

Дмитрий Дударь

Разрушитель

книга-игра



Версия текста: 5

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Герой

Выносливость: 20
Мастерство: 11
Бонус в бою: ____
Удача: 12
Храбрость: 10

Враг

Мастерство: ____
Выносливость: ____

D

N: ____
Rez: ____
X: ____
Atk: ____
Stat: ____
D6: 6
D20: 20
Hp: 6
St1: 1
St2: 1
St3: 1
St4: 1
St5: 1
St6: 1
Normal: ____
Выиграно сражений: ____

Инвентарь

Золото: ____
Доспехи (мастерство+1): ____
Щит (мастерство+1): ____
Боевой топор (мастерство+1): ____
Крепкая чешуя (мастерство+1): ____
Хрустальная дубина: ____
Эльфийская Пыль: ____
Перстень Ханникуса: ____
Кулон Поиска: ____
Желтые Браслеты: ____
Свисток Грога: ____
Дар Разума: ____
Дар Языков: ____
Письмо Легионера: ____
Свиток с биографией: ____
Веревка Розины: ____
Белый цветок: ____
Голубой стебель: ____
Красные листья: ____
Шкатулка Грога: ____
Кольцо Истины: ____
Зеленая бутылка: ____

1

РАЗРУШИТЕЛЬ

Автор: Стив Джексон

Перевод: Майкл Фрост

- ☐ Новая игра — (120)
- ☐ Вступление — (168)
- ☐ Правила — (415)
- ☐ Загрузка — (225)

2

2

Ты сидишь рядом с бездыханными телами Хоббитов и плотоядно облизываешься. Как вкусно их нежное мясо! Ты хватаешь одного из них и, издав довольное урчание, впиваешься зубами в мясистый бок. Не проходит и десяти минут, как от злосчастных созданий остается лишь горка тщательно обглоданных костей. **Можешь полностью восстановить свою выносливость.** Обыскав вещевые мешки Хоббитов, ты находишь кожаный мешочек с 10 золотыми монетами. Теперь, славно пообедав, ты можешь двигаться дальше.

 «Выносливость» +30, «Золото» +10

- ☐ 285 — (198)

3

199

Марр еще шире раскрывает глаза и наклоняется вперед. Голова чародея высовывается из зеркала. «Теперь я помогу тебе, — говорит он, - но ты должен отдать мне деревянную шкатулку!» Ах да, ящичек! Ты вспоминаешь, что уже дважды видел такие ящички. Тогда, в первый раз, ты обрел контроль над собственной судьбой, а во второй раз получил чудесную способность понимать человеческую речь! Так вот что ему нужно! Тем временем Марр протягивает руку, и она тоже проникает сквозь зеркальное стекло. «Валласка Роу подвел меня. Корабль-Крепость не помог нам отыскать деревню Эльфов. Осталась единственная возможность проверить силу Эфиров - испытать ее прямо на живом существе. Мне не нужны «Дар Разума» и «Дар Языков» - я и так ими обладаю. Ты получил от них куда больше пользы. Но Эфир Жизни принадлежит мне. Отдай мне его!»

- ☐ Согласиться: 74 — (99)
- ☐ Отказаться: 133 — (355)

4

183

Тропа петляет среди зарослей деревьев, то забираясь вверх по склонам холмов, то спускаясь в тенистые лощины. Со временем лес вокруг тебя начинает меняться. Насыщенные зеленый и коричневый цвета уступают место более блеклым оттенкам. Тыходишь в Паучьи Дебри. Сначала ты не придаешь переменам особого значения. Но затем замечаешь, что дело не только в цвете растительности. Вместо веселого чириканья маленьких лесных птиц теперь слышится воронье карканье. Остались позади пестрокрылые бабочки, порхающие с цветка на цветок — вокруг тебя роятся лишь черные жужжащие насекомые. Теперь ты шагаешь осторожно и в ожидании внезапного нападения с опаской оглядываешь каждое попадающееся на пути дерево. Но пока все спокойно. Неожиданно у тебя за спиной раздается какой-то звук, и ты резко оборачиваешься. Прямо посреди тропы стоит огромное дерево. У него скрюченные мертвые ветви и мощный узловатый ствол. Но ведь когда ты проходил по тропинке, там никакого дерева не было!

☐ 76 — (405)

5

35

Старуха едва ковыляет, и вскоре ты оставляешь ее далеко за спиной. Сзади доносятся ее жалобные причитания, но у тебя нет ни малейшего желания связываться со старой ведьмой. Вскоре ее крики тонут в шуме рыночной площади. Побродив между прилавками, ты направляешься к балагану, где дают представление. В это время к тебе подкрадывается какой-то толстяк и начинает шептать прямо в ухо: «Эй! Слушай, приятель. У меня есть... ну... одно предложение. Хочешь, расскажу? Пойдем-ка вон туда». Незнакомец показывает пальцем по направлению к безлюдной аллее. «Приятель, я хочу использовать твою силу в стоящем деле, - начинает толстяк. - Знаешь, как тяжело в одиночку собирать все эти проклятые компоненты? Думаю, у нас с тобой вышла бы неплохая команда. Ну как, пойдешь?»

☐ **Согласиться:** 172 — (411)

☐ **Отказаться:** 149 — (169)

6

307

В зарослях камыша прорублена узкая тропинка. Прошлепав по топкой грязи, ты выходишь на прогалину. Почва под ногами, похоже, становится более твердой, и ты видишь чьи-то следы. Присмотревшись, ты понимаешь, что это следы не человека, а огромных морщинистых лап какого-то неизвестного существа.

☐ 132 — (284)

7

8

Слегка заикаясь, Эльф говорит: «Ах да, ты спрашиваешь про Ститтл Воуд... Деревня спрятана высоко в кронах деревьев. Только, я боюсь, ты ее все равно не найдешь, сколько бы ни искал. У нас живут Эфиры, и пока они находятся в деревне, магия защищает ее от посторонних глаз».

○ 470 — (93)

8

181

Это растение обладает магическими свойствами. Быть может, в дальнейшем тебе и представится возможность узнать об этих свойствах, а может быть и нет. Теперь ты можешь покинуть берег реки.

○ 18 — (200)

9

247

Ты подбегаешь к одной из голов, выпускаешь когти и, как следует размахнувшись, наотмашь бьешь ее по лицу. Как только твои когти врезаются в мягкую плоть, голова куда-то отлетает и исчезает из виду. Но звука удара об стену или об пол ты не слышишь. Неожиданно у тебя за спиной раздается злобный раскатистый хохот. В ужасе обернувшись, ты понимаешь, что позади тебя никого нет, однако глумливый смех все продолжает звучать у тебя в ушах. Ты вновь поворачиваешься и видишь, что голова, по которой ты только что ударил, опять стоит на своем месте. В то же мгновение по твоему телу прокатывается волна адской боли. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Тобой овладевает страх, и ты в ужасе убегаешь дальше по коридору.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 79 — (302)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

10

166

Спуск вниз таит в себе множество опасностей. Несколько раз, оступившись, ты балансируешь на краю, рискуя упасть в смрадные воды Реки Нечистот. Но судьба благоволит тебе, и вскоре ты оказываешься внизу, у подножья склона. К этому времени зловоние, исходящее от воды, становится просто невыносимым, и ты хочешь лишь одного - побыстрее найти выход из пещеры. В склоне, что напротив тебя, ты видишь два прохода: один из них ведет на запад, другой на север.

○ На север: 358 — (161)

○ На запад: 77 — (182)

11

320

Как только убитый тобой Сильнорук падает на холодный каменный пол, тебя яростно атакуют два пришедших ему на подмогу воина. Один из нападающих - женщина. Второй, судя по его одежде, принадлежит к касте воров. Прикрывая друг друга, они одновременно нападают на тебя.

○ 320 — (334)

12

303

Не обращая внимания на старика, ты подходишь к столу и начинаешь перебирать лежащие на нем научные инструменты. Нет, в этих хитроумных приспособлениях тебе не разобраться... Маг Стихии взбешен твоим поведением. «Убирайся отсюда, урод! — вопит он на всю комнату. — Ты что, меня не слышишь? Это не игрушки!» Нимбикус запрокидывает голову назад и закрывает глаза. Когда глаза вновь открываются, ты видишь, что они сияют белым огнем. Маг направляется к тебе и начинает медленно поднимать руки вверх. Теперь ты не видишь светящихся глаз — их заслоняют от тебя ладони и длинные ногти Нимбикуса. Когда Маг, наконец, опускает руки, перед ним прямо из воздуха появляется маленькое черное облако. Будто замороженный ты наблюдаешь, как облако проплывает по комнате и останавливается рядом с тобой. Вдруг раздается оглушительный свист, и облако начинает вращаться. Оно кружится все быстрее и быстрее, затем вытягивается и касается нижним краем пола. Смерч двигается прямо на тебя, и только теперь ты понимаешь, какая смертельная угроза над тобой нависла. Но поздно! Со страшной силой творение Мага Стихии засасывает и перемалывает тебя... На этом твое приключение окончено!

13

130

Тропа ведет тебя на север. Ты решаешь, что пора устроиться на ночлег, и ложишься спать в тени заброшенных руин. Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься свежим и отдохнувшим. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Ты продолжаешь свой путь на север и вскоре достигаешь развилки. На обочине вкопан путевой столб. В южном направлении дорога ведёт к болоту Бу Фон, а на восток - к колдовской деревне Дри. Куда хочешь пойти?

 «Выносливость» +4

☐ Болото Бу Фон: 190 — (190)

☐ Деревня Дри: 134 — (237)

14

455

Тебе удастся улизнуть и добраться до ворот, но они наглухо заперты. Откуда ни возьмись снова появляется малыш Пикси. «Как же так? - с ухмылкой произносит он, - так быстро нас покидаешь?» Ты что-то бурчишь под нос и киваешь. «Нет, ты не можешь вот так сразу уйти. Нехорошо брезговать нашим гостеприимством», — в голосе привратника появляются угрожающие нотки. Странно! Неужели такое тщедушное существо может причинить тебе вред?

☐ 335 — (250)

15

ПОЖИРАТЕЛЬ

Мастерство 10

Выносливость 8

☐ Начать битву,  «N» = 88, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 8 — (394)

16

352

«Достаточно! Мне все ясно!» - орет Тагруфф, останавливая бой. «Это было просто великолепно! – восклицает он. - Ты станешь ценным приобретением для наших легионов. Пойдем со мной, и я покажу тебе, где можно поесть. Если я правильно помню, такие как ты предпочитают Хоббитов, а? А может, ты хочешь познакомиться с кем-нибудь из легионеров? Чувствуй себя как дома! Только берегись Людей-Носорогов. Они спокойны как кровь зомби и опасны как дыхание дракона». Ты раздумываешь, что делать дальше. Можешь пойти перекусить или пообщаться с другими воинами.

☐ Перекусить: 216 — (300)

☐ Пообщаться: 157 — (401)

17

127

Ты осторожно крадешься вперед и вскоре оказываешься совсем рядом с четвероногим чудовищем. Офидиотавр - именно так называется встреченное тобой существо. В полной неподвижности ты наблюдаешь за ним и ждешь подходящего момента. Неожиданно, затрепетав крыльями, прямо перед тобой на куст опускается птица. Нужно действовать сейчас!

☐ Дальше, ✎ «N» = 5, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

18

281

Ты осматриваешь тела трех убитых тобой Сильноруков. Твое внимание привлекает какой-то блестящий предмет на запястье одного из них. Неуклюжими пальцами ты срываешь одежду с убитых и обнаруживаешь другие, не менее интересные, вещи. Шею предводителя украшает висящий на кожаном шнурке кулон из темного тусклого металла. На запястье вора блестят желтые металлические браслеты. И, наконец, на поясе у женщины висит потертый кожаный кошелек. Какой из этих трофеев кажется тебе наиболее интересным?

☐ Кулон: 306 — (150)

☐ Браслеты: 259 — (68)

☐ Кошелек: 412 — (229)

Напряженно наблюдая за Стражниками, ты пытаешься улучшить удобный момент, чтобы осторожно проскользнуть через пещеру. Но вот несчастье — какое-то крошечное существо неожиданно забегают за поворот, и, столкнувшись с тобой нос к носу, от неожиданности подпрыгивает высоко в воздух. В следующее мгновение на твоём лице появляется кровожадный оскал, а из гортани вырывается довольное рычание. Плотно

облизнувшись, ты вцепляешься когтями в несчастного Хоббита. Его визг звучит лишь секунду, но этого оказалось достаточно, чтобы Стражники заметили тебя - размахивая хлыстами, они окружают тебя. Ты в ловушке! Сейчас, быть может, ты предпочел бы смерть, но так легко тебе не отделаться. Зачем им убивать полезного работника? Теперь ты проведешь остаток жизни в рабском труде на Золотых Копях Жаррадана Марра... На этом твоё приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (159)

Свернув с тропинки, ты углубляешься в заросли. Ты идешь туда, откуда доносятся крики Человека-Носорога. Голос слышен все ближе и отчетливее, но самого Человека-Носорога нигде не видно. В тебе нарастает раздражение — в ярости рванув напролом сквозь чащу, ты не замечаешь, как что-то щелкает прямо у тебя за спиной. А зря! В следующий миг срабатывает нехитрый механизм ловушки. Ты наступил ногой в петлю, прикрепленную к согнутому стволу дерева. Петля затягивается вокруг лодыжки, ствол распрямляется, и тебя со свистом подбрасывает вверх. И вот ты уже беспомощно висишь на самой вершине дерева. Неподалеку от тебя раскачивается Человек-Носорог. Ты пытаешься освободиться, но тщетно! Приходит ночь, наступает утро... Вокруг тебя, уже изрядно ослабевшего, начинают кружить птицы. Но вот ты видишь, как в небесной дали появляется темная точка. Точка приближается и постепенно превращается в незнакомый силуэт. Он огромен, намного больше, чем любое мыслимое живое существо, и птицы в страхе разлетаются от него. Прямо по небу на всех парусах к тебе плывет гигантский корабль! Человек-Носорог тоже видит его. «Корабль-Крепость...», — стонет он. Судно подходит все ближе и ближе и, наконец, останавливается прямо над вами. С борта судна спускают шест и подцепляют им веревку, на которой ты болтаешься. Через мгновение тебя уже поднимают на борт корабля. Ты настолько обессилен, что даже не пытаешься сопротивляться, когда чьи-то грубые руки засовывают твою голову в гильотину. Поход за добычей оказался сегодня более чем успешным. Экипаж корабля ждет отличный ужин...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (74)

21

429

Когда ты, с хрустом сминая кустарник, врываешься на поляну, драка прекращается, и все трое ее участников в изумлении смотрят на тебя. Тебе придется одновременно сразиться с двумя Разбойниками, ибо их худосочный противник настолько избит и истощен боем, что никакой поддержки ждать от него не приходится.

○ Дальше — (188)

22

349

Охранник падает замертво, и ты, наконец, можешь перевести дыхание. Решив перекусить, ты пробуешь мясо своего бывшего врага. На вкус оно, правда, не слишком хорошо. **Прибавь 2 очка к своей выносливости.** Путь вперед закрывает железная дверь. Ты дергаешь за ручку, но дверь заперта. Припав глазом к смотровой щели, ты видишь за дверью лестницу, ведущую вверх. С той стороны дует свежий ветерок, который приятно холодит твою разгоряченную кожу. Можешь поискать ключ от замка или попытаться выломать дверь.



«Выносливость» +2

○ Поискать ключ: 112 — (419)

○ Выломать дверь: 128 — (236)

23

275

Черный Эльф понимает, что ему с тобой не справиться. Он опускает руку в карман, достает оттуда свисток и изо всех сил дует в него. Под сводами подземелья раздается пронзительный свист. Воспользовавшись тем, что Эльф на мгновение отвлекся, ты хватаешь его за горло своими когтистыми руками. Еще мгновение, и его израненное тело падает к твоим ногам. Однако не успеваешь ты выбежать из комнаты, как в проеме арки появляется привлеченное свистом существо гораздо больших размеров. Твой новый противник закован в тяжелую броню; в местах сочленения лат торчат грозные шипы. На могучих плечах покоится огромный шлем, из черных глазниц которого сверкают преисполненные яростью глаза. В руках у твоего нового врага большие топоры, которыми он грозно размахивает в воздухе. Оставь в покое Черного Эльфа и начинай битву с ВОИНОМ ХАОСА.

○ Дальше — (29)

24

351

Тропа ведет сквозь густой лес — с каждой минутой идти становится все труднее и труднее. Стена деревьев и кустарников подходит так близко, что порой трудно понять, в каком направлении идти дальше. Тропа долго петляет среди деревьев, пока, наконец, не завершается развилкой. Отсюда ты можешь повернуть налево или направо.

○ **Налево: 126 — (343)**

○ **Направо: 183,  «Atk» = 1 — (4)**

25

313

Ты спускаешь ногу с края выступа и осторожно ставишь ее на первую ступеньку. Она настолько узкая, что твоя ступня едва помещается на ней. С трудом сохраняя равновесие, ты балансируешь на краю зловонной пропасти, однако вскоре осваиваешься и делаешь второй шаг. Когда твоя голова опускается ниже уровня выступа, ты обнаруживаешь, что можешь опираться о склон, прижимаясь к нему всем телом - следующие шаги даются тебе уже легче. Но тут на вершине моста появляется Черный Эльф и что-то кричит тебе. Затем он достает длинный лук и, прицелившись, пускает в тебя стрелу.

○ **Дальше,  «N» = 65, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)**

26

418

Ты срываешься вниз и летишь прямо в реку. Ты с ужасом думаешь, какой мучительный конец ожидает тебя в водах зловонного потока. Но судьба хоть в чем-то оказалась благосклонной к тебе - прежде чем упасть в реку, ты ударяешься головой о каменный выступ. Реке Нечистот достается лишь твое бездыханное тело...

27

346

Ты открываешь дверь и быстро проскальзываешь в комнату. Здесь явно давно не убирались - пыльная мебель опутана паутиной. У стены стоит неприбранная кровать. Когда корабль делает поворот и кренится набок, со скрипом приоткрывается дверь гардероба. Внутри ты видишь комплект элегантной капитанской формы, которая тоже успела порядком запылиться. Вдруг ты с испугом обнаруживаешь, что прямо перед тобой стоит, упершись в тебя взглядом, какое-то существо. Мгновение спустя испуг проходит - ведь это твое собственное отражение в высоком зеркале, висящем рядом с гардеробом! Чуть поодаль стоит письменный стол, заваленный схемами и картами, одна из которых вложена в папку. На папке надпись: «Только для капитана». Сбоку от стола винтовая лестница, ведущая к запертому люку в потолке. Бродя по комнате, ты натыкаешься на тонкую и длинную подзорную трубу, отделанную бронзой. Она стоит на треноге и нацелена в окно. В комнате нет ни единой живой души, да и, похоже, здесь вообще редко кто бывает. Так что ты можешь все хорошенько обследовать. С чего ты начнешь?

- ☐ Гардероб: 59,  «St5» = 0 — (255)
- ☐ Зеркало: 422 — (91)
- ☐ Письменный стол: 246,  «St6» = 0 — (66)
- ☐ Подзорная труба: 225 — (152)

28

ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ

Мастерство 7

Выносливость 14

☐ Начать битву,  «N» = 226, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 14 — (394)

29

ВОИН ХАОСА

Мастерство 9

Выносливость 8

☐ Начать битву,  «N» = 256, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 8 — (394)

30

ПОЖИРАТЕЛИ ПЛОТИ

Мастерство 7

Выносливость 13

○ Начать битву,  «N» = 89, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 13 — (394)

31

277

Ты бьешь в дверь, но она не поддается. Зато грохот твоих ударов привлекает внимание летучих тварей. Взмахом руки тебе удастся убить еще двух, но вот одно из крылатых существ, удачно спикировав, бьет тебя прямо в левый глаз. К счастью в момент удара глаз был закрыт и почти не пострадал, однако огромный синяк, вздувшийся на лице, мешает тебе видеть. **Твое мастерство понижается на 1 очко.** Летучие твари упорно продолжают атаки, и ты решаешь вернуться к двери. Как следует разбежавшись, ты наваливаешься на нее всей своей массой.

 «Мастерство» -1

○ 101 — (307)

32

454

Живые мертвецы врываются в склеп. Ты спешишь вниз по лестнице, а сверху в тебя летят камни, палки и даже фрагменты мертвых тел. Ты ускоряешь шаг, но спотыкаешься на узких ступенях и катишься вниз. К сожалению, лестница была тщательно подготовлена к встрече незваных гостей — у ее подножия тебя поджидают острые металлические шипы. Остановить свое падение ты уже не в силах. Смерть наступает мгновенно... На этом твоё приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (253)

33

386

Мясо Черного Единорога превосходно на вкус! **Прибавь 4 очка выносливости.** Закончив трапезу, ты выходишь из пещеры и затем решительно поворачиваешь на север.

 «Выносливость» +4

34

63

Перед тобой возникает высокая худощавая фигура. Незнакомец

темнокож и с виду напоминает человека, однако рассмотреть

какие-либо детали в таком полумраке практически невозможно. Единственное, что ты можешь ясно различить — это большие зеленые глаза таинственного незнакомца. Фигура облачена в плащ

яркой расцветки, а волосы собраны на макушке в тугой узел. Незнакомец делает шаг вперед и, отбросив край плаща, обнажает левую руку, которая сжимает маленький лук. Из колчана, что привязан у него за спиной, он достает стрелу, целится, и, не успеваешь ты понять, что происходит, оперенная стрела вонзается

тебе в плечо. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Не

помня себя от боли, ты издаешь яростный вой и, оскалив зубы,

движешься на врага, но Черный Эльф достает еще одну стрелу, и мгновение спустя она летит в твою сторону.

✎ «Выносливость» -2

○ **Дальше,** ✎ «N» = 260, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

35

28

Ты хватаешь дубину и делаешь шаг к зеркалу. Когда Жаррадан Марр видит твоё оружие, в его интонации появляются нервные нотки. «Ну что же, дитя марранга, - почти с мольбой в голосе говорит он, - ты решил поднять руку на своего создателя. Но не спеши! Дай мне сперва рассказать тебе о том, какое будущее я приготовил для тебя. Ты сможешь получить все, что пожелаешь!»

○ 460 — (46)

36

26

Ты медленно погружаешься в пруд и некоторое время с наслаждением плаваешь в прохладой воде. Когда ты, наконец, вылезаете на берег, то чувствуешь себя намного бодрее. **Прибавь 2 очка выносливости.** Внимательно осмотрев себя, ты замечаешь, что покрывающая твою кожу чешуя потеряла свой обычный темно-бурый цвет - теперь она покрыта сверкающей, немного похожей на молоко жидкостью, которая, высыхая, оставляет после себя серебристую корочку. Ты пробуешь соскоблить ее, но у тебя ничего не выходит. На самом деле корочка — не что иное, как защитный слой, состоящий из магического вещества. Это слой, подобно легким доспехам, поможет тебе отражать удары врагов. **Отныне прибавляй 1 очко мастерства в сражениях.** Однако если ты искупаешься в чистой воде, защита исчезнет.

✎ «Выносливость» +2, (Если отсутствует 1 «Инвентарь/Крепкая чешуя (мастерство+1)»: «Крепкая чешуя (мастерство+1)» +1, «Бонус в бою» +1)

○ 351 — (24)

37

387

Пристально взглянув тебе в глаза и что-то пробурчав про себя, Охранник жестом приглашает тебя пройти внутрь комнаты. Здесь грязно, а в воздухе висит застоявшийся запах прокисшего пива. В конце комнаты ты видишь железную дверь с узкой смотровой щелью. Сквозь нее можно разглядеть лестницу, ведущую куда-то наверх. Однако, рассматривая дверь, ты упускаешь из виду охранника. А напрасно! Неожиданно ты получаешь мощный удар по голове и падаешь на колени. **Потеряй 4 очка выносливости.** Не давая тебе опомниться, Охранник вновь надвигается на тебя. Хочешь не хочешь, а тебе придется сразиться с ним.

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

✎ «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 98 — (347)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**, ✎ «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

38

ЖУКИ-ТРУПОЕДЫ

Мастерство 8

Выносливость 12

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 375, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (394)

39

153

Ты хочешь убежать, но острая боль в спине дает тебе понять, что одна из омерзительных тварей уже подкралась сзади. Она наносит тебе предательский удар трезубцем. Другая приближается спереди. Человек-Жаба прыгает и с силой толкает тебя в грудь. Ты оступаешься и, не в силах удержать равновесие, падаешь в зловонную грязь. Ты лихорадочно пытаешься выбраться обратно на твердую поверхность, но с каждым движением лишь еще глубже погружаешься в топь. Жижа подступает к груди, потом к шее и, наконец, заполняет рот и ноздри. Люди-Жабы наблюдают за твоими предсмертными судорогами, и их огромные беззубые рты растягиваются в злорадной улыбке... На этом твое приключение окончено!

40

264

Ты наносишь последний удар, но он лишь рассекает пустоту. Розина начинает медленно растворяться в воздухе — ты лишь замечаешь издевательскую улыбку, застывшую на лице старой ведьмы. Ты сражался с призраком! Вот только полученные тобой раны вполне реальные. Напуганный проделкой мерзкой гадалки, ты уходишь.

○ 386 — (335)

41

212

Проводя руками по стене, ты

обнаруживаешь, что из нее выступает тонкий металлический стержень, не замеченный тобой во мраке туннеля. Ты хватаешься за стержень и тянешь его на себя. Сначала раздается скрип, потом он перерастает в оглушительный грохот. Стена, перекрывающая коридор, начинает отъезжать в сторону, открывая твоему изумленному взору секретный проход!

○ 373 — (148)

42

443

Вскоре северный коридор приводит тебя к новой развилке. Туннель, уходящий налево, через несколько шагов заканчивается тупиком. Стена, которая завершает этот коридор, имеет выступ, и

на нем ты видишь большой светящийся камень.

☐ Подойти к камню: 155 — (220)

☐ Вернуться назад: 300 — (56)

43

q9

☐ Q9 — (364)

44

256

Ты тяжело дышишь — отчаянная схватка утомила тебя. Перед тобой покоится тело Воина Хаоса. Но тут Черный Эльф, о котором ты уже забыл, из последних сил вновь подает сигнал тревоги. Не дожидаясь прихода новой подмоги, ты выбегаешь из комнаты и возвращаешься к мосту, чтобы начать спуск по ступеням вниз.

☐ 313 — (25)

45

340

Ты заходишь в самую большую из пещер. Она, похоже, довольно глубокая: вокруг царит непроглядная темнота. Пол покрывает солома, а в воздухе стоит какой-то неприятный запах. Заслышав сопение, доносящееся из глубины пещеры, ты настороженно останавливаешься. За сопением следует звон металла о камень, и твои широко раздувающиеся ноздри улавливают запах приближающегося животного. С диким ржанием на тебя несётся Черный Единорог! Ты потревожил его жилище, и он готов разорвать тебя на части.

☐ Дальше — (240)

«В Аллансии нам не будет равных. Мы станем править вместе. Если ты хочешь быть богатым, несметные сокровища упадут к твоим ногам. Если жаждешь власти, я отдам тебе Западную Аллансию. Представляешь? У тебя будет собственная империя!» - речь чародея становится все более возбужденной. Но ты уже не слушаешь его. Ты готовишься нанести решающий удар. «Да слушай же! Кому я говорю? - переходит на визг Марр. - Подумай, кто вернет тебе твое прежнее обличье, если меня не будет? Ты хочешь до конца дней остаться чудовищем? Хочешь, чтобы люди боялись тебя, ненавидели тебя, охотились на тебя?» Эти слова чародея приводят тебя в смятение. А если и вправду некому будет снять с тебя чары? Что ж, так и останешься ты вечным изгнанником, врагом рода человеческого? Но, с другой стороны, кто поручится, что опыты Жаррадана Марра можно повернуть вспять? Никто! Ты вновь бросаешь взгляд на чародея и видишь, как тот прячет ухмылку. Так вот оно что! Злодей просто пытается выиграть время - его образ в зеркале постепенно исчезает. В ярости ты замахиваешься хрустальной дубиной. Твои глаза сжимаются в узкие щелки, из гортани вырывается гневный рык. Фигура Марра уже почти растворилась в зеркальной поверхности, но в последний момент ты изо всех сил

размахиваешься, и дубина летит точно в цель! Комнату заполняет звон разбитого стекла, и мельчайшие осколки зеркала разлетаются по полу. Врата ада уничтожены! Марру больше нет дороги в этот мир! Ты поворачиваешься и идешь к двери, но тут резкая боль пронизывает твою ступню. В ногу впился осколок стекла - только и всего, но как такое могло случиться?! Как крошечное стеклышко смогло прорезать крепкую чешую? Ты бросаешь взгляд вниз и только теперь понимаешь, что произошло! Куда делись буро-зеленые, покрытые крупной чешуей бревноподобные конечности? У тебя нормальные человеческие ноги, которые покрывает бледная чувствительная кожа. Когтей больше нет, а ужасные лапы превратились в обыкновенные человеческие руки. Твой взгляд падает на крупный осколок зеркала, застрявший в раме. Оттуда, широко раскрыв глаза от удивления, на тебя смотрит твое прежнее лицо! Магия, а не хирургия, лежала в основе опытов Марра. И как только чародей был изгнан из этого мира, его заклятья обратились в ничто! Память продолжает возвращаться к тебе, и у тебя перед глазами встают картины трагической битвы, что когда-то разыгралась над Лунными холмами. Тогда Жаррадан Марр атаковал тебя превосходящими силами - как из грозового облака смертоносным дождем обрушились на корабль воины Туки, специально выведенной расы Боевых Грифонов. Затем отряд Кровавых Орков, вооруженных луками, уничтожил почти весь твой экипаж. Нападение было настолько внезапным и разрушительным, что у тебя не оставалось выбора. Пришлось сдаться. Но как только Жаррадан Марр вступил на палубу корабля, ты поклялся

отомстить коварному злодею. Правда, у Марра на твой счет были иные планы... Теперь все вернулось на круги своя. Ты вновь капитан Корабля-Крепости. Команда, состоящая из безмозглой челяди Марра, несомненно, признает твою власть. Да, когда-то Марр был милосерден к тебе. Он оставил тебя в живых, чтобы превратить в чудовище. В знак благодарности ты показал ему, какого именно милосердия заслуживает он сам. Никакого..

 «Хрустальная дубина» = 0

○ Дальше — (58)

47

248

Намереваясь покинуть это место, ты поднимаешься на ноги. Бросив взгляд по сторонам и убедившись, что ты один, ты направляешься к западному коридору. По крайней мере, ты пытаешься это сделать, однако твое тело отказывается подчиниться мысленному приказу: вопреки своему желанию ты склоняешься над лежащим на полу Гномом.

○ 399 — (378)

48

212

Ни малейшего намека на выход! В ярости ты топаешь ногой и с силой бьешь кулаком по стене. Зря ты это сделал! Огромный валун, чудом державшийся на узком выступе под сводом туннеля, срывается с места и летит вниз; высокий каменный потолок покрывается паутиной стремительно расширяющихся трещин и с грохотом обрушивается, погребая тебя под несколькими тоннами скальной породы. Этот темный тупик в зловещих катакомбах Жаррадана Марра оказывается последним в твоей жизни... На этом твое путешествие окончено!

49

238

Ты незаметно подкрадываешься к Офидиотавру и выпрыгиваешь из зарослей в нескольких метрах перед его уродливой мордой. Застигнутое врасплох животное взбрыкивает своими длинными ногами и бросается в реку, подняв огромный столб брызг. Однако его испуг быстро проходит - размахивая хвостом, могучий зверь движется прямо на тебя.

○ Дальше — (180)

50

60

Ты судорожно пытаешься удержать равновесие, но мост слишком скользкий! Ты срываешься с края и, издав дикий вопль, летишь в смрадную бездну. Воды реки смыкаются у тебя над головой, сильное течение увлекает на дно, и, потеряв сознание, ты уже не чувствуешь, как зловонные воды пещерного потока влекут тебя в небытие... На этом твое приключение окончено!

ЖАРРАДАН МАРР

Когда Жаррадан был ребенком, его втайне от всех воспитывали сестры Ромины. Как звали отца мальчика, никто не знал, но скорее всего им был один из тех Демонов Ада, которых ведьмы вызывали во время своих черных месс. Некоторые, правда, говорят, будто чародей - всего лишь еще один плод опытов марранга. В деревне Дри Жаррадан оказался единственным ребенком мужского пола, и сестры, опасаясь за его судьбу, решили увезти мальчика из деревни в глубь Лунных холмов, где и вырастили его. Когда Жаррадан подрос, его отправили учиться на Пустоши. Жаррадан уже демонстрировал недюжинные способности в освоении азов колдовства, а потому ведьмы решили, что пришла пора поучиться ему магическим искусствам у авторитетного учителя. В тех местах славился своими тайными знаниями Вольгера Черный Смерч. Он и стал учить Жаррадана. Двух других учеников звали Бальтус Дайр и Загор. Все трое учились не покладая рук и оттачивали колдовское мастерство с усердием, которое Черный Смерч не встречал прежде ни у одного из своих учеников. Мальчики подружились, в то же время оставаясь непримиримыми соперниками: каждый из них признавал таланты других, но всячески пытался доказать, что именно он самый способный.

Именно тогда, во время учебы, Жаррадан сменил имя. Он стеснялся имени Жаррадан Дри, потому что название колдовской деревушки постоянно напоминало ему о грубой магии с ее убогим

знахарством и амулетами. Единственное, что интересовало его на своей бывшей родине, так это марранга. Магией марранга Жаррадан был просто одержим. Молодой чародей сменил свое имя при помощи заклинания, которое он вычитал в старинной книге по черной магии. Как-то в середине лета он уединился на целый день, чтобы совершить необходимый ритуал. Когда ритуал был закончен, прежнее имя - Жаррадан Дри было навсегда стерто из памяти всех, кто когда-либо знал юношу. Отныне его звали Жаррадан Марр.

Марр и его соученики достигли в учебе таких высот, что старый Черный Смерч был просто потрясен. Он начал побаиваться колдовских чар собственных питомцев. Те же, почувствовав слабость одряхлевшего учителя, стали относиться к нему безо всякого почтения. Теперь они признавали силу лишь друг в друге и наслаждались властью, которую дали им магические искусства. Они мнили себя полубогами и презирали этот жалкий мир. Когда Вольгера Черный Смерч наконец понял, какую опасность представляют его ученики, то попытался остановить их. Все кончилось скоротечной и кровавой битвой заклинаний. Победу в ней одержало «Древо демонов» (так теперь называли себя три чародея). Дряхлеющий учитель был умертвлен хитроумным проклятием, которое называлось Дождь Ножей. Разграбив напоследок библиотеку, неблагодарные ученики покинули дом Черного Смерча и направились на восток, в Долину Троллей. Там поиски потаенного места привели их в Чернолесье, где пути чародеев, наконец, разошлись.

○ **Дальше** — (52)

○ **Назад** — (168)

52

КОВЕН

Прикинувшись безродным старателем, Жаррадан Марр проследовал на юг, к деревне Ковен, что в полудне пути от его родины — деревни Дри. Хотя поиск руд был для Жаррадана лишь предлогом, с помощью которого он мог, не вызывая кривотолков, копать в земле и строить свою подземную твердыню, чародей все же был приятно удивлен, когда нашел настоящее золото. Марр смекнул, что желтый металл заставит работать на него целую армию, и вскоре золотые копи принесли Жаррадану богатство и власть в мире людей. Но замыслы его шли куда дальше. Он не желал быть просто богатым. Жаррадан хотел править собственной империей и, может быть, однажды добиться власти над всей Аллансией. Осуществить эти планы в одиночку Марр бы не смог. Нужны были верные помощники. И вот на должность надзирателя шахт Жаррадан пригласил Валласку Роу, толстяка с горячим нравом. У Валласки был вечно неряшливый вид, но зато он обладал железной волей и жаждой власти ничуть не меньшей, чем у его патрона. Марр оценил его верность и посвятил в свои тайные замыслы. Совместно они разработали план грядущих завоеваний, и Роу отправился вербовать подходящих командиров для будущей армии Жаррадана. А сам колдун пребывал тем временем в раздумьях. Из головы никак не шла история, которую он слышал накануне. Историю рассказал ему Ханникус, маг, которого с определенностью не отнесешь ни к белым, ни к черным. Он приехал в Ковен, чтобы пополнить запасы продовольствия, а затем вернуться к себе домой, в Лес Узловатых Дубов. Находясь в Ковене, Ханникус случайно встретился с Жарраданом. Они проговорили несколько часов кряду, и Марр предложил Ханникусу работу в своей подземной резиденции, где тот должен был следить за конторой. Ханникус с благодарностью принял

предложение. Марр понял, что новый работник знает много интересного о землях, лежащих вокруг, а потому стал донимать его расспросами. Много былей и преданий рассказал Ханникус хозяину. В их числе была легенда об Эфирах Ститтл Вуд.

○ **Дальше** — (259)

○ **Назад** — (168)

53

ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 6

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 27, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 6 — (394)

54

434

Ветви сжимаются все плотнее и плотнее... Твое положение безнадежно — по своей природе Древесные Духи не слишком злобные существа, но они никому не позволят пройти сквозь их лес без разрешения. Наказанием для нарушивших это правило обычно бывает лишь одно - смерть... На этом твое приключение окончено!

- ☐ Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (24)
- ☐ Если в наличии ровно 2 «D/Atk»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (311)

55

323

Голос заинтриговал тебя: ты чувствуешь, что тебя неудержимо влечет к нему. Он звучит из арки, темнеющей в центре восточной стены: «Подойди поближе, чтоб мы могли поговорить с тобой наедине. Нет, не в эту арку, а в ту, что рядом. Правильно, сюда. Не бойся. Я расскажу тебе о том, что ты хочешь узнать. Я расскажу тебе, где отыскать жирных Хоббитов. Только не спеши. Я так долго ни с кем не разговаривал, а ведь ужасно хочется узнать, что происходит там, в мире...» Ты проходишь в арку и осматриваешься. Когда твои глаза привыкают к темноте, ты обнаруживаешь, что находишься в коротком тоннеле, который всего лишь в нескольких шагах от тебя заканчивается тупиком.

Здесь нет светящихся сталактитов, но от потолка исходит слабое сияние. Наконец тебе удастся рассмотреть какой-то силуэт в конце туннеля. Ты видишь человека в рваном капюшоне, который сидит на полу, прислонившись спиной к стене. В ногах у него стоит

кожаная фляга. «Подойди поближе, - говорит голос, - я плохо слышу. Хочешь пить? Позволь мне угостить тебя».

- ☐ **Согласиться: 439 — (123)**
- ☐ **Отказаться: 220 — (346)**

56

300

Ты поднимаешь глаза и с ужасом видишь, что прямо на тебя падает тяжелая металлическая решетка. В последнее мгновение ты все-таки успеваешь прыгнуть вперед - с невероятным грохотом решетка врезается в пол в нескольких сантиметрах у тебя за спиной! Ты был на волосок от гибели! Придя в себя, ты осматриваешься по сторонам и понимаешь, что металлические прутья надежно преградили путь на юг. Выбора не остается - придется идти на север. Вскоре ты оказываешься на перекрестке, с которого можешь повернуть на восток, на запад, либо же продолжить путь на север.

- ☐ **На восток: 50 — (155)**
- ☐ **На запад: 213 — (192)**

○ На север: 443 — (42)

57

СИЛЬНОРУК

Мастерство 7

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 320, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (394)

58

ПОЗДАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!

 (Если в наличии 1 «D/Normal»: получено достижение «Разрушитель (легкий)»), (Если в наличии ровно 2 «D/Normal»: получено достижение «Разрушитель (книга-игра)»), (Если в наличии ровно 3 «D/Normal»: получено достижение «Разрушитель (сложный)»)

59

312

Потасовка на палубе привлекает внимание других обитателей корабля - все ближе и ближе слышен стук шагов и гомон толпы. Тебе лучше спрятаться. Прямо перед тобой дверь. Ты заходишь внутрь и закрываешь дверь за собой. Куда-то вниз ведет узкая деревянная лестница. Ты осторожно спускаешься и оказываешься в круглом холле с пятью дверями. Вверху на палубе уже слышны грозные крики. Скоро толпа преследователей ринется за тобой, так что лучше поискать убежище поукромнее, и чем скорее, тем лучше! Осмотревшись по сторонам, ты замечаешь, что на каждой из пяти дверей начертан определенный символ. На двери, что слева от тебя, нарисован кувшин. Символ следующей двери - пылающий огонь. Дверь посередине украшена короной. Еще дальше - дверь с изображением символа воды. И, наконец, на крайней правой двери ты видишь боевой символ: два скрещенных меча на голубом фоне. В какую дверь войдешь ты?

○ Дверь с кувшином: 346 — (27)

○ Если в наличии 1 «D/St1»: Дверь с огнем: 29 — (383)

○ Если в наличии 1 «D/St2»: Дверь с короной: 129 — (128)

○ Если в наличии 1 «D/St3»: Дверь с водой: 158 — (385)

○ Если в наличии 1 «D/St4»: Дверь с мечами: 111 — (333)

60

122

Вскоре твой путь преграждает каменная стена, в которой прорублена низкая сводчатая дверь. Еще одна дверь виднеется в восточной стене. Ты внимательно прислушиваешься, пытаешься по звуку определить, кто или что может скрываться за этими дверями. За дверью в северной стене стоит полная тишина, однако за восточной дверью отчетливо различимо чье-то тяжелое дыхание, время от времени переходящее в храп. Решай, какую из дверей ты хочешь открыть.

○ Северная дверь: 154 — (350)

○ Восточная дверь: 263 — (62)

61

308

Извилистый туннель ведет тебя в западном направлении. Порой ты натыкаешься на стены и издаешь недовольное рычание. Но крепкая чешуя надежно предохраняет тебя от ушибов и ссадин. Становится заметно холоднее, и при каждом выдохе из твоих ноздрей вырываются белые струйки пара. Коридор немного сужается, затем вновь становится шире и, наконец, завершается обширным залом. Откуда-то спереди доносится звук и льется мерцающий свет. Надо быть настороже! Но ты не хочешь остановиться и прислушаться. Напротив, ты ощущаешь, как предвкушение встречи почему-то возбуждает тебя, заставляя забыть об осторожности. Ты оскаливаешь зубы, выпускаешь когти и делаешь решительный шаг по направлению к залу.

○ 205 — (379)

62

263

Дверь заперта, однако ты так легко не сдашься: как следует разбежавшись, ты обрушиваешься на дверь всей своей массой, и она, издав громкий треск, распахивается настежь. Ты попадаешь в небольшую пещеру, готовый к встрече с ее обитателем. Быстро осмотревшись по сторонам, ты видишь кучу грязных костей, сваленных в дальнем углу пещеры; рядом лежит полуобглоданный человеческий скелет. Над скелетом склонился тот, кого твое незваное вторжение отвлекло от сытной трапезы. Это могучее животное, покрытое косматой бурой шерстью; с его острых как

бритва клыков стекает кровь, дикий взгляд пылает кровожадной яростью. Не успеваешь ты понять, что произошло, как БЕШЕНЫЙ ЗВЕРЬ издает дикий рев и, вскочив на ноги, бросается в битву.

○ Дальше — (138)

63

7

Поверженные Кровавые Орки лежат у твоих ног, и теперь все твоё внимание приковано к старику в грязной одежде. Трясаясь от страха, человек поднимает глаза к потолку, и ты слышишь, как он бормочет: «БУД ЪМИ ЛОС ТИВ КСЛ ЕПО МУС ТАР ИКУ. ЕСЛ ИТЫ ДРУ ГУВ ЕДИ МЕН ЯИЗ ЭТО ГОМ ЕСТ А. ЕСЛ ИТЫ ВРА ГПР ОСТ ООС ТАВ ЪМЕ НЯВ ПОК ОЕ. ПОЧ ЕМУ ТЫМ ОЛЧИ ШЬ? ТЫП ОНИ МАЕ ШЬМ ЕНЯ?». Что ты будешь делать? Если ты владеешь языками, то можешь попытаться поговорить со стариком. Или можешь оставить старика в покое и попробовать мясо Кровавых Орков.

- ☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Дар Языков»: **Дар Языков: 200 — (105)**
- ☐ **Отведать мясо: 420 — (323)**
- ☐ **Выйти из комнаты: 138 — (376)**

64

91

Рядом с мертвым телом в пыли ты находишь три золотые монеты. Затем, решив полакомиться мясом Полуорка, ты выносишь его тело из деревни и там съедаешь. **Прибавь 4 очка выносливости.** Теперь уходи из Ковена и отправляйся дальше.

 «Выносливость» +4, «Золото» +3

- ☐ **107 — (205)**

65

13

Когда последний из твоих противников бездыханный падает на землю и под сводами коридора вновь воцаряется тишина, ты решаешь немного отдохнуть и осмотреться. Присев на корточки, ты разглядываешь израненные тела поверженных воинов. Теперь ты можешь либо полакомиться их мясом, либо порыться в мешке, который один из воинов поставил перед боем на пол.

- ☐ **Попробовать мясо: 223 — (208)**
- ☐ **Порыться в мешке: 147 — (417)**

66

246

Карты и схемы, судя по всему, относятся к очень важным документам, но разобраться в них ты не в силах. Выдвижные ящики стола забиты бумагами, книгами и письменными принадлежностями. Ничего полезного найти не удастся.

 «St 6» = 0

○ 346 — (390)

67

224

Старуха приводит тебя во двор грязной покосившейся хижины. Из полуразвалившейся хибары тянет омерзительным кислым запахом. Войдя во двор, ты едва не наступаешь на лохматого хромого урода, который без движения лежит на земле. Искалеченное существо что-то бормочет, будто пытаешься привлечь твое внимание, но твои мысли заняты просьбой ведьмы. Старуха показывает тебе бочку, которая раньше стояла на высокой подставке позади хижины. «Прошлой ночью был сильный ветер, — причитает ведьма, — и бочка упала с ужасным грохотом. Она была полной до краев и упала на бедного Шангу, которого я привязала прямо под ней. Поможешь мне поставить бочку назад?» Ты хватаешь бочку и забираешься на подставку. Закончив дело, ты спускаешься вниз в ожидании награды. «Сейчас посмотрим, - говорит старуха себе под нос. - Я ведь обещала тебе Снадобье Удачи? Тебе понравится!»

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: 294,  «Храбрость» -1 — (224)

68

259

Ты срываешь браслеты с запястьев вора и, любуясь покрывающей их искусной резьбой, вертишь забавные украшения в руках. Браслеты издают легкое металлическое позвякивание; даже при том скудном освещении, что дают голубые сталактиты, они переливаются и сияют удивительным светом. Тебе удастся подогнать их под собственные запястья, и, надев их, ты с гордостью рассматриваешь свое удивительное приобретение. Эти браслеты обладают волшебным свойством, о котором ты узнаешь позже.

 «Желтые Браслеты» +1

○ 115 — (420)

69

239

Ты благополучно достигаешь противоположной стены пещеры и, пройдя под низкой аркой, вступаешь в ведущий на восток коридор. Вскоре ты подходишь к развилке и поворачиваешь на юг.

○ 298 — (400)

70

140

Ты вспоминаешь слова слепого чародея Ханникуса и, вытащив серебряное кольцо, показываешь его Даррамуссу. «Что это? Да это же... Перстень Святого Благословения! Где ты взял его? Дай его мне! Быстро!» - глубоко запавшие глаза чародея сужаются в щелочки; свирепый взгляд пронизывает тебя насквозь. В какое-то мгновение ты чувствуешь, что Даррамусс овладевает твоей волей, и ты уже протягиваешь ему руку, чтобы отдать кольцо. Его рука тянется навстречу... В последний момент тебе все же удается стряхнуть с себя его чары. Ты делаешь шаг в сторону, и с размаху разбиваешь перстень об стену. Как только большой, похожий на луковицу камень обращается в осколки, твой враг издает пронзительный вопль, и в ту же секунду комната начинает наполняться каким-то сладковатым газом. **Даррамусс бросается к северной стене и**

нажимает на скрытую в камнях пружину. Стена со скрежетом отъезжает в сторону, открывая узкий проход. В отчаянии приспешник Жаррадана Марра бросается в коридор, но слишком поздно... Ядовитый газ сделал свое дело! Сжимая горло костлявыми руками, Даррамусс падает на колени, откидывается назад, и в следующую секунду его безжизненное тело покоится у твоих ног. Ты прикончил мерзкую тварь! Теперь ты должен решить, в какой из двух секретных коридоров войдешь.

 «Перстень Ханникуса» -1

○ На запад: 79 — (302)

○ На север: 456 — (276)

71

450

Ты поспешно выходишь из комнаты и вновь оказываешься в коридоре, по которому пришел сюда. Ты помнишь, что за дверью, вырубленной в восточной стене, раздавались какие-то зловещие звуки, однако другого пути вперед нет.

○ 263 — (62)

72

34

Наметив место, где примерно

может находиться твой таинственный враг, ты наносишь удар когтями. Однако твоя рука разрубает лишь воздух. Тень-Убийца даже не пытается отпрыгнуть или уклониться. В отчаянии ты наносишь еще один удар, и опять никакого толку! Бросив взгляд на стену, ты с ужасом убеждаешься, что дьявольский нож направлен тебе в спину — в следующее мгновение твое тело пронзает сильная боль. **Потеряй 2 очка выносливости.** Издав сдавленный вопль, ты пытаешься выбежать из комнаты.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше**,  «N» = 242, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(117)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

73

92

Скоро темнеет, и на небе появляется полная луна. Ты решаешь остановиться на ночлег под раскидистым деревом рядом с дорогой. Засыпаешь ты быстро. Этой ночью тебя мучают сны, очень похожие на реальность. Тебя вновь посещают три ведьмы. Каждая из них хватает тебя за одну из конечностей и начинает тянуть на себя. Старухи обладают нечеловеческой силой, и ты чувствуешь, что тебя вот-вот разорвут на куски. Одна из них вроде бы пытается отнять тебя у двух других, но те злобно кудахчут: «Наш! Он наш! Его место в Дри. Он нужен для марранга». Но та, что тянет тебя за руку, не сдается. «Нет! - визжит она, — Этого не будет! Вы получите его, только если он не принесет Скаливид!» Наконец, все трое отпускают тебя. «Корень! Корень! — завывают они — Дай нам корень!» Ты просыпаешься в холодном поту. Над твоей головой таинственно скрипит старое дерево. Но к завыванию ветра в его ветвях примешивается и другой звук: «У-у-у-у-у... Ву-у-у-у... О-о-о-о... Ко-о-о-орень! Ко-о-о-орень!» Ты в ужасе оборачиваешься и видишь склонившиеся над тобой усмехающиеся лица Трех Сестер. Они просят у тебя корень. Хочешь ли ты отдать ведьмам какое-либо растение?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Белый цветок»: **Белый цветок: 119**,  «Белый цветок» = 0 — **(380)**

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Голубой стебель»: **Голубой стебель: 141**,  «Голубой стебель» = 0 — **(153)**

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Красные листья»: **Красные листья: 173**,  «Красные листья» = 0 — **(136)**

○ **Отказаться: 222 — (210)**

74

449

Легионер 29 — а все легионеры с гордостью носят свои числовые имена — провел уже достаточно времени в Учебном Лагере. Он знает обо всем, что здесь происходит, и ему известно, какими путями отсюда можно выбраться. Вы проводите вечер вдвоем, и старик с удовольствием рассказывает тебе о своем прошлом. Рассказ его блуждает, перебегая от одной истории к другой. Легионер 29 и его сестра много лет назад поступили на службу к Жаррадану Марру. Люди-Носороги считаются лучшими охранниками, и во время осады Саламониса 29-й был принят в личную стражу чародея. Но Жаррадан Марр не понравился молодому воину. А однажды произошел случай, который и вовсе поставил крест на его честолюбивых планах. Однажды 29-го застали в Саламонисе за распитием горячительного в компании с другим Человеком-Носорогом, про которого было известно, что раньше он служил Бальтусу Дайру, некогда другу детства, а ныне смертельному врагу Марра. Больше ни о каком продвижении по службе нельзя было и мечтать. Теперь Тагруфф не сводил с проштрафившегося легионера глаз и при всяком удобном случае наказывал его побоями или заключением в карцере. А сестру держали в заложницах в подземельях, на случай, если брат попытается сбежать. И вот теперь, когда сестра в безопасности, пришло время освободиться оттирании Полутролля. Ближе к ночи под покровом сумерек Легионер 29 ведет тебя к стене, в которой есть несколько расшатанных камней. Приложив не так уж много усилий, вы выламываете в стене отверстие, достаточное большое для того, чтобы выбраться наружу. Затем вы всю ночь пробираетесь через лес. Твой новый товарищ обещает отвести тебя к человеку, который сможет рассказать о том, кто ты такой. Этот человек живет на поляне в лесу. Но сам 29-й не хочет идти туда с тобой, потому что боится быть узнанным. Наконец, вы выходите на тропинку, ведущую на север. Бывший Легионер советует тебе идти прямо по ней, а сам сворачивает на запад. Однако вскоре после того, как он скрывается в темноте, твоих ушей достигает его сдавленный вопль. Что будешь делать?

☐ **Пойти на север: 174 — (101)**

☐ **Пойти на запад: 10 — (20)**

75

266

Смотритель Адского Огня падает на пол. Тело поверженного противника тебя не интересует, и ты направляешься к стене, чтобы получше рассмотреть укрывающие ее гобелены. За одним из них ты находишь скрытую нишу, в которой висит превосходный трофей - хрустальная дубина. Ты забираешь ее с собой, а затем выходишь из этой пугающей комнаты.

 «St1» = 0, «Хрустальная дубина» +1

☐ **312 — (59)**

76

316

Проходит целая вечность, пока старик заканчивает приготовление какого-то зелья. Наконец, старый лекарь шаркающей походкой подходит к одной из полок и снимает с нее кувшин. «Этот целительный бальзам просто отменный! - хвастается старик. - Здесь, к югу от Дри, ничего лучше не найдешь. Но я никогда не лечил им существ вроде тебя. Ты позволишь мне попробовать?» Он смазывает тебе грудь бальзамом, а затем тщательно втирает снадобье, чтобы оно проникло между пластинками чешуи. Подобным же образом старик растирает все твое тело. Бальзам действует

незамедлительно. Ты чувствуешь себя сильным и помолодевшим. Оказывается, на тебя бальзам действует даже лучше, чем на людей. **Можешь полностью восстановить свою выносливость.** Затем ты выходишь из лавки лекаря и продолжаешь свой путь.

 «Выносливость» +30

○ 374 — (171)

77

96

Вдали показывается унылая пустошь Равнины Ветров. На полпути к Равнине тебя ожидает перекресток. Ты можешь продолжить свой путь на запад, а можешь повернуть на север.

○ На запад: 177 — (338)

○ На север: 130 — (13)

78

260

В последний момент ты уворачиваешься от маленькой острой стрелы. Инстинкт самосохранения, живущий где-то в глубине твоей души, берет верх над гневом, подсказывая, что с лучником Эльфом шутки плохи. Ты разворачиваешься и стремглав бежишь в обратном направлении.

○ 344 — (274)

79

459

Ты поворачиваешься к двери. «Я гляжу, ты понял мой намек, — насмешливым голосом говорит Нимбикус. — Можешь не извиняться за то, что помешал мне сосредоточиться. Я начну читать книгу заново. Пусть это тебя не беспокоит. Будешь уходить, не забудь закрыть за собой дверь. Возможно, мы больше не встретимся. Мне бы не хотелось, во всяком случае». Ты покидаешь комнату Мага Стихии и возвращаешься в круглый холл.

○ 312 — (59)

80

202

Ты думаешь, что делать дальше, как вдруг ощущаешь, что пол, на котором ты стоишь, слегка движется у тебя под ногами. Обведя взглядом комнату, ты с ужасом понимаешь, что окружающая тебя обстановка совершенно изменилась, как будто сработал невидимый выключатель. Ты лихорадочно ищешь выход в туннель, из которого пришел сюда, но проход исчез. Ты в ловушке! Глухой рокот, доносящийся откуда-то из-под пола, перерастает в яростный рев. Но это не рев живого существа! Комната превращается в печь, в которой тебя медленно поджаривают! Вскоре жар становится невыносимым, и в отчаянии ты ищешь хоть какой-нибудь путь к спасению. Есть ли у тебя желтые металлические браслеты?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Желтые Браслеты»: **Желтые Браслеты: 339 — (413)**

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Желтые Браслеты»: **Нет: 339 — (247)**

81

295

Спустя несколько мгновений бой завершается. Разбойники отряхивают землю с рук - бездыханное тело их белокурого противника покоится на земле. Довольно ухмыляясь, они смотрят друг на друга, а затем один из них говорит: «Мы хорошо проучили эту болотную гадюку. Будет знать, как обманывать нас и показывать неправильную дорогу!» Другой кивает ему, а затем оба уходят по тропе, ведущей на север. Ты ждешь, пока они совсем не пропадут из виду, а затем подходишь к сильно избитому худощавому телу. Что ж, довольно скудная, но вполне сносная пища... **Прибавь 2 очка к своей выносливости.** Теперь продолжай свой путь.

 «Выносливость» +2

○ 414 — (267)

82

42

Ярость стремительно нарастает. От предвкушения жаркой битвы и последующего пиршества твоя кровь буквально вскипает. Ты больше не в силах сдерживать себя. Выпустив когти, ты врываешься в зал. Хоббиты верещат от ужаса и хватаются за свои короткие мечи.

○ **Дальше — (158)**

83

192

Ты берешь в руки пергаментный свиток и разглядываешь его. Почерк не очень четкий, однако тебе удастся разобрать вот такой текст: "Биография Жаррадана Марра. Возраст - девяносто три года. Итак, Жаррадан Марр решил покинуть реальный мир и найти прибежище в своем собственном мире. **Зеркальный мир** не занимает даже точки в пространстве того мира, что известен нам смертным. И все, кто будут искать Марра в этом мире, найдут лишь себя. У зеркального мира есть лишь одно слабое место - с помощью хрустальной дубины можно разрушить портал между нашим миром и миром чародея." Забрав свиток, ты решаешь покинуть комнату. Можешь воспользоваться дверью в южной стене, через которую ты пришел, либо же дверью в восточной стене.

 «Свиток с биографией» +1

○ **Южная дверь: 450 — (71)**

○ **Восточная дверь: 365 — (409)**

84

391

Вода на вкус прохладная и освежающая. Но пить ее нельзя, ведь серебряный блеск происходит от растворенных в воде ядовитых минералов. Вскоре ты чувствуешь сильную резь в желудке. **Потеряй 2 очка выносливости.** Когда придешь в себя, поднимайся на ноги и продолжай свой путь.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **351 — (24)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

ДАГРУФФ И ДАРРАМУСС

Такова история, которую поведал Жаррадану Марру чародей Ханникус. Марр принялся расспрашивать Ханникуса дальше, и тот рассказал, что Этилесс, нынешняя Королева из рода эльфов, как говорили, дала жизнь сразу трем Эфирам! Этилесс была необычайно красивой девушкой. Поэтому во время ритуала общения ее посетили целых три бога: Эвтилиал, бог языков, Итиция, бог разума, и Аллиарьен, бог эльфийской магии. Именно последнее имя особенно заинтересовало Жаррадана Марра. Ибо каким бы могучим ни было магическое мастерство Жаррадана, волшебство эльфов ни в чем ему не уступало. Если бы Марру удалось овладеть вдобавок и эльфийской магией, он стал бы непобедимым! Острый ум Жаррадана уже оценил открывающиеся перед ним возможности. Над рассказами Ханникуса явно стоило призадуматься. Жизнь эльфов протекала под покровом тайны, и прошли годы, пока Жаррадану Марру наконец-то удалось разыскать деревню эльфов Ститтл Воуд. Тем временем его золотые копи процветали, а, значит, крепла основа грядущей власти чародея. Валласка Роу привел с собой новых наемников для армии. В замызганном трактире в Зенгисе он набрел на крепыша Тагруффа, в чьих жилах текла кровь троллей. Их знакомство началось с пьяной потасовки, но позже переросло в крепкую дружбу. Тагруфф согласился последовать за Валлаской и поступить на службу к Жаррадану Марру. Чародей быстро оценил Тагруффа. Особенно ему понравились в нем грубое чувство юмора и природная склонность к жестокости. Марр отправил Тагруффа в Лес Узловатых Дубов, чтобы тот заново перестроил дом Ханникуса в Учебный Лагерь для тренировки воинов. А вот роль самого Ханникуса во всех этих планах постепенно сходилась на нет. Чародей оказался мало на что способным, и это сильно раздражало Марра. Ханникусу была вверена забота о безопасности владений хозяина, но он пренебрег своими обязанностями. Чаша терпения Жаррадана переполнилась, когда отчаянная компания Сильноруких пробралась в подземелье и разворовала хранившиеся там сокровища. На поиски замены Ханникусу ушло целых два года, но когда подходящий кандидат все же был найден, он оказался настоящим подарком судьбы. Однажды Валласка Роу вернулся из поездки в Порт Блэксенд с довольной ухмылкой на лице. Он поведал хозяину о встрече с существом, обладавшим исключительными качествами. Марр с интересом выслушал рассказ о Полуэльфе Даррамуссе. По словам Роу, Даррамусс был настоящим чудовищем - безжалостным и жестоким, считавшим за честь участие в пытках и истязаниях. Когда он служил офицером в армии, то с удовольствием выполнял приказы о казни пленных. И если такой приказ поступал, Даррамусс сначала подвергал свои жертвы пыткам, чем доставлял себе ни с чем не сравнимое удовольствие, и лишь потом убивал их. Марру страшно понравилось все, что он услышал о Даррамуссе, а когда тот собственной персоной появился на пороге его дома, чародей полюбил его всей душой. Даррамусс тут же был назначен надзирателем золотых копей. Оказалось, что эта должность будто специально для него и создана. Первым делом он покончил с выплатой жалования рабочим. Отныне эти бедняги превращались в самых настоящих рабов, а чтобы никто из них не подумал отлынивать от работы, за ними пристально следили охранники, вооруженные пастушьими хлыстами. Когда рабочие стали умирать, армия под командованием Тагруффа прошлась по окрестным селениям и восполнила нехватку рабочей силы новыми рабами. Успехи Даррамусса произвели на Жаррадана такое неизгладимое впечатление, что тот вскоре поставил громилу над всем своим подземным хозяйством. У старого глупого Ханникуса сил возражать уже не было.

○ **Дальше** — (281)

○ **Назад** — (168)

86

458

Низко пригнувшись, ты протискиваешься в узкий лаз. Над твоей головой вспыхивает светящийся сталактит, и в его голубоватом свете ты различаешь очертания крошечной комнаты. В ней пусто, если не считать стоящего у одной из стен большого сундука. Заинтересовавшись сундуком, тыходишь поближе и пытаешься открыть его, но ничего не выходит. Ты стучишь по нему, пинаешь его, толкаешь, но твердое дерево не поддается. Наконец каким-то чудом тебе все же удается открыть крышку. Внутри ты обнаруживаешь два странных предмета. Первый предмет — это круглая пластина из прочного металла. С одной стороны из ее центра торчит острый шип. Другой предмет — кусок цветного камня размером примерно с твое предплечье. Он имеет вытянутую форму, и один его конец значительно шире другого. Бледно-зеленый камень слегка поблескивает в затопляющем комнату неверном свете. Он мог бы пригодиться в бою, но надолго его не хватит - камень очень хрупкий. Один из этих предметов ты можешь взять с собой.

- Стальной щит: 197 — (164)
- Хрустальная дубина: 110 — (381)

87

88

288

Не спуская с Хоббита голодных глаз, ты ждешь, когда он перестанет оглядываться или увлечется разговором. Однако твоего терпения хватает не больше чем на пять секунд. В предвкушении лакомства твой рот наполняется слюной. Мускулы напряжены до предела. И хотя рассудок подсказывает тебе, что надо подождать более безопасного момента, тело отказывается подчиняться.

- 42 — (82)

Ты нерешительно идешь по направлению к дому со стрельчатой крышей: все, что ты видишь вокруг себя, по-прежнему внушает тебе благоговейный страх. Приблизившись к зданию, ты слышишь доносящиеся изнутри голоса. Сначала они едва различимы, но чем ближе тыходишь, тем яснее становится звучащая речь. «Сегодня та самая ночь, сестры Ромины!» - кудахтает первый голос. «Ну и когда же он придет?» - вступает второй, высокий и визгливый. «Успокойтесь! — обрывает их третий. — Я чувствую его присутствие. Он где-то рядом». Тыходишь к входной двери и толчком распахиваешь ее. Три старые женщины, сидящие внутри, одновременно взвизгивают. Но не от ужаса. В их вопле слышится дикий восторг! Все три старухи одеты в серые лохмотья. У них длинные волосы и щетинистые подбородки. В целом они мало чем отличаются от людей, только заметно ниже ростом. Эти отвратительные ведьмы, довольно потирающие свои морщинистые руки — те самые Три Сестры из деревни Дри. «Заходи, заходи, дружок, — кивнув, подзывает тебя одна из сестер, та, что совсем слепая, - а мы тебя ждали». «Да, ждали, - вторит ей другая с зияющим провалом беззубого рта. - Мы сестры из деревни Дри. Мы поможем тебе исполнить твое предназначение!» Тут вперед выступает третья старуха. Она начинает говорить, и голос ее напоминает шипение змеи: «Да, несчастное создание, мы знаем, что ты и кто ты, а ты не знаешь. Боги захотели, чтобы мы приняли участие в твоей судьбе. Мы не можем отвечать за каждый твой шаг, принимать решения должен ты сам. Но своим знанием мы можем направлять твою судьбу и следить за тем, как ты справляешься». «Не удивляет ли тебя, — вновь говорит слепая ведьма, — что такое существо, как ты, так быстро прошагало столь много ступеней мудрости, будто ты не дитя подземелья, а магистр всех наук?» Три ведьмы смотрят друг на друга и начинают хихикать как девчонки. «Но прежде, чем мы расскажем тебе твою судьбу, - продолжает беззубая ведьма, - ты должен сделать кое-что для нас. Сейчас ложись спать и хорошенько выспись к завтрашнему утру. Затем отправляйся на поиски. Нам нужны травы для снадобий. Принеси нам корень Скаливида! А за это мы поведаем тебе все, что ты должен знать. Встретимся в ночь полнолуния». Ведьмы вновь начинают кудахтать о чем-то своем, и звук их голосов тебя уже порядком раздражает. Ты делаешь шаг в их сторону, но в этот момент три фигуры растворяются в воздухе. В доме воцаряется полная тишина, и лишь призрачные звуки ночи врываются в комнату через окно.

Чародей продолжает свою речь: «Я занимаюсь магическим искусством марранга уже много лет. Поначалу мои успехи были скромны - мне удавались лишь опыты над мышами и крысами. Ты и твои спутники принесли мне первую удачу в опытах над высокоразвитыми животными. Никогда прежде мне не удавалось преобразовать человека. Да еще в такой замечательный экземпляр, коим ты, безсомнения, являешься». Ты молчишь в полном недоумении. Преобразовать человека?!... И о каких таких спутниках говорит Марр? «Плоды моих экспериментов, по крайней мере, те из них, кто выживает, сначала тщательно изучаются, а затем отправляются в подземелья, вырытые под деревней Ковен. Все мои творения собраны там, чтобы мы могли узнать, на что они способны. Туда же поместили тебя и твой экипаж». «Твой экипаж?..» Что он имеет в виду? Смутные, тревожные мысли перемежаются в твоей голове со вспышками памяти. Вновь бросив взгляд на обстановку в комнате, ты начинаешь вспоминать этот письменный стол, кровать, гардероб... Марр хитро улыбается. «Я чувствую, ты кое-что вспомнил, - продолжает он. - Да, здесь немного пыльно и не прибрано, но в остальном почти так, как было при тебе». Твоя голова идет кругом! Все, что окружает тебя, теперь кажется до боли знакомым. «Жаль, что судьба твоих офицеров сложилась не так удачно. Помнишь Лигга, первого помощника? Я сделал из него Кровавого Орка и поставил охранять Ханникуса, этого старого слепого дурака. А Бэргон, кок... Ты с ним уже встречался. Я превратил толстяка в Хоббита. Думаю, ты помнишь, как застал его в компании с Шаманом и Сильноруком...» Слова чародея потрясают тебя - перед тобой встают картины твоего далекого прошлого. И вот, после всех испытаний, после ужасных страданий и блужданий по темным подземельям ты вновь оказался у себя дома!

○ 199 — (3)

Зеркало вставлено в резную золоченую раму, но в остальном в нем нет ничего особенного - обычное большое зеркало. Ты размышляешь, не разбить ли его, но затем, решив, что звон стекла может привлечь внимание команды, отказываешься от этой затеи. Есть ли у тебя свиток с биографией Жарраданна Марра?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток с биографией»: **Биография Марра:**
329 — (109)

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Свиток с биографией»: **Нет: 302 — (371)**

92

99

Ты подходишь к письменному столу и берешь в руки лежащий на нем развернутый свиток. Как только ты прикасаешься к пергаменту, раздается громкий треск. Вздвогнув от испуга, ты поднимаешь глаза и с ужасом наблюдаешь, как в углу комнаты прямо из воздуха материализуется жуткое создание. Оно выше и мощнее тебя. Такое впечатление, что его грубая шкура сделана не из живой плоти, а высечена из камня. Огромные кулаки чудовища покрыты буграми и шишками, на безобразном лице зияет огромная пасть, раскосые глаза пылают нечеловеческой яростью. КАМЕННЫЙ ДЕМОН решительно приближается к тебе, и ты должен срочно решить, что делать дальше. Твой противник выглядит гораздо сильнее тебя.

○ **Напасть: 327 — (292)**

○ **Убежать: 450 — (71)**

93

470

Ты подносишь Кольцо Истины к лицу белокурого Эльфа, и его тон заметно меняется. Он начинает нервно переминаясь с ноги на ногу и заметно нервничать. Что бы ты хотел узнать у него?

○ Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: **Ститтл Воуд: 8**,  «Atk» = 0 — **(7)**

○ **Корабль-Крепость: 219 — (387)**

○ Если в наличии ровно 1 «D/Stat»: **Белый Лист: 117**,  «Stat» = 0 — **(239)**

94

453

Некоторое время ты отдыхаешь у пруда, любуясь насекомыми, скользящими по серебристой водной глади, и наслаждаясь пением птиц, снующих высоко в ветвях. Затем ты решаешь продолжить путь. **Прибавь 2 очка выносливости.**

 «Выносливость» +2

○ **351 — (24)**

95

160

Хоббит умирает, и ты, впившись зубами ему в плечо, с наслаждением глотаешь свежее сладкое мясо. Но тут ты вспоминаешь, что товарищи погибшего все еще здесь. Вот один из них перед тобой, тот, что в красной одежде. Он целит в тебя своими указательными пальцами и издает какие-то непонятные звуки. Второй, тот что в сверкающем доспехе, выхватывает меч, похожий на тот, что ты видел у Гнома, только побольше, и кричит, обращаясь к товарищу: «ОВЛАДЕ ЙЕГ ОРА ЗУМ ОМШ АМА Н! ОНС МОЖ ЕТП РИВ ЕСТ ИНА СКЭ ТОМ УПР ОКЛ ЯТО МУС ВИН ОРЫ ЛУ».

○ **Дальше**,  «N» = 292, «Rez» = 3, «X» = 1 — **(117)**

96

Q3

○ Q4 — **(325)**

97

52

Оставив туннель за спиной, ты некоторое время идёшь по тропе. Прямо посередине небольшой поляны ты видишь нечто такое, отчего у тебя округляются глаза. В землю вбит высокий кол, а на нем, привязанный за запястья, болтается Хоббит! Он едва жив, но выглядит весьма аппетитно. Твой рот наполняет слюна, и ты со всех ног бросаешься к крошечному существу. Услышав звук твоих шагов, несчастный медленно открывает глаза. «Нет! - с мольбой в голосе произносит он, догадавшись о твоих намерениях. - Пожалуйста, сними меня отсюда и не убивай. Я расскажу тебе, куда ведут эти тропы, и как избежать опасностей, которые тебя

подстерегают!»

○ **Освободить: 70** — **(275)**

○ **Прикончить: 206** — **(294)**

98

185

Маленькое существо верещит от ужаса, увидев твою огромную беспалую ступню, занесенную над его головой. Пропищав что-то вроде «ОТО ЙДИ ОТМ ЕНЯ!», Гном хватает свой крошечный меч и пытается с размаху вонзить его тебе в ногу. Однако удар получается слабым - лезвие просто скользит по покрывающей твоё тело чешуе. Ты остаешься невредимым. Мгновение спустя ты со

смешанными чувствами взираешь на то, что осталось от злосчастного Гнома.

○ 248 — (47)

99

74

Ты протягиваешь мешок с ящичком Жаррадану Марру. «Отлично, - с улыбкой произносит чародей, - я тоже сдержу свое слово. Ты искал меня и нашел, преодолев на своем пути множество препятствий. А это значит, что ты умен и обладаешь разнообразными способностями. Ты сильное создание, и можешь быть настоящим вождем. Только пока не знаешь об этом. Ты знаешь, что такое восторг битвы?» Ты киваешь в знак согласия. «Да будет так! Я назначу тебя главнокомандующим моими войсками. Станешь ли ты мне служить?» Жизнь, полная битв и приключений, привлекает тебя, и ты вновь киваешь. «Хорошо, — говорит Марр. — Ты приступаешь к своим обязанностям немедленно. Вот тебе первое задание. Ты должен казнить своего предшественника - Валласку Роу. Мало того, что он не смог помешать тебе проникнуть в мою резиденцию, так еще и не нашел Радужных Прудов. Мне надоела его беспомощность! Как только Роу будет мертв, ты станешь командиром Корабля-Крепости и будешь подчиняться только моим приказам». Итак, для тебя все решено. Насколько успешной окажется твоя карьера командующего войсками Жаррадана Марра, зависит лишь от твоих способностей. Но помни, что твой властитель жесток и коварен. Быть может, ты станешь лучшим из его военачальников, а может, разделишь бесславную судьбу своих предшественников. Как бы там ни было, наконец-то твоя прежде бесцельная жизнь обрела смысл и значение... На этом твоё приключение окончено...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, «St5» = 1, «St6» = 1 — (59)

100

480

Что бы ты хотел узнать у белокурого Эльфа?

○ **Ститтл Воуд: 58 — (234)**

○ **Корабль-Крепость: 269 — (305)**

○ **Белый Лист: 167 — (375)**

101

174

Не обращая внимания на крики старого Человека-Носорога, ты продолжаешь свой путь по ведущей на север тропинке. Через несколько часов ты выходишь на поляну.

○ 366 — (151)

102

400

Ты проходишь внутрь разрушенного здания. Посреди засыпанного мусором пола из-под обломков обрушившейся стены торчит рука скелета. Она сжимает закрытую пробкой стеклянную бутылку, на дне которой видны остатки зеленоватой жидкости. Осмотревшись вокруг, ты видишь обломки старой мебели: сломанные столы, разбитые стулья, развалившуюся кровать и разорванный в клочья соломенный матрас. Твое внимание вновь возвращается к руке, держащей бутылку. Можешь прихватить бутылку с собой или не трогать ее и покинуть руины.

○ Взять бутылку: 328 — (248)

○ Покинуть руины: 183 — (4)

103

49

Коридор ведет тебя на восток, и вскоре ты подходишь к узкому каменному мосту, перекинутому через глубокую пропасть. Откуда-то из глубины доносится едва слышный плеск воды, и, подойдя к краю обрыва, ты осторожно заглядываешь вниз. От текущей по дну пропасти реки поднимается отвратительный запах. Зловоние с силой ударяет тебе в нос, и ты отшатываешься назад. Однако другого пути вперед нет. Мост очень узкий, его хлипкие перила блестят от капель какой-то желтоватой жидкости. Наверняка, он еще и скользкий, однако деваться тебе некуда —стараясь не дышать, ты идешь по мосту и на полпути, поскользнувшись, теряешь равновесие.

○ Далее,  «N» = 457, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

104

417

Марр произносит заклинание, но ничего не происходит! На лице чародея появляется испуг: он лихорадочно пытается понять, что могло помешать действию магии. «А, я знаю... — наконец, кивнул он — Живой Паутине не удалось заманить тебя в свои сети. А этот старый идиот Ханникус, которому я приказал замуровать источник Эльфийской Пыли, как всегда не справился. Ну ладно. Я думаю, ты станешь менее строптивым, если мы поговорим о тех богатствах, что я мог бы предложить тебе!» Тем временем у тебя созревает план. Теперь твоя очередь нападать, и ты уже выбрал цель. Этой целью будет не сам Марр, а магическое зеркало. Есть ли у тебя есть хрустальная дубина?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Хрустальная дубина»: **Хрустальная дубина:**
28 — (35)

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Хрустальная дубина»: **Нет: 152 — (106)**

105

200

Старик готов помочь тебе, если ты выведешь его из подземелья: «Если хочешь знать, меня зовут Ханникус. Мне многое известно о том, что здесь творится, — начинает старик свой рассказ, — ведь я был зрителем подземелий до тех пор, пока Жаррадан Марр не решил, что я недостаточно груб и безжалостен. Тогда он отдал мое место бессмертному, этому Даррамуссу, будь проклята вовеки его душа! Что я получил в награду за тридцать шесть лет верной службы? Проклятие слепоты и удел быть пленником, живой игрушкой на радость Даррамуссу!» Ты внимательно слушаешь старика. «Я отведу тебя прямо к зрителю подземелий, если ты поведешь меня, - продолжает тот. - Понимаешь? Мы пойдем с тобой на восток, к логову Живой Паутины. Только не слушай ее болтовню, она лишь хочет заманить тебя в ловушку, а затем полакомиться твоим мясом! Дальше наш путь лежит на север, прямо к Даррамуссу. Я помогу тебе умертвить его». Откуда-то из складок одежды Ханникус достает серебряный перстень с большим, похожим на луковицу камнем. «Вот посмотри. Этот перстень подойдет к любому пальцу, даже к таким, как у тебя на руке. Так вот. Когда встретишь Даррамусса, разбей камень о стену. Внутри камня смертельный газ. Смертельный даже для бессмертных Полуэльфов. Но для людей он безопасен, да и тебе он вреда не причинит». **За то, что узнал такую ценную информацию,**

прибавь 1 очко к своей удаче. Любуясь перстнем, ты надеваешь его на палец, как вдруг старик просит вернуть кольцо назад.

 «Удача» +1

○ 360 — (227)

106

152

Ты делаешь шаг вперед и бьешь кулаком по зеркалу. Звук удара разносится по комнате. Но это не звон разбитого стекла. Зеркало задрожало и осталось целым и невредимым. «Вот дурак! - вопит Жаррадан Марр. - Ты что, на самом деле думал, что ворота между мирами так легко разрушить? Да если б это было так, моя судьба зависела бы от любой случайности. От плохой погоды, например». Пожалуй, он прав! Вряд ли можно было рассчитывать так просто справиться с могущественным чародеем! «Мое зеркало невозможно разбить. Ты лишь попусту тратишь время - свое и мое. Я вижу, служить ты мне не хочешь. Что ж, если ты не стал моим другом, тебе придется быть моим врагом». Образ Жаррадана Марра в зеркале постепенно растворяется, и там вновь появляется твое отражение. Собрав остаток сил, ты готовишься нанести по зеркалу еще один мощный удар.

○ 302 — (371)

107

КВИММЕЛЬ КОСТЛЯВЫЙ

Мастерство 8

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 359, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (394)

108

394

Ты покидаешь комнату Человека-Носорога и возвращаешься на развилку, чтобы затем повернуть на север.

○ 144 — (397)

Наконец-то фрагменты головоломки сложились воедино! Тыходишь к зеркалу и пристально смотришь в стекло. В следующую секунду ты понимаешь, что смотришь не на себя, а куда-то в глубь зеркала. Последние сомнения исчезают, когда твое отражение начинает постепенно меркнуть и растворяться, а вместо него в зеркале появляется нечто совсем иное - то из глубин Зеркального Мира, который черный маг превратил в свою обитель, пред тобой предстает ужасная фигура самого Жаррадана Марра! Когда туман рассеивается, тебе удается разглядеть, что Марр сидит за письменным столом в помещении, напоминающем библиотеку. По столу разложены книги, расставлены разнообразные магические предметы и фигурки демонов. Такими же фигурками украшен и высокий стул чародея. Сам Жаррадан Марр то ли спит, то ли погружен в глубокие раздумья. По твоей спине пробегает неприятный холодок. Ощущение опасности заставляет сердце биться все сильнее, и ты чувствуешь, что взгляд твой буквально прикован к чародею. Кажется, один его вид излучает такую энергию, что ты ощущаешь ее всем телом. Неожиданно глаза чародея открываются. Ты отпрыгиваешь назад, но его похожие на пылающие угли огненные зрачки пронизывают тебя насквозь. Его нижняя губа слегка оттопыривается, обнажая острые редкие зубы, и изо рта доносится похожий на шипение звук. Затем Марр начинает говорить: «Подобно лососю, который всегда возвращается к месту появления на свет, влекомый силами природы, мое творение вернулось ко мне. Ты молодец! У тебя все получилось. И ты принес мне мою награду». На твоём лице застывает изумление, но Марр с усмешкой продолжает: «О да, мой ужасный друг. Не случай привел тебя на борт Корабля-Крепости. Ты стал одним из лучших творений, созданных с помощью искусства марранга. Это был абсолютный триумф! Ты не только доказал, что достоин быть образцом, по которому я буду создавать своих самых лучших легионеров. Ты доказал, что твой ум ничуть не слабее твоих крепких мускулов. Ты прошел все испытания: сумел выбраться из подземелий, нашел путь на Корабль-Крепость и, наконец, вернул мне Эфира». Будто собственному сыну, чародей с гордостью рассказывает тебе об успешном свершении своих планов. «Когда мы впервые встретились, ты был моим пленником. И хотя ты не заслуживал пощады, я был милостив к тебе. Вместо того, чтобы умертвить тебя, я предложил выбор: или ты будешь служить мне, или я использую тебя для опытов марранга. Но ты заявил, что никогда не будешь моим слугой, а, значит, твоя судьба была решена. В знак уважения я приберег для тебя свой самый смелый эксперимент». Эти слова глубоко западают тебе в душу. Разве ты когда-нибудь раньше знал Жаррадана Марра? И почему он должен испытывать к тебе уважение?

«Благодарю тебя, — улыбаясь, говорит Розина и прячет монеты куда-то в складки своей одежды, — теперь посмотрим, какая тебя ожидает судьба. Я буду тасовать колоду Судьбы, а ты мне скажешь, когда остановиться». Она берет карты и начинает медленно тасовать их, смотря при этом тебе прямо в глаза. Когда ты решаешь, что пора остановиться, ты что-то бурчишь. Ведьма принимается раскладывать карты. Первая карта - черная. На ней изображен вопросительный знак, и ее Розина аккуратно кладет в центр. «Это карта тайны, — говорит ведьма. — На самом деле все не так, как кажется. В твоём прошлом и в твоей судьбе есть много неясного даже для тебя самого». Она переворачивает следующую карту. Она опять черной масти, но ее украшает желтый символ солнца. «Хм-м, да... Свет во тьме...». Карты все больше увлекают ее. «Это хорошо. Значит, ты сможешь исполнить свое предназначение. Но судьба не будет добра к тебе. Нелегко тебе придется!» Вот еще две карты. На первой изображена беременная женщина в гробу, а на второй - мантия и жезл. «Смерть матери... Да, и магические искусства! Похоже ты появился на свет не обычным путем, а при помощи магии. Я должна сосредоточиться...» Она переворачивает еще одну карту, и на ней ты видишь человека, лежащего на облаке и указывающего пальцем куда-то вдаль. Человек с другой карты имеет две головы, которые смотрят в разные стороны. «Ага! Твоя миссия будет выполнена. Ты послан сюда специально. Но... что-то здесь не так. Мне надо еще посмотреть». Ведьма откладывает в сторону карты и ставит на середину стола хрустальный шар. Она пристально смотрит на него, и хрусталь начинает мутнеть. Внутри появляется свет, который отражается в глазах Розины. «Сестры? Так это вы его послали? Но это существо не знает, что такое Скаливид, и не подозревает об опасностях, которые... Ах, да. Понятно. Но я могу ускорить его поиски. Я помогу ему выполнить миссию!» Свет в глазах ведьмы затухает, и она поворачивает к тебе свое морщинистое лицо. «Тебе выпало тяжкое испытание. У Скаливиды **голубой стебель**, а растет он только в Болоте Человека-Жабы, на южном берегу реки Дидлуотер. Даже такому здоровяку, как ты, там, скорее всего, не выжить. Без помощи ты наверняка погибнешь. Но я могу предложить тебе помощь. Возьми **веревку**, которая висит вон там - она может тебе пригодиться. И пусть у тебя за спиной всегда шагает удача!» Ты берешь свернутую в кольцо веревку, перекидываешь ее через плечо и вновь поворачиваешься к Розине. Но ее уже нет в комнате!

 «Веревка Розины» +1

○ 386 — (335)

Ты срываешь с плеча свернутую в кольцо веревку, разматываешь ее и лихорадочно ищешь, на что бы набросить петлю. Но ничего подходящего вокруг не видно - жидкий кустарник явно не выдержит твоего веса! Трясина затянула тебя уже по пояс, и если решение не придет тебе в голову прямо сейчас, бросать веревку будет уже поздно. В отчаянии ты обводишь взглядом заросли окружающего поляну чахлого камыша и, наконец, замечаешь ствол невысокого, однако достаточно крепкого, чтобы выдержать твой вес, дерева. Но как набросить на него петлю? Раскрутив над головой веревку, ты бросаешь ее к стволу, и в тут происходит чудо! Оказавшись в воздухе, веревка вдруг начинает двигаться самостоятельно, будто подчиняясь собственной воле. Изогнувшись замысловатым образом, она скручивается в мощный узел и, долетев до дерева, закрепляется на его ветвях. Свободный конец веревки, будто змея прошуршав в кустарнике, подползает прямо к тебе. Ты осторожно тянешь за веревку и, убедившись, что она прочно держится за дерево, вытягиваешь себя из трясины, чуть было не ставшей твоей могилой. Весь перепачканный, но целый и невредимый, ты, наконец, стоишь на твердой почве и в изумлении смотришь на волшебную веревку. Ты даже не подозреваешь, что был не единственным свидетелем чуда с веревкой. Пара больших блестящих глаз пристально наблюдает из зарослей за тем, как веревка сама сворачивается обратно в кольцо и ложится на землю неподалеку от тебя. Пока ты раздумываешь, по какой из двух троп родолжить путешествие, тонкая перепончатая лапа хватает веревку и утаскивает ее в заросли. Заметив пропажу, ты осматриваешь окрестности, но вокруг не видно ни самой веревки, ни ее похитителя: с потерей придется смириться.

 «Веревка Розины» = 0

○ 267 — (299)

На ощупь ты пробираешься вдоль стены, пытаешься найти выход из таинственной пещеры. Под ногами шуршит устилающая пол солома. Если в этом подземелье обитает какое-нибудь чудовище, ты запросто можешь угодить ему прямо в лапы. Но никаких звуков, кроме легкого шелеста собственных шагов, ты не слышишь. Наконец, ты находишь отверстие в стене, достаточно широкое, чтобы ты мог в него пролезть. Перед тобой новый туннель, однако, как и прежде, тебе приходится пробираться по нему на ощупь. Внезапно кромешный мрак разрывает слабое голубоватое свечение, и ты настороженно замираешь на месте. Ты настолько отвык от света, что когда голубые сталактиты вновь вспыхивают у тебя над головой, ты резко отворачиваешься и прикрываешь глаза чешуйчатой лапой. Однако ты быстро привыкаешь к синеватому полумраку и видишь, что перед тобой развилка, от которой отходят два туннеля: на восток и на запад.

○ На восток: 61 — (130)

○ На запад: 309 — (392)

113

214

Ты успеваешь достать бутылку с зелёной жидкостью и бросить ее прямо в пасть Лесному Духу. Бутылка разбивается, и уже через пару мгновений дерево начинает содрогаться в конвульсиях и засыхает прямо у тебя на глазах. Видимо, в бутылке содержался сильный яд, смертельный не только для животных, но и для растений! Разорвав путы, ты убегаешь, не дожидаясь появления других Лесных Духов.

○ 126 — (343)

114

452

Ты осторожно подходишь к трону. Из под красного капюшона выглядывает уродливое лицо. У незнакомца мощные челюсти, острые зубы и большой, неправильной формы череп, плотно обтянутый темной кожей. Глаза так сильно выпирают из-под опущенных век, что кажется, вот-вот лопнут. Ты подцепляешь когтями край капюшона и начинаешь поднимать его. В этот момент глаза существа открываются. Незнакомец вскакивает с трона и впивается зубами тебе в шею. Все происходит настолько быстро, что тебе не удается отразить нападение.

Потеряй 2 очка выносливости. Наконец, тебе удается разжать

хватку, и ты оказываешься лицом к лицу с голодным Кровавым Орком.

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

✎ «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше — (278)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**, ✎ «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

Ты подходишь к норе и заглядываешь внутрь. Там царит кромешная темнота, и первые несколько секунд ты абсолютно ничего не видишь. Однако тебя с ходу поражает густой запах гниющего мяса - кто бы ни жил в этой берлоге, он наверняка большой любитель обильной мясной трапезы. Ты просовываешь голову еще дальше, и, наконец, твои успевшие привыкнуть к темноте глаза различают огромный меховой шар, лежащий в дальнем углу. Его поверхность то слегка поднимается, то опускается. Надеюсь застать спящего зверя врасплох, ты осторожно заходишь в нору. Однако под ногу тебе попадает камень и с шумом катится по полу. Спящее существо вздрагивает, издает недовольное ворчание и, окончательно проснувшись, поднимается на ноги. Теперь у тебя не остается иного выхода, как принять бой, и когда чудовище поворачивает к тебе лобастую голову, ты понимаешь, что повстречался с поистине грозным противником! Белые глаза ПОЖИРАТЕЛЯ излучают неистовую ярость. С ловкостью, неожиданной для такой огромной туши, чудовище прыгает вперед, разинув ужасную пасть с несколькими рядами неровных окровавленных зубов. Ты отпрыгиваешь назад и лишь чудом избегаешь страшного удара косматой лапы, который наверняка раскроил бы твой череп. Да, на этот раз тебе предстоит схватка не на жизнь, а на смерть!

○ **Дальше — (15)**

Пошатнувшись, Человек-Жаба падает в грязь, и в ту же секунду из опоясывающих прогалину тростниковых зарослей выпрыгивает множество подобных тварей. Что делать, ведь их так много? «Никому не позволено заходить в болота Людей-Жаб, - квакает урод. - Наши топи и наши сады священны. Ничьи глаза, кроме наших, не должны их видеть. А для тех, кто не повинуется нашим законам, есть только одно наказание - СМЕРТЬ...» Что будешь делать? Есть ли у тебя свисток Грога?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свисток Грога»: **Свисток Грога: 235**,  «Свисток Грога» = 0 — **(368)**

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Свисток Грога»: **Нет: 153**,  «N» = 153, «Rez» = 3, «X» = 1 — **(117)**

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

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

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 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 3 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Stat»: Вероятность: 35%

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

○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Бросить кубики**,  «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) — (117)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Провалить проверку**,  «Rez» = 2 — (117)

○ Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Дальше**,  (Если в наличии ровно 1 «D/X», в наличии 2 «Герой/Удача»: «Удача» -1) — (286)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Принять результат**,  (Если в наличии ровно 1 «D/X», в наличии 2 «Герой/Удача»: «Удача» -1) — (286)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1, «Rez» = 3 — (117)

Боль просто невыносима! Нечеловеческим усилием воли тебе все же удастся раздвинуть веки. Как тяжело заставить глаза снова видеть хоть что-то сквозь эти узкие щели! Да, наконец-то ты можешь различить в тусклом свете все те же знакомые очертания: грязный пол, каменные стены... Новый приступ чудовищной боли заставляет тебя скорчиться на полу. Голова идет кругом; глаза не выдерживают напряжения и вновь закрываются, лицо искажает гримаса. Ты инстинктивно пытаешься прикрыть лицо ладонями, и вдруг слышишь скрежет - то твои заскорузлые пальцы прикоснулись к покрытому чешуйчатой кожей лбу. Мучительный стон вырывается у тебя из груди. Спустя некоторое время боль отступает. Ты открываешь глаза и, глядя сквозь щель меж шишковатыми пальцами, вновь пытаешься осмотреться. Кажется, ты находишься в каком-то туннеле, но прямо перед тобой - тупик. Все, что тебя окружает, едва различимов темноте, и лишь из северного ответвления коридора льется бледный свет. Оттуда же доносится и звук, похожий на неровное дыхание. Там есть кто-то живой! Тебе удастся поднять свое грузное, неуклюжее тело и встать на ноги. Покачивая тяжелой головой, ты начинаешь двигаться на север - иного выбора у тебя нет. Каждый шаг дается с невероятным трудом. Колоссальным напряжением мышц ты едва отрываешь бревноподобную ногу от пола, и мгновение спустя она с глухим стуком вновь опускается на поверхность. Однако со временем тело начинает лучше слушаться тебя — уже после четырех шагов ноги идут сами; с каждой минутой твои движения становятся все быстрее и увереннее. Когда ты доходишь до конца ответвления, твой взгляд падает на какой-то бесформенный предмет, темнеющий на полу у стены. Приблизившись, тебе удастся разглядеть маленькую фигурку, лежащую в луже густой красной жидкости. Тельце завернуто в грязный коричневый плащ, завязанный на шее обтрепанными тесемочками. Грудь существа то поднимается, то опускается вслед за рваным, сбивчивым дыханием. Какое-то незнакомое чувство возникает и начинает расти у тебя в груди. Ненависть? Страх? Любопытство? Голод? А вдруг это сострадание!? Издав глухое ворчание, ты склоняешься над крошечным существом. Заслышав твои шаги, существо оборачивает к тебе перепачканное лицо. Светлую кожу покрывает густая растительность, скрывающая и рот, и все еще закрытые глаза. От подбородка седые волосы волной ниспадают на грудь, где спутываются в серый ком. Теперь, когда незнакомец повернулся к тебе, ты видишь то, что раньше было скрыто под его телом. Это острое, светящееся в темноте копьё.

Ты с интересом разглядываешь лежащего, как вдруг его глаза открываются. В них отражается твое огромное нависающее тело. Выражение ужаса мгновенно оживляет лицо незнакомца. Преодолевая боль, он нащупывает копьё, хватает его и нацеливает прямо тебе в грудь. На лице появляется угрожающий оскал.

○ **Поговорить:** 364 — (428)

○ **Напасть:** 185 — (98)

119

САБЛЕРУКИЙ МОНСТР

Мастерство 9

Выносливость 14

○ **Начать битву**,  «N» = 389, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 14 — (394)

120

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На лёгком уровне параметр Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также восстанавливать здоровье, но число его применений ограничено. На сложном уровне также можно пользоваться Храбростью, но начальное мастерство героя 8.

- ☐ Лёгкий режим,  «Normal» = 1 — (118)
- ☐ Книга-игра,  «Храбрость» = 0, «Normal» = 2 — (118)
- ☐ Сложный режим,  «Normal» = 3, «Мастерство» = 8 — (118)

121

ОДИННАДЦАТЫЙ

Мастерство 7

Выносливость 9

- ☐ Начать битву,  «N» = 352, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (394)

122

315

От прогалины отходят две тропинки, и ты стоишь, размышляя, куда идти дальше. Внезапно прямо у тебя за спиной раздается громкое кваканье. Вздвогнув от испуга, ты резко оборачиваешься

и оказываешься лицом к лицу с весьма странным существом. Оно примерно твоего роста; покрытое бородавчатой кожей надутое тело венчает огромная лупоглазая голова; толстая перепончатая лапа сжимает трезубец. Открыв огромный, как пещера, рот, чудовище издает оглушительное «ква». Кажется, оно хочет, чтобы ты, пятясь, отошел на середину прогалины. Но, бросив взгляд назад и увидев топкую грязь у себя за спиной, ты сомневаешься, что готов оказать ему такую услугу.

- ☐ Согласиться: 68 — (295)
- ☐ Отказаться: 145 — (360)

123

439

Ты издаешь недоверчивое урчание и подходишь к сидящему у стены человеку. Шипы на твоей спине встают дыбом; каждый твой мускул напряжен до предела. Осторожно вытянув руку, ты острым когтем отбрасываешь скрывающий лицо незнакомца капюшон, но то, что предстает пред твоим взором, вызывает у тебя неописуемый ужас. При виде полусгнившей головы с пустыми глазницами ты в страхе пятишься назад. Воздух содрогается от дьявольского хохота — однако исходит он не от сидящего у стены мертвеца, а от ЖИВОЙ ПАУТИНЫ, которая, источая бледное сияние, пристроилась на потолке. Именно она, владея искусством говорить на разных языках, заманила тебя в свое логово, а теперь, спустившись с потолка, опутывает тебя своими липкими щупальцами. Ты пытаешься вырваться из смертельных объятий, однако чудовище впрыскивает тебе парализующий яд, силы покидают тебя, и Паутина начинает медленно переваривать твою лакомую плоть... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (55)

124

4

Поняв, что с тобой так просто не совладать, Лесные Черты испуганно убегают из туннеля. Ты не решаешься их преследовать и ползешь в противоположную сторону. Вскоре ты выбираешься из туннеля наружу.

○ 52 — (97)

125

356

Коридор поворачивает на восток, а потом на север. Запах Хоббитов становится все сильнее, но теперь к нему примешиваются и другие ароматы. Коридор еще раз поворачивает на запад, и вскоре ты останавливаешься у следующего поворота, на этот раз на юг. Здесь запах чувствуется еще сильнее, а из-за поворота доносятся какие-то звуки. Ты осторожно высовываешь голову из-за угла, чтобы посмотреть, что там происходит. За поворотом коридор завершается тупиком. По полу раскиданы кости. На некоторых еще виднеются остатки мяса, но оно там долго не задерживается. Три ЖУКА-ТРУПОЕДА, расположившись в середине коридора, шумно пируют на останках своих жертв. У этих огромных черных жуков жуткие, похожие на черепа головы и острые как бритва челюсти, которыми они в одно мгновение срезают мышцы с костей. Ты раздумываешь, не стоит ли тебе покинуть это место и вернуться назад, как вдруг тебе на глаза попадает труп, формы которого ты узнаешь безошибочно — это тело Хоббита. Твои глаза широко раскрываются, во рту начинает обильно выделяться слюна. Мысли о том, чтобы вернуться назад, куда-то испаряются... Ты бросаешься к вожаку. Сначала Жуки-Трупоеды не обращают на тебя внимание, но как только ты хватаешь Хоббита, насекомые устремляются к тебе: они не позволят чужаку украсть у них пищу!

126

390

Минералы на потолке освещают твой путь, и вскоре перед тобой открывается вход в просторный зал. Осторожно выглянув из-за угла, ты осматриваешь его. Пол зала выстлан мрамором, вдоль украшенных резьбой стен идут арки с колоннами. В центре стоят три Хоббита без доспехов и что-то горячо обсуждают. По счастью, они стоят к тебе спинами, однако один из них, помня об опасности, постоянно вертит головой и оглядывает зал. Что будешь делать?

○ Напасть: 42 — (82)

○ Подождать: 288 — (88)

127

16

Заклинание начинает действовать. Какая-то неведомая сила начинает ломать, скручивать и пробовать на разрыв каждый твой сустав, каждый сгиб конечностей... От нестерпимой боли ты падаешь на пол и, жалобно завывая, корчишься в агонии. Но нет спасения от проклятия, что наслал на тебя Жаррадан Марр! Невидимые ножи пронизывают твою грудь и режут, колют, скребут ребра и позвоночник. Ты поднимаешь руку, показывая чародею, что умоляешь его о пощаде, и Марр прекращает действие заклинания. В ужасе перед могуществом чародея, ты хватаешь деревянную шкатулку и протягиваешь его Марру.

○ 74 — (99)

128

129

У двери нет ручки. Ты толкаешь ее, но она не поддается. Наконец раздается какой-то тихий щелчок, и дверь открывается. Ты заходишь в комнату, и дверь сама собой захлопывается у тебя за спиной. Ты настороженно оглядываешься по сторонам. Иллюминатор задрапирован шторами, и в комнате темно. В ее центре стоит высокий трон, украшенный замысловатой резьбой. На нем кто-то сидит - высокая худощавая фигура укутана в красный плащ; глаза сидящего закрыты, а сам он выглядит совершенно неподвижным.

○ 452 — (114)

129

161

Комната, в которой ты оказался, имеет почти круглую форму. В северной, южной и западной стенах видны двери; между дверьми зияют проходы в виде арок. Арки достаточно высокие, и ты вполне мог бы пройти под ними, но с того места, где ты стоишь, невозможно понять, насколько далеко ведут эти проходы. При твоём появлении голоса, которые ты слышал, смолкают, как будто участники спора и вправду удивлены твоим неожиданным визитом, однако, оглядевшись, ты с удивлением понимаешь, что в комнате нет ни единой живой души. Настороженно озираясь кругом, ты проходишь в центр комнаты, и вдруг дверь, через которую ты вошел, с грохотом захлопывается у тебя за спиной. Ты чувствуешь страх.

○ 104 — (273)

130

61

Ты поворачиваешь на восток и вскоре, протиснувшись в узкий проход под каменной аркой, оказываешься в небольшой комнате. Помещение ярко освещено воткнутыми в стены факелами. Пытаясь найти выход, ты осматриваешься по сторонам и понимаешь, что единственный коридор, ведущий из комнаты — это тот, по которому ты только что пришел. В помещении пусто, и только у одной из стен ты видишь нечто вроде сваленного в небольшую кучу черного тряпья.

○ Осмотреть комнату: 334 — (191)

○ Покинуть комнату: 444 — (131)

131

444

В комнате нет ничего интересного, и ты решаешь уйти. Вернувшись на развилку, ты поворачиваешь на запад.

○ 309 — (392)

132

43

Мысль дослужиться до высокой должности на Корабле-Крепости тебе явно по душе. Наконец-то закончатся бессмысленные странствия, и жизнь обретет смысл. Ты будешь участвовать в кровавых и разрушительных рейдах летучего корабля, станешь побеждать врагов во славу великого вождя... Решено! Из тебя выйдет грозный страж Жаррадана Марра. А чтобы твоя верность была абсолютной, каждый день вместе с бульоном ты будешь получать порцию отвара из Трутень-Травы...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (427)

133

103

Больше всех твоим поведением возмущены Гоблины - выхватив оружие, они решительно поворачиваются к тебе. Один из них, видимо, самый смелый, говорит: «Иди нюхай грязь в выгребной яме у Орков!», что означает: «Не лезь не в свои дела!» За таким оскорблением обязательно следует драка, ибо стерпеть его - значит проявить слабость.

○ **Дальше** — (53)

134

217

Ты берешь в руки ящик. Он довольно тяжелый, а внутри него перекачивается что-то большое и мягкое. Внезапно тебя охватывает сильное чувство страха. Ты опускаешь ящик на пол. Затем просовываешь голову в отверстие в стене и делаешь глубокий вдох. Откуда-то снизу доносится шум бегущей воды — оттуда же веет неопишуемым смрадом Реки Нечистот. Ты лихорадочно втягиваешь голову обратно, а затем просовываешь ящик в это отверстие и с силой толкаешь его. Ящик соскальзывает вниз, съезжает по длинному наклонному скату, а затем с плеском падает в воду. Чувство страха тут же проходит. Все - теперь из этой комнаты можно уходить!

○ **436** — (352)

135

65

Ты вовремя прижимаешься к скале, поэтому стрела пролетает мимо, вонзившись в край уступа рядом с твоей головой. Эльф кричит от негодования, а ты тем временем успешно преодолеваешь оставшуюся часть спуска и, протиснувшись в узкое отверстие, оказываешься внутри обширной пещеры. Сделав несколько шагов по твердой поверхности, ты спотыкаешься о какой-то предмет. Нагнувшись, чтобы получше рассмотреть препятствие, ты видишь узкую металлическую балку, уходящую в глубь пещеры. На небольшом расстоянии от нее лежит еще одна такая же балка. Через равные промежутки балки

соединяются деревянными перекладинами. Ты решаешь узнать, куда они ведут, и углубляешься в туннель.

○ 182 — (159)

136

173

«Ах ты дурак! - орет слепая ведьма, - Неужто ты подумал, что мы не сможем отличить Скаливид от Чистоцвета?! Нам нужно приготовить Снадобье Удачи, а не очищающую мазь!»

○ 222 — (210)

137

465

Твой план сработал! Ты приходишь в себя на палубе Корабля-Крепости. Источающие отвратительный запах темнолицые существа, скрипя острыми когтями по твоей чешуе, хватают тебя за плечи и тащат вдоль палубы к гильотине. Как бы не так! Ты вскакиваешь на ноги и одним мощным ударом выкидываешь охранников за борт. Однако расслабляться рано, ибо на тебя, обнажив короткие мечи, уже движется пара крепких Гоблинов - хочешь не хочешь, а тебе придется сразиться с ними одновременно.

○ Далее — (296)

138

БЕШЕНЫЙ ЗВЕРЬ

Мастерство 8

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 209, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (394)

139

156

Довольно продолжительное время ты бредешь по длинному

прямому коридору и, наконец, достигаешь очередного перекрестка. Пока ты размышляешь, куда отправиться дальше, голубые сталактиты, доселе освещавшие твой путь, неожиданно гаснут, оставляя тебя в крошечной темноте. Пол под ногами грубый и неровный. Спотыкаясь, ты пробираешься вперед. Коридор с каждым шагом становится все уже и, наконец, оканчивается тупиком - кажется, дальше идти некуда. Есть ли у тебя Кулон Поиска?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Кулон Поиска»: Кулон Поиска: 290 — (193)

○ Ощупать стены: 212,  «N» = 212, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

140

82

Ты остаешься в Учебном лагере и по мере сил пытаешься постигнуть военную науку. После каждой тренировки тебя до отвала кормят бульоном из Хоббитов. **Восстанови уровень своей выносливости до ее начального значения.** Мерзкий Полутроль раздражает тебя, и ты ждешь момента, чтобы застигнуть его врасплох. Наконец, однажды ночью тебе удастся выследить Тагруффа, когда тот в одиночестве прогуливается по двору. Ты выходишь из замка и подкрадываешься к Полутролю. Наконец-то тебе представилась хорошая возможность разделаться с ненавистным уродом.

 «Выносливость» +30

○ Дальше — (291)

141

ВЕДЬМА РОЗИНА

Мастерство 8

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 264, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (394)

142

Q2

○ Q3 — (96)

143

343

Встав на колени, ты вползаешь в туннель и, со всех сторон окруженный свисающими листьями и стеблями, медленно продвигаешься вперед. Тебя сильно занимает вопрос, как вообще мог появиться такой туннель. Невозможно себе представить, чтобы его создала природа. Но тогда кто или что? Ответа на этот вопрос долго ждать не приходится. У тебя за спиной доносится писклявая речь ЛЕСНЫХ ЧЕРТЕЙ, которые пришли проверить свои ловушки. В туннель заглядывает дюжина маленьких рожиц. Зеленые мордочки довольно скалятся при виде такой солидной добычи. Тебе предстоит сразаться!

○ Далее — (322)

144

178

На этот раз ты знаешь, что делать. Открыв иллюминатор, ты хватаешь череп Квиммеля и выбрасываешь его наружу. Череп долгое время летит вниз, падая в дремучие дебри Паучьего Леса. Облегченно вздохнув, ты покидаешь комнату.

○ 312,  «St 4» = 0 — (59)

Ты подбираешь плащ и разглядываешь его. Тебе нравится дорогая, приятная на ощупь ткань и красивый покррой плаща. Ты поднимаешься на ноги, накидываешь плащ себе на плечи и начинаешь прохаживаться из конца в конец комнаты, любуясь тем, как величаво развеваются полы плаща. Радуюсь удачному приобретению, ты вновь садишься на пол, и внезапно ощущаешь резкую боль в желудке. Надо срочно что-то съесть. Тело поверженного Кровавого Орка выглядит вполне аппетитно, и ты с жадностью набрасываешься на мясо. Теперь ты готов уйти из комнаты. Тыходишь к двери и пытаешься открыть ее. Но у двери нет ручки. Попытка подцепить дверь когтями ничего не дает. Ты вне себя от ярости! Внезапно чувство раздражения сменяется новым приступом голода. Несмотря на мучительный голод, ты все еще способен к определенным умозаключениям. Ты вспоминаешь, что первый приступ голода начался у тебя именно в тот момент, когда ты набросил на плечи красный плащ. Если ты снимешь его, то покончишь с проклятием вечного голода! Решительным движением ты хватаешься за воротник, но снять плащ тебе не удастся. Какие-то чары мешают рукам сбросить его с плеч. Сделав еще несколько отчаянных попыток сорвать с себя одежду Кровавого Орка, ты, наконец, понимаешь всю тщетность борьбы с таинственной силой, которая овладела твоей волей. Ты вновь садишься рядом с останками Кровавого Орка и тщательно обгладываешь каждую косточку, не пропуская даже мельчайшего лоскутка мяса. Несмотря на то, что мяса осталось совсем мало, тебе все таки удается немного приглушить голод, и ты вновь обращаешь внимание на дверь. Но все тщетно - сколько бы ты ни пытался ее выломать, у тебя ничего не выходит. Проходят часы, затем дни, а ты все сидишь в запертой комнате, и тебя все сильнее терзают муки голода. На третий день дверь в комнату открывает молодой Темный Эльф. Обрадовавшись, что выход из проклятой комнаты, наконец, открыт, ты вскакиваешь с трона и бросаешься к двери. Насмерть перепуганный Эльф мгновенно убегает, а дверь вновь захлопывается у него за спиной. Нет, так дело не пойдет. В следующий раз, когда кто-нибудь зайдет в комнату, ты будешь неподвижно сидеть на троне и терпеливо ждать подходящего момента для нападения. Вот только, к несчастью, с каждым днем голод все больше и больше истощает твои силы. Кожа все плотнее обтягивает череп, а глаза начинают выпирать из-под век. Когда кто-нибудь придет в комнату в следующий раз, ты уже будешь настолько слаб, что с тобой без труда справится даже хилый Хоббит... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (423)

146

345

Спрыгнув с каменистого берега, ты погружаешься в грязную, жирную воду. Вокруг стоит невыносимая вонь. Мощными гребками преодолевая быстрое течение, ты заплываешь все дальше и дальше, погружаясь в сумрак пещеры. Твое появление встревожило стайки рыб и другую живность, обитающую в смрадных водах Реки Нечистот. Но эти безобидные твари не причинят тебе вреда. Лишь один кровожадный хищник царствует в этих зловещих водах, и зовут его ВОЛОСЫ ДЬЯВОЛА. Это огромное существо с многочисленными ядовитыми щупальцами. Во время охоты оно прячется в норы и расщелины на дне реки, а щупальца в это время свободно развешиваются, повинаясь течению. Со стороны похоже, будто на дне лежит отрубленная голова, от которой в разные стороны расходятся волосы. Отсюда происходит и имя чудовища. Ты его, конечно, не видишь, и даже не можешь подозревать о его присутствии. Последнее, что ты чувствуешь - это прикосновение мягких щупальцев, а затем острую резкую боль - то многочисленные жала впрыснули в твоё тело быстродействующий яд... На этом твоё приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — **(288)**

147

Q5

○ q6 — **(377)**

148

373

Сводчатый туннель некоторое время идет прямо, а затем резко поворачивает на юг. Наконец, дорогу тебе преграждает мощная деревянная дверь; слева от нее в стене виднеется еще одна дверь, поменьше.

○ Большая дверь: 15 — **(382)**

○ Малая дверь: 241 — **(174)**

Ты недовольно рычишь, давая понять, что не намерен повиноваться. Языки пламени начинают трепетать будто на ветру, а затем гаснут. В ту же секунду вновь вспыхнувший изумрудный свет озаряет помещение призрачным мерцанием, и ты настороженно озираешься по сторонам. Большая комната, в которой ты оказался, не похожа на простое жилище. На стенах, драпированных дорогими тканями, висят картины в позолоченных рамах, изображающие сцены адских мук. Лица, которые ты видел, оказались барельефами, искусно вылепленными из какого-то мягкого, похожего на глину материала. Ужас вселяется в тебя, когда прямо перед собой ты видишь высокую фигуру в развевающемся плаще. Будто два раскаленных угля светятся из-под капюшона красные глаза. Даррамусс обращается к тебе: «Ты недавно появился в нашем подземелье. Ты удался на славу, и в этом заслуга твоего творца — Жаррадана Марра. Да-да, тебя именно сотворили, причем с определенной целью. Жаррадан Марр и его знахарь по имени Квиммель Костлявый одержимы марранга - искусством трансформации живых существ. Они проводят дни и ночи за опытами. Используя снадобья и заклинания, они то превращают одну живую тварь в другую, то создают совсем новые экземпляры из набора органов. Опыты не всегда удаются, но когда получаются интересные особи, их отправляют ко мне. И прежде, чем их судьба будет решена, я тут за ними наблюдаю. Я не знаю, какое будущее уготовано тебе. Меня это не касается. Но мое дело занять тебя работой. Прямо сейчас я отправлю тебя на Золотые Копи. Впрочем, ты волен выбирать. Если не захочешь работать на копиях до тех пор, пока Марр не позовет тебя к себе, могу предложить тебе и другой вариант - смерть!» Даррамусс произносит последнее слово, и под сводами подземелья эхом раскатывается его зловещий хохот. Ты оскаливаешь зубы, и бросаешь злобный взгляд на хозяина комнаты. Нет, ты не намерен выполнять ничьих приказов! «Насколько я понимаю, ты выбираешь второй вариант», - говорит Даррамусс и открывает лежащую на столе книгу. Он начинает читать вслух. Есть ли у тебя Перстень Ханникуса?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Перстень Ханникуса»: **Перстень: 140 — (70)**

○ **Напасть: 402 — (277)**

○ **Убежать: 384**,  «N» = 384, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(117)**

Кулон словно завораживает тебя — ты подцепляешь когтем кожаный шнурок и осторожно снимаешь находку с шеи поверженного врага. Вертя круглый камень в руках, ты замечаешь, что в его середину вделан бледно-голубой самоцвет. Минуту ты размышляешь о том, что делать с этой штуковиной. Потом, вспомнив, как Сильнорук носил кулон у себя на шее, ты с трудом протискаиваешь свою здоровенную голову в петлю шнурка. Ты необычайно горд своим приобретением. Кулон, который ты подобрал - это волшебный талисман, наделенный особой силой. В будущем он будет предупреждать тебя о присутствии потайных проходов и секретных дверей.

 «Кулон Поиска» +1

○ **115 — (420)**

151

366

Ты отступаешь в заросли и настороженно осматриваешь прогалину. Вроде бы, все спокойно. Но вдруг тишину разрывает пронзительный крик, ему вторят звуки яростной схватки, и в следующую минуту на поляну клубком вылетают три сцепившихся в драке существа. С одной стороны в побоище участвуют два Разбойника - крепкого вида мужчины, облаченные в кожаные нагрудники и высокие сапоги. На их широких поясах висят метательные ножи, однако сейчас они используют только кулаки. Их худой и проворный противник — длинноволосый блондин с угловатой фигурой. Он облачен в яркие шелковые одежды и, похоже, безоружен. Он самоотверженно дерется, но, кажется, проигрывает бой, то и дело получая от Разбойников мощные удары в живот, по ребрам и по голове. Можешь вмешаться в драку или спрятаться в кустах и подождать, пока Разбойники не уйдут.

○ Вмешаться в драку: 429 — (21)

○ Спрятаться в кустах: 295 — (81)

152

225

Не в силах сдержать любопытство, ты подходишь к странному устройству и рассматриваешь его. Нет, на оружие оно не похоже. На каждом конце этого продолговатого предмета ты видишь круглые полированные стекла. Приложив глаз к узкому концу, ты заглядываешь внутрь. К твоему изумлению, лес, который проплывает далеко внизу под палубой корабля, виден теперь как на ладони. Веселые птицы порхают в ветвях, а когда их накрывает тень плывущего в вышине корабля, прячутся в листве. Ты видишь, как на маленькой поляне у пруда с розовой водой сидит белокурый человечек. Но и он, как только над ним показывается корабль, стрелой бросается в заросли. Пораженный удивительным открытием, ты все разглядываешь и разглядываешь холмы, поляны, верхушки деревьев...

○ 302 — (371)

«Ш-ш-ш-ш», — торжествующе шипит одна из ведьм, воздев руки кверху. «У него получилось! Корень Скаливида! — восклицает вторая сестра. — Теперь мы и вправду сможем направить твою судьбу. Дай нам корень! Тогда мы скажем тебе то, что тебе следует знать». «Да будет так! - говорит беззубая ведьма. - Испытание пройдено. Мы должны рассказать этому существу о его прошлом, настоящем и будущем. Итак, ты творение Жаррадана Марра. Об этом ты уже знаешь. Ты - его творение, а он — наше. Но теперь ты должен уничтожить нашего нечестивого сына, ибо он вознамерился нарушить равновесие природы. Зло не должно править всем; Хаос не может властвовать безраздельно. Равновесие - это жизнь. Мы не можем быть рядом с Жаррадданом, ибо он знает, что мы захотим помешать его планам. Но его тщеславие безмерно! Ты его творение, и он не сможет прогнать тебя. И когда ты встретишь его, ты должен его убить. Сделав так, ты спасешь равновесие. И тебе откроется правда о тебе самом. И пока твоя жажда знания не утолится и твое предназначение не будет выполнено, мы не сможем сказать тебе большего». Теперь говорит слепая ведьма: «Мы не знаем, как тебе найти Жаррадана. Но мы можем порекомендовать неплохого союзника. В Лесу Узловатых Дубов ты найдешь белокурого Эльфа. Его зовут Дага Болтливый Язык. Он расскажет тебе, как попасть на Корабль-Крепость. Ему приходилось там бывать. Но будь осторожен! Эльф любит выдавать ложь за правду. Если предложение, которое он произносит, начинается с согласной, оно правдиво. Если нет — не верь его словам. И еще тебе поможет Кольцо Истины — не забудь показать его Эльфу». Ведьмы надевают тебе на палец усеянное бриллиантами кольцо. Если ты встретишь Дагу, он может поделиться с тобой некоей информацией. Тем временем ведьмы продолжают наставлять тебя: «Мы не знаем, где именно ты сможешь найти Эльфа в Лесу Узловатых Дубов, но мы знаем, что он там. У него есть союзник - Офидиотавр. Офидиотавр приведет тебя к Даге. А мы приведем тебя к Офидиотавру. Просто ложись спать, когда мы уйдем. Это все, что мы можем тебе сказать. Нам пора уходить. А твой дар поможет нам изготовить Снадобье Удачи. Мы попробуем сделать так, чтобы его волшебные свойства подействовали на тебя даже тогда, когда ты будешь далеко от нас. Прощай!» Новый порыв ветра пригибает дерево к самой земле. Ведьмы медленно растворяются в воздухе, и в следующее мгновение ветер

стихает, а вокруг воцаряется мертвая тишина. Лишь легкий ночной ветерок, будто успокаивая, приятно холодит тебе лицо. Ты снова ложишься на землю и погружаешься в глубокий сон. Когда ты просыпаешься, то с удивлением видишь, что тебя окружает незнакомый ландшафт. Ты засыпал под одиноким деревом посреди голой равнины, а теперь ты в густом лесу! В высоких ветвях поют птицы. Ты осматриваешься по сторонам и

видишь, что лежишь на берегу реки. Ее прохладные воды освежают твое лицо пылью мельчайших брызг, и ты чувствуешь прилив сил. **Можешь полностью восстановить выносливость и удачу до начальных значений.**

 «Выносливость» +30, «Удача» +12, «Кольцо Истины» +1

○ 423 — (321)

154

272

Вскоре тропинка выводит тебя на обширную поляну, в центре которой поблескивает маленький пруд. Из него вытекает ручей, теряющийся где-то в чаще. Пруд и ручей - любимое место водопоя лесных птиц, однако, как только ты приближаешься к воде, вся пернатая живность, вспорхнув, скрывается высоко в ветвях деревьев. Водная гладь отсвечивает серебристым блеском, в ней ясно видны отражения могучих крон окружающих пруд деревьев. Что будешь делать?

- ☐ Полежать на песке: 453 — (94)
- ☐ Попить из пруда: 391 — (84)
- ☐ Искupаться в воде: 26 — (36)
- ☐ Пойти дальше: 351 — (24)

155

50

Ты идешь по восточному коридору и оказываешься в маленькой круглой комнате, выхода из которой не видно. Через стены сочится дым, и с каждой секундой в комнате становится все жарче, а на твоей коже выступает обильный пот. Что будешь делать?

- ☐ Подождать: 202 — (80)
- ☐ Вернуться назад: 300 — (56)

156

457

Тебе удастся восстановить равновесие, и ты благополучно достигаешь противоположного конца пропасти. Облегченно вздохнув, ты продолжаешь свой путь и вскоре обнаруживаешь боковое ответвление туннеля. Однако вид нового коридора тебе почему-то не нравится, и ты продолжаешь свой путь на восток.

- ☐ 122 — (60)

157

ПРОБУЖДЕНИЕ

Вот и вся предыстория ужасающего приключения, в котором тебе предстоит принять участие. Многое из того, что ты только что прочитал, вряд ли сможет оказать тебе помощь в странствиях, а кое-что, пожалуй, может даже ввести в заблуждение. Когда приключение начнется, ты поймешь, что имеешь лишь весьма туманное представление о том, что тебя окружает. Тобой будут править инстинкты - инстинкты того странного существа, в которое ты на время перевоплотишься. Но постепенно ты научишься контролировать свою звериную натуру. Двигаясь все дальше и дальше, ты будешь постоянно задавать себе вопросы, которые задаешь и в обычной жизни: «Кто я?», «Откуда я пришел?», «Кем я являюсь сейчас?» И ответы на вопросы будут зависеть от того, какой путь ты, Разрушитель, сумеешь для себя выбрать...

○ [Назад в меню](#) — (1)

158

ГРУППА ХОББИТОВ

Мастерство 6

Выносливость 14

○ [Начать битву](#),  «N» = 2, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 14 — (394)

159

182

Ты идешь по тоннелю, и через некоторое время до тебя начинают доноситься чьи-то голоса и звон железа о камень. Завернув за угол, ты оказываешься в огромной пещере, озаренной мерцающим светом множества факелов. Ты видишь, как сотни существ всевозможных видов и размеров, размахивая железными орудиями, врубаются в каменные стены пещеры. За их работой присматривают вооруженные Стражники, угрожающе поигрывающие мощными многохвостыми плетями. Всякий, кто пытается прервать работу хоть на мгновение, тут же получает в награду хлесткий и болезненный удар. Рабочие вырубает из стены руду, а затем грузят ее на тележки, которые другие невольники куда-то увозят по рельсам. Можешь попытаться украдкой пересечь пещеру, стараясь не попадаться стражам на глаза, или пристроиться за одной из тачек, притворившись обычным рабом.

○ [Прокрасться мимо](#): 78 — (19)

○ [Идти к тележкам](#): 94 — (386)

160

384

Ты пытаешься добежать до прохода, но Даррамусс жестом закрывает дверь, и тебе лишь останется безропотно ожидать своей участи.

○ 286 — (356)

161

358

Проход в скалистом склоне ведет тебя на север. Чем дальше ты продвигаешься, тем гуще становится мрак вокруг. Здесь нет светящихся сталактитов, и тебе приходится шагать осторожно, ощупывая руками стены коридора. Пол под ногами каменистый и неровный. Несколько раз ты больно ударяешься о выступающие камни. Но вот руки твои уже больше не достают до стен. И хотя вокруг царит непроглядная темнота, ты понимаешь, что туннель закончился и ты находишься в большом зале. Есть ли у тебя Кулон Поиска?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Кулон Поиска»: **Кулон Поиска: 237 — (362)**

○ **Идти в темноте: 257 — (112)**

162

405

Ты выходишь из зала через дверь в северной стене и попадаешь в узкий коридор. Над головой вновь вспыхивают светящиеся сталактиты. В отличие от предыдущего туннеля, пол здесь вымощен искусно обработанными булыжниками. По гладким камням идти легко и приятно, однако у тебя какое-то неприятное предчувствие. Кто выложил здесь эти камни столь правильным рисунком? Ты делаешь еще несколько шагов по коридору, как вдруг у тебя из-за спины раздается громкий лязг. От испуга ты замираешь на месте.

○ 300 — (56)

СКАЗАНИЯ ДОЛИНЫ ТРОЛЛЕЙ

События, описанные в этой книге, разворачиваются в том районе Аллансии, где дышащая пылью пустынная Равнина Ветров встречается с Долиной Троллей. К северу от Долины хранят свои мрачные тайны Паучий Лес и Лунные Холмы - в этих местах безраздельно властвует чародей Жаррадан Марр. На юге последним оплотом цивилизации возвышается древний город Саламонис - и лишь гряда холмов отделяет его от скалистых уступов Балружских Гор. Равнина Ветров простирается далеко на запад - вплоть до Porta Блэксенд и берегов Западного моря. Издавна Равнина - оживленный торговый путь между Аллансией и Старым Светом. Купеческие караваны, охраняемые многочисленными наемниками, прозванными в народе Сильноруками, везут товары на Запад, пересекая Великую Пустошь, раскинувшуюся к востоку от Долины Троллей. Миновав Долину, Сильнорукие оставляют караваны в Шалисе или Силверстоне и нанимаются к купцам, отправляющимся в обратный путь. Некоторые оседают в тихих деревушках Ковен и Драйстоун, но ни один, даже самый безрассудный наемник не осмелится провести ночь в Дри - ужасном прибежище женщин-колдуний.

○ **Дальше** — (318)

○ **Назад** — (168)

197

Ты выбрал превосходный стальной щит. Отныне в сражениях прибавляй 1 очко к своему мастерству. Любуясь находкой, ты выходишь из потайной комнаты.

 (Если отсутствует 1 «Инвентарь/Щит (мастерство+1)»: «Щит (мастерство+1)» +1, «Бонус в бою» +1)

○ **257** — (112)

Ты выбираешь себе в соперники человека в сверкающих доспехах. Обеими руками он поднимает над головой тяжелый меч, но ты наносишь удар первым. Рыцарь отлетает к стене и падает замертво. Ты издаешь победный рык и вновь вспоминаешь о мертвом Хоббите, лежащем у костра. Облизываясь и глотая слюни, ты уже предвкушаешь сытное лакомство. Однако ты забыл о последнем из оставшихся в живых путников. А Чародей тем временем уже закончил читать заклинание, и оно начинает действовать. Ты, правда, пока ничего не ощущаешь, кроме легкого покалывания в конечностях. «ТЕП ЕРЬ ТЫП ОДМ ОИМ КОН ТРО ЛЕМ НИЧ ТОЖ НОЕ СОЗ ДАНИ Е!» На лице чародея расплывается улыбка: «ВСЕ МОИ ЖЕЛ АНИ ЯДЛ ЯТЕ БЯЗ АКО Н. ПОД БЕР ИТЕ ЛАМ ОИХ ТОВ АРИ ЩЕЙ ИСЛ ЕДУ ЙЗА МНО Й!» Ты уже готов выпустить когти и нанести мощный удар, но мышцы не слушаются тебя. Вместо того, чтобы броситься в бой, ты взваливаешь себе на плечо тело мертвого Рыцаря, а затем проделываешь то же самое с Хоббитом. Чародей поворачивается и уходит из зала. Ты покорно следуешь за ним, неся тела его погибших товарищей. Такова теперь твоя судьба - весь остаток жизни ты будешь верным рабом своему хозяину-чародею, заклинание отлично сработало... На этом твоё приключение окончено!

Сперва твой путь

освещает мерцающий свет. Постепенно он становится все более тусклым и, наконец, вовсе исчезает, заставляя тебя ощупью пробираться в кромешной темноте. Неожиданно сверху до тебя доносится слабый писк, напоминающий голос птицы. Голосов становится все больше и больше, и ты чувствуешь, как что-то, невидимое в темноте, проносится мимо твоего лица. Ты понимаешь, что потревожил стайку каких-то летающих существ, которые, оглашая своды тревожным писком, стрелой носятся вокруг тебя, пытаясь поцарапать тебе кожу своими острыми когтями. Но от таких мелочей тебя отлично предохраняет толстая чешуя - стремительным взмахом руки тебе удастся поймать двух

летучих тварей, и, свернув им шеи, ты спокойно продолжаешь

свой путь. Коридор поворачивает на север, и путь тебе преграждает деревянная дверь. Она заперта, и ты пытаешься выломать ее силой.

○ **Дальше,** ✎ «N» = 101, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

167

228

Врач вливает тебе в рот снадобье. Сначала ты чувствуешь полное расслабление, затем приходит дремота, и, наконец, тобой овладевает сон. Но тут же перед глазами предстает кошмар. Тебе кажется, что ты лежишь на кровати, а чья-то костлявая рука вонзает в твое тело нож. Ты пытаешься вскочить и убежать, но движения медленны и вялы, а страшное лезвие вновь и вновь вонзается тебя в живот и в грудь. От ужаса ты просыпаешься и чувствуешь, что совершенно не можешь двигаться. Тебе остается лишь наблюдать за тем, как рука скелета опускает в банку для препаратов какой-то орган. Орган еще бьется в костлявых пальцах: тук-тук, тук-тук, тук-тук. В последний миг жизни тебе посчастливилось увидеть, как бьется твое собственное сердце... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (395)

168

ВСТУПЛЕНИЕ

- 1. Долина Троллей — (163)
- 2. Деревня Дри — (318)
- 3. Три сестры — (372)
- 4. Жаррадан Марр — (51)
- 5. Ковен — (52)
- 6. Радужные Пруды — (259)
- 7. Ститтл Воуд — (344)
- 8. Волшебные эфиры — (214)
- 9. Тагруфф и Даррамусс — (85)
- 10. Болтливый Язык — (281)
- 11. Корабль-Крепость — (213)
- 12. Пробуждение — (157)
- Назад в меню — (1)

169

149

Ты грубо отталкиваешь толстяка, и он рассерженно кричит. В тот же момент из темной аллеи появляются его дружки с сетями. Не дожидаясь их приближения, ты бежишь по узким улочкам Дри. Вскоре ты отрываешься от погони и выходишь на окраину деревни. Уже темнеет, и оставаться в этом проклятом месте слишком опасно. Настороженно озираясь по сторонам, ты покидаешь Дри.

170

171

374

Ты неторопливо идешь мимо деревенских хижин. Попадающиеся навстречу селяне, завидев тебя издали, переходят на другую сторону улицы, чтобы ненароком не столкнуться с тобой. Не обращая на них внимания, ты проходишь дальше и вдруг видишь, что прямо на дороге, уткнувшись лицом в землю, лежит какое-то низкорослое существо. Подойдя поближе, ты понимаешь, что это темнокожий Полуорк, и что он мертв.

○ Осмотреть тело: 91 — (64)

○ Продолжить путь: 107 — (205)

172

357

Ты толкаешь дверь и, ворвавшись в комнату, яростно атакуешь Человека-Носорога.

○ Дальше — (230)

173

421

Ты идешь прямо на нападающих и вскоре получаешь сильный удар камнем в плечо.

Потеряй 2 очка выносливости. Мужчины и женщины издают грозные крики, пытаясь отогнать непрошеного гостя. Не обращая внимания на град летящих камней, ты в ярости мчишься на них. Крестьяне вновь отбегают на безопасное расстояние и продолжают кидать камни. Не останавливаясь, ты решительно движешься вперед, противник снова немного отступает, и в твою сторону летит новая туча камней. Вновь и вновь ты пытаешься приблизиться к своим врагам, но, наконец, понимаешь, что это бесполезно. Крестьяне намного быстрее тебя передвигаются по колоссящемуся полю, и тебе за ними просто не угнаться! Недовольно ворча, ты поворачиваешь назад и возвращаешься на тропу. Селяне провожают тебя улюлюканьем и свистом до тех пор, пока ты окончательно не покидаешь пределы их поля. Впереди до горизонта тянется зеленый лес, и тропа ведет тебя именно туда. Добравшись до опушки, ты читаешь надпись на указателе: «Лес Узловатых Дубов».

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **244 — (304)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

174

241

Ты заходишь в комнату. Завидев тебя, ее обитатели вскакивают из-за стола и выхватывают длинные кривые мечи. Это КРОВАВЫЕ ОРКИ — покрытые бородавками существа с мощными челюстями и острыми клыками. Неожиданно за их спинами раздается чей-то голос, и вперед выступает изможденный седобородый старик, облаченный в ветхие грязные одежды. Он размахивает перед собой руками, будто бы стараясь что-то поймать в воздухе. До тебя доносятся его слова: «ЧТО ПРО ИСХ ОДИ ТКТ ОПО ТРЕ ВОЖ ИЛМ ЕНЯ? ОБО ГИИ ЗБА ВЪТ ЕМЕ НЯО ТПР ОКЛ ЯТИ ЯСЛ ЕПО ТЫ!» Однако сейчас не время вслушиваться в его невнятное бормотание, ибо Кровавые Орки явно намерены проучить тебя за незваное вторжение.

○ **Дальше — (195)**

175

3

Охранник с недоверием осматривает тебя: «Правда? Ты и условный знак знаешь? Ну давай! Посмотрим». Какой условный знак ты покажешь?

○ **Крест: 387 — (37)**

○ **Круг: 22 — (357)**

176

19

Получив золотые монеты, довольный Охранник достает из кармана связку ключей и, отворив металлическую дверь, пропускает тебя. Ты что-то бурчишь в знак благодарности и начинаешь подниматься по ступеням. Добравшись до вершины лестницы, ты оказываешься в холодной комнате с каменными стенами. В центре комнаты возвышается

большая каменная платформа. В лучах света, пробивающегося

сквозь трещину в потолке, ты видишь, что платформа украшена диковинной резьбой и какими-то неведомыми знаками. Пройдя вдоль края каменного постамента, ты подходишь к двери, ведущей из комнаты, и толчком открываешь ее. От удивления твои глаза округляются. Такого ты еще не видел!

 «Золото» = 0

○ 442 — (332)

177

380

Природа богато украсила берега реки. Хотя, возможно, так только кажется, и все это пышное разнотравье рассажено здесь, в пойме, чьей-то заботливой рукой. Высокие зеленые тростники венчают свернутые спиралью белые цветы. Эти цветы, похожие на маленькие валторны, настолько прекрасны, что очаровывают даже рыбу, и она приплывает сюда, на отмель, плескаться у подножия тростника. У другого растения голубые стебли и совсем нет цветов, но его отличают удивительно яркий и насыщенный цвет, а также приятный травяной аромат. А вот еще одно растение с круглыми красными листьями. Пока ты изучаешь его, один из листьев срывается со стебля и падает в реку. Похоже, лист имеет какое-то очищающее действие: едва он касается воды, муть вокруг него исчезает, и вода становится прозрачной, как слеза. Есть еще растение, до которого тебе не дотянуться - ведь оно растет прямо из воды. Его толстый стебель усыпан серебряными колокольчиками. При каждом дуновении ветерка цветы посвистывают и позвякивают. Этот таинственный и умиротворяющий звук успокаивает тебя. Перед тем, как уйти, ты можешь сорвать одно из растений. Какое ты выберешь?

○ Белый цветок: 325,  «Белый цветок» +1 — (340)

○ Голубой стебель: 106,  «Голубой стебель» +1 — (287)

○ Красные листья: 181,  «Красные листья» +1 — (8)

178

q7

○ Q8 — (43)

179

403

Лицо, показавшееся из-за поворота, без сомнения, принадлежит Хоббиту. Не в силах сдержать себя, ты вскакиваешь на ноги и

пускаешься в погоню. Ты, конечно же, не столь проворен, как маленькое существо, но, спасаясь от тебя, Хоббит оставляет за собой след из светящихся сталактитов, вспыхивающих у него над

головой, так что спрятаться в темноте он не может. И хотя ты только что обильно поел, запах Хоббита вновь пробуждает в тебе зверский аппетит. К несчастью, ты двигаешься гораздо медленнее, чем вожаемая добыча - вскоре след от голубых кристаллов исчезает где-то вдали.

○ 137 — (211)

180

ОФИДИОТАВР

Мастерство 9

Выносливость 10

○ Начать битву,  «N» = 416, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10 — (394)

181

73

Зарывав, ты бросаешься на Охранника и вцепляешься ему в горло. Вы вместе отлетаете к стене и падаете на пол среди груд объедков и грязной одежды. Охраннику удается освободиться от твоей хватки и дотянуться рукой до лежащей на столе дубинки. Тебе предстоит отчаянная схватка.

○ 98 — (347)

182

77

Коридор причудливо петляет и, наконец, приводит тебя в

небольшую пещеру. Ты останавливаешься, чтобы передохнуть и решить, куда идти дальше. На север ведет широкий проход, но чтобы войти в него, придется пересечь всю пещеру. Оглядевшись, ты

замечаешь нору, темнеющую в стене справа от тебя. У входа в нее белеет гора обглоданных костей. Судя по их размеру, здесь обитает кое-кто посерьезнее, чем какой-нибудь Полуорк. Можешь заглянуть в нору или прокрасться мимо нее, стараясь не издавать лишнего шума.

○ Заглянуть в нору: 88 — (115)

○ Прокрасться мимо: 430,  «N» = 430, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

183

175

Продираясь сквозь заросли, ты не замечаешь, как что-то щелкнуло прямо у тебя за спиной. А зря. В следующий миг срабатывает нехитрый механизм ловушки. Ты наступил ногой в петлю, прикрепленную к согнутому стволу дерева. Петля затягивается вокруг лодыжки, ствол распрямляется, и тебя со свистом подбрасывает вверх. И вот ты уже беспомощно висишь на самой вершине дерева.

○ 475 — (199)

184

56

Сдерживая дыхание, чтобы не наглотаться пыли, ты перелезаешь через груды щебня и идешь дальше по низкому туннелю. Достигнув его конца, ты понимаешь, что за мерцание манило тебя сюда: с потолка на пол падает тоненькая струйка Эльфийской Пыли. Пылинки летят вниз, поблескивая в полете, но перед самым полом исчезают. Пыль осыпает и тебя, но ты не испытываешь ровно никаких ощущений. Эльфийская Пыль - волшебное вещество, которое занимает особое место в белой магии Эльфов. Вряд ли в ближайшем будущем ты сможешь узнать, какова ее действительная сила, однако вс? равно не стоит забывать о такой находке. Такое впечатление, что кто-то пытался завалить проход к

волшебному источнику. Но кто и зачем? Наконец, ты решаешь покинуть это тайное место, а затем и вовсе выйти из круглой комнаты.

 «Эльфийская Пыль» +1

○ 405 — (162)

185

57

Наступает утро. Ты все ещё продираешься сквозь густой лес. Раскидистые ветви и цепкие лозы мешают тебе идти. Куда ни глянь - вокруг лишь деревья и кусты, и куда двигаться дальше, непонятно... Ты пробуешь идти то в одном то в другом направлении. Наконец, ты замечаешь, что проходишь мимо дерева, рядом с которым был совсем недавно. Значит, ты ходишь кругами! В ярости ломая ветки и кусты у себя на пути, ты решаешь двинуться напролом сквозь чащу.

○ **Дальше**,  «N» = 175, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

186

430

Ты осторожно крадешься, однако под ногу тебе попадает камень и с шумом катится по полу. В тот же миг из норы раздается недовольное ворчание. Когда чудовище высовывает к тебе лобастую голову, ты понимаешь, что повстречался с поистине грозным противником! Белые глаза ПОЖИРАТЕЛЯ излучают неистовую ярость. С ловкостью, неожиданной для такой огромной туши, чудовище прыгает вперед, разинув ужасную пасть с несколькими рядами неровных окровавленных зубов. Ты отпрыгиваешь назад и лишь чудом избегаешь страшного удара косматой лапы, который наверняка раскроил бы твой череп. Да, на этот раз тебе предстоит схватка не на жизнь, а на смерть!

○ **Дальше** — (15)

187

87

Выкрикивая ругательства и швыряясь камнями, крестьяне бегут за тобой до тех пор, пока ты не покидаешь пределы их поля. К счастью, ни один брошенный в тебя булыжник не достиг цели. Ты идешь по тропе, которая, петляя, ведет к большому зеленому лесу. Добравшись до опушки, ты читаешь надпись на указателе: «Лес Узловатых Дубов».

○ **244** — (304)

188

ПЕРВЫЙ РАЗБОЙНИК

Мастерство **8**

Выносливость **9**

ВТОРОЙ РАЗБОЙНИК

Мастерство **8**

Выносливость **7**

○ Начать битву,  «N» = 429, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — **(394)**

189

376

Ты все еще рыщешь по лесу. Эти бесконечные и, судя по всему, бесполезные поиски тебе уже изрядно надоели. А ведь совсем рядом в небе кружит Корабль-Крепость!

○ Дальше,  «N» = 336, «Rez» = 3, «X» = 1 — **(117)**

190

190

Ты идешь по тропе в северо-западном направлении, и постепенно характер окружающей местности меняется. Бескрайние луга вытесняются зарослями тростника, почва под ногами становится топкой и, наконец, буйные заросли болотного тростника окружают тебя непроходимой стеной. Есть ли у тебя свисток Грога?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свисток Грога»: **Свисток Грога: 255 — (329)**

○ Осмотреть заросли: **307 — (6)**

○ Вернуться назад: **134 — (237)**

Некоторое время ты бродишь по комнате, но не находишь абсолютно ничего интересного. Остановившись перед грудой черных тряпок, ты наклоняешься, чтобы взять одну из них в руки. Однако не успеваешь ты прикоснуться к куче, как она подпрыгивает вверх и исчезает! В изумлении ты осматриваешь комнату в поисках исчезнувшего тряпья, но среди мечущихся по стенам теней трудно что-либо различить. В конце концов, удивленно покачав головой, ты решаешь забыть об этом странном происшествии. Ты направляешься обратно к арке, как вдруг твою спину пронзает острая боль. Издав дикий рев, ты как ужаленный разворачиваешься кругом, чтобы встретиться лицом к лицу с таинственным врагом, однако там никого нет, и лишь сбегаящие по твоей спине и мерно падающие на пол капли темной жидкости подтверждают, что ты действительно ранен. **Отними 2 от очка от своей выносливости.** Как безумный ты носишься по комнате, пытаешься отыскать невидимого обидчика. Наконец, тебе удается увидеть нечто, что заставляет тебя настороженно остановиться. Вдоль стены движется Тень-Убийца! Ее тощая рука заносит над твоей тенью острый нож. Что будешь делать?

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Напасть: 34 — (72)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Убежать: 242,  «N» = 242, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»**

Ты находишься у каменной стены, преграждающей тебе дорогу. В коридоре царит практически непроглядная темнота, и ты на ощупь

пытаешься отыскать проход, однако твои поиски не дают результата. Есть ли у тебя Кулон Поиска?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Кулон Поиска»: **Кулон Поиска: 233 — (233)**

○ **Вернуться назад: 300 — (56)**

Ты настолько поглощен отчаянными поисками выхода из тупика, что не сразу обращаешь внимание на какое-то странное щекотание в области шеи. Неожиданно кулон, который ты давеча подобрал, начинает слегка вибрировать и издавать еле слышное жужжание. Однако чем дальше ты уходишь от конца коридора, тем слабее становится жужжание; вскоре оно и вовсе затихает. Пытаясь понять, в чем дело, ты поспешно возвращаешься на то место, где впервые услышал этот странный звук. Каково же твое изумление, когда кулон снова начинает вибрировать и жужжать! Взглянув на него, ты видишь, что бледно-голубой самоцвет, вделанный в середину камня, изменил цвет на ярко-красный. Такое впечатление, будто внутри кристалла полыхает огонь. В следующее мгновение из центра кулона вырывается красный луч и падает на участок стены прямо напротив тебя. Подойдя к стене, ты видишь, что из нее выступает тонкий металлический стержень, не замеченный тобой во мраке туннеля. Ты хватаешься за стержень и тянешь его на себя. Сначала раздается скрип, потом он перерастает в оглушительный грохот. Стена, перекрывающая коридор, начинает отъезжать в сторону, открывая твоему изумленному взору секретный проход!

○ 373 — (148)

Тропа из Ковена ведет вас мимо заброшенного здания. Вдруг Грог останавливается. «Подожди, - говорит он, - я припрятал здесь кое-что, перед тем, как войти в Ковен. Ну... так... безделушки, семейные реликвии... хочется иногда предаться воспоминаниям... Я мигом!» Вскоре он возвращается, неся в руках заплечный мешок, в котором находится что-то довольно большое, вроде ящика. Тебя разбирает любопытство, но Грог ничего не говорит о содержимом мешка. «Слушай, странный ты тип, - вдруг произносит он, - ничего не говоришь, куда идешь... Ты вообще откуда? Просто так бродишь, куда глаза глядят? Или у тебя есть какая-то миссия?» Ты охотно киваешь. «А, понятно... Но говорить ты не умеешь». Ты мотаешь головой. «Хм-м... тогда возьми этот **свисток**. Теперь, в случае необходимости, ты всегда сможешь позвать меня на помощь. Мы ведь не очень спешим, а? Давай поиграем. Я попытаюсь рассказать тебе о твоей миссии, а ты кивками будешь показывать мне, прав я или ошибаюсь. Ты ведь ищешь, скорее, что-то, а не кого-то?» Ты киваешь. «А ты знаешь, где это находится?» Ты мотаешь головой. Беседуя таким образом, вы идете дальше. Тропа поворачивает на север и вскоре приводит вас к перекрестку. «Розина! — восклицает Грог, — вот кто нам поможет. Нам надо на запад!»

 «Свисток Грога» +1

○ На запад: 177 — (338)

○ На север: 130 — (13)

195

ПЕРВЫЙ ОРК

Мастерство 7

Выносливость 7

ВТОРОЙ ОРК

Мастерство 8

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 241, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,
«Выносливость» = 7 — (394)

196

362

Вскоре твои глаза начинают слипаться, и ты чувствуешь, что клюешь носом. Сопротивляться сну больше невозможно. Ты ложишься на землю и мгновенно засыпаешь. Но во сне тебя преследуют какие-то люди с остро отточенными мечами, чародеи и прочие злобные существа. Ты совершенно не понимаешь, где находишься и что тебя привело в это место. Вот тебе снится, что за тобой гонится какой-то ужасный человек на летающем корабле. Ты убегаешь от него, но чем быстрее ты мчишься, тем быстрее нагоняет тебя этот корабль. С садистской ухмылкой злодей набрасывает на тебя сеть. Запутавшись в сети, ты падаешь на землю и бьешься в тщетных попытках освободиться... Ты просыпаешься с трясущимися от страха руками. Все в порядке. Просто ветер сбросил на тебя большую ветку, отломившуюся от дуба. Вздыхнув с облегчением, ты поднимаешься с земли, и тут же твои глаза сжимаются в узкие щелки от солнечного света. Ты чувствуешь себя отдохнувшим, но нужно двигаться дальше.

Прибавь 4 очка к своей выносливости.

 «Выносливость» +4

○ 244 — (304)

197

359

Гремя переломанными костями, корабельный врач падает на пол. Еще несколько мгновений тебе нужно, чтобы перевести дыхание. Ты рассматриваешь шкафы с образцами и книжные полки. Книги тебя заинтересовали, и ты подходишь к полкам, чтобы поближе разглядеть расставленные там фолианты. На самой толстой из книг написано: «Доктор Квиммель Костлявый. Практическая анатомия обитателей Западной

Аллансии». Рядом другая книга того же автора: «Теория трансмутации — факт или фантазия?» Письменный стол крепок и добротно сработан. Разбросанные по нему листы бумаги заполнены текстом на каком-то странном языке, состоящим в основном из фцифр и символов. Ты берешь в руки пергаментный свиток и разглядываешь его. Почерк не очень четкий, однако тебе удастся разобрать вот такой текст: "Биография Жаррадана Марра. Возраст - девяносто три года. Итак, Жаррадан Марр решил покинуть реальный мир и найти прибежище в своем собственном мире. **Зеркальный мир** не занимает даже точки в пространстве того мира, что известен нам смертным. И все, кто будут искать Марра в этом мире, найдут лишь себя. У зеркального мира есть лишь одно слабое место - с помощью хрустальной дубины можно разрушить портал между нашим миром и миром чародея." Забрав свиток, ты решаешь покинуть комнату.

 «Свиток с биографией» +1

○ 407 — (209)

198

285

Коридор ведет тебя на север, через несколько метров сворачивая к востоку. Ты идешь вперед, и свет волшебных сталактитов следует за тобой. Дойдя до поворота, ты застываешь в изумлении. На полу прямо перед собой ты видишь круглое темное пятно, будто бы мерцающее в голубом свете. Может быть здесь разлита какая-то жидкость или какой-то жидкий металл?

○ Осмотреть пятно: 445 — (202)

○ Обойти стороной: 164,  «N» = 164, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

199

475

Ты пытаешься освободиться, но тщетно! Приходит ночь, наступает утро... Вокруг тебя, уже изрядно ослабевшего, начинают кружить птицы. Но вот ты видишь, как в небесной дали появляется темная точка. Точка приближается, и постепенно превращается в незнакомый силуэт. Он огромен, намного больше, чем любое мыслимое живое существо, и птицы в страхе разлетаются от него. Прямо по небу на всех парусах к тебе плывет гигантский корабль! Он подходит все ближе и ближе и, наконец, останавливается прямо над тобой. С борта судна спускают шест и подцепляют им веревку, на которой ты болтаешься. Через мгновение тебя уже поднимают на борт корабля. Ты настолько обессилен, что даже не пытаешься сопротивляться, когда чьи-то грубые руки засовывают твою голову в гильотину. Поход за добычей оказался сегодня более чем успешным. Экипаж корабля ждет отличный ужин... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 126 «D/N»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (343)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 52 «D/N»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, приравнять «Выносливость» к «Stat» — (97)

200

18

Ты поворачиваешься, чтобы покинуть берег реки, как вдруг замечаешь, что окружающую тебя местность постигли какие-то странные перемены. Сюда ты пришел по тропинке, но тропинка куда-то исчезла. Там, где она должна была быть, виднеются лишь заросли высоких камышей, а единственная тропинка, уводящая от берега, идет куда-то влево. Не помня себя от изумления, ты идешь по ней и вскоре выходишь на новую прогалину.

○ 315 — (122)

201

448

Яростная битва порядком утомила тебя. Внезапно твое внимание привлекают жалобные стоны лежащего на земле белокурого существа. Видя, что бой закончен и ты не намерен причинять ему зла, оно решается заговорить с тобой: «Я очень... о-о-о-ой ...благодарен тебе за помощь. Меня зовут... уй, больно ... Белый Лист. Я... м-м-м-м ... из рода Эльфов. Деревня, в которой я живу, называется Этель Амен». Затем он переворачивается на спину и продолжает: «О-о-о-о... вот так лучше. Я хорошо знаю этот лес. В знак благодарности я готов тебе помочь». Эльф болтает без умолку. Есть ли у тебя Кольцо Истины?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Кольцо Истины»: **Кольцо Истины: 470**, ✎ «Atk» = 1, «Stat» = 1 — (93)

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Кольцо Истины»: **Нет: 480** — (100)

202

445

Ты вытягиваешь когти, чтобы дотронуться до загадочной жидкости кончиками пальцев, и подходишь к пятну. Однако в тот момент, когда ты наклоняешься, чтобы дотянуться до пятна рукой, оно в мгновение ока поглощает собой пространство, в котором ты находишься. Ты вдруг обнаруживаешь, что стоишь не на твердом камне, а на... пустоте. Издав пронзительный вопль, ты летишь вниз: скорость падения все растет и вскоре становится просто невыносимой. Сознание постепенно покидает тебя... Навсегда! Что ж, судьба обошлась с тобой довольно милостиво, не позволив тебе узнать, кто (или что?) поджидает тебя на самом дне Ловушки Черной Пасти... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (198)

203

ПРОВЕРКА ИНСТИНКТОВ

Выбери один из вариантов или подбрось монетку.

 «Atk» = 3

○ Если в наличии ровно 1 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **ОРЕЛ:**
168 — (320)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **РЕШКА:**
234 — (279)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: **Бросить монету**,  $f(x)$ «Flipcoin»

204

51

Ты идешь по западному туннелю. Из головы все никак не идет история с этим странным существом из сосуда. Коридор, пробитый в скалистом грунте, петляет из стороны в сторону; лишь загадочные голубые сталактиты, свисающие с потолка, освещают твой путь. Ты делаешь шаг, и кристаллы вспыхивают у тебя над головой, озаряя своды коридора жутковатым сиянием. Как только ты проходишь вперед, они медленно гаснут у тебя за спиной. Внезапно до твоего слуха доносится далекое эхо и ты, замерев на месте, настороженно прислушиваешься. И снова этот звук! Он приближается. Теперь уже слышны шаги и приглушенные голоса. Как хорошо, что ты ступаешь почти бесшумно! Ты медленно продвигаешься вперед, готовый дать бой любому, кто попадется тебе на пути. И вот тыходишь к повороту... Вдруг пронзительный крик пререзает воздух, и поначалу тебе кажется, что этот вопль издал ты сам, а не существо, с которым ты неожиданно встретился нос к носу. Впрочем, самообладание быстро возвращается к тебе, и ты с размаху бьешь еще не оправившегося от неожиданности СИЛЬНОРУКА. Затем ты хватаешь его за кожаные латы и швыряешь об стену с такой силой, что тот роняет из рук боевой молот. Однако расслабляться еще рано - совсем близко слышится другие голоса: к тебе приближаются спутники твоей жертвы, а это значит, что, пока не подошло подкрепление, надо начинать бой.

○ **Дальше — (57)**

205

107

Ты идешь по тропе, уводящей тебя из Ковена. Обогнув заброшенное полуразрушенное здание, тропа поворачивает на север. Наконец, тыходишь к перекрестку, откуда ты можешь повернуть на запад или продолжить свой путь на север.

○ **На запад: 177 — (338)**

○ **На север: 130 — (13)**

206

311

Ты медленно шагаешь по коридору, ведущему на север - над твоей головой вновь вспыхивают и гаснут голубые кристаллы. Пройдя еще немного, ты видишь, что у тебя на пути что-то лежит. Тыходишь ближе и видишь, что это останки покрытого шерстью существа, размером примерно с огромную крысу. Существо уже несколько дней как мертво, но если ты голоден, можешь съесть его.

○ **Отведать мясо: 363 — (215)**

○ **Пойти дальше: 75 — (265)**

207

41

Ты поспешно покидаешь пещеру и некоторое время идешь по коридору на север. Туннель постоянно петляет, но, к счастью, за его изгибами и поворотами тебя не поджидают никакие неприятности.

○ 298 — (400)

208

223

Тела убитых тобой воинов немного костлявы, но вполне пригодны в пищу. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Во время еды ты обшариваешь трупы поверженных противников, однако не находишь ничего заслуживающего внимания. Вдруг под потолком впереди тебя ярко вспыхивают голубые сталактиты. Подняв голову, ты видишь, как из-за поворота высовывается крошечное личико, и на тебя падает чей-то изучающий взгляд. Через мгновение лицо исчезает, но этого мгновения тебе вполне достаточно.

 «Выносливость» +4

○ 403 — (179)

209

407

Ты бросаешь взгляд на поверженного противника, затем разворачиваешься и быстрым шагом идешь к двери. Но как только ты отворачиваешься, кости вновь собираются воедино, и возродившийся Квиммель Костлявый вновь хватается за ножи.

○ Далее — (261)

210

222

«Ничего у него не вышло, - цедит сквозь гнилые зубы одна из ведьм, - он не принес нам корень! Он сам себя приговорил. Пойдемте отсюда, сестры. Урод недостоин лучшей участи!» После этих слов ветви дерева сотрясает ураганный порыв ветра, затем воцаряется полная тишина - три Сестры из Дри исчезли. Так и не осознав до конца, что же произошло, ты вновь устраиваешься на ночлег и вскоре засыпаешь. Наутро разговор с ведьмами остался в твоей памяти лишь как смутное воспоминание о ночном кошмаре. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Как только восходящее солнце немного согревает прохладный утренний воздух, ты вновь отправляешься в путь. Теперь твой путь лежит на северо-восток, туда, куда показывает стрелка с надписью «Деревня Дри».

 «Выносливость» +4

○ 134 — (237)

211

137

Все еще под впечатлением от последней встречи, ты бредишь по главному коридору и вскоре достигаешь развилки. Можешь пойти на север или повернуть на восток.

○ На север: 144 — (397)

○ На восток: 204 — (418)

212

428

Пытаясь уклониться, ты падаешь на пол, и огненный сгусток пролетает у тебя над головой, проделывая в стене позади тебя огромную дыру. За ней виднеется секретный проход! Не дожидаясь, пока шар выстрелит снова, ты быстро прыгаешь в него.

○ 369 — (373)

КОРАБЛЬ-КРЕПОСТЬ

Можно было, конечно, приказать легионерам прочесать весь Паучий Лес. Но Марр понимал, что это бесполезно. Магия эльфов надежно охраняла поселение от посторонних глаз. Но вот до Марра дошли обнадеживающие новости. Рассказывали, что в восточной стороне неба стал появляться таинственный корабль. Его надутые ветром белоснежные паруса переливались упругими

волнами. Деревянный корпус судна казался прочным и неуязвимым. А размер его был просто ужасающим - он легко мог вместить многотысячное войско. Все, кому довелось увидеть корабль, не сомневались в его божественном происхождении. Ведь этот исполин плыл по воздуху, а не по воде! В народе его называли «Корабль-Крепость», но никто не знал, откуда явился небесный гость. «Судно надо обязательно захватить!» - решил для себя Жаррадан Марр. Корабль станет не только достойным тронem для такого властителя, как Марр, но и поможет отыскать Ститтл Воуд. Ведь если деревню эльфов невозможно увидеть с земли, то, быть может, она не столь защищена с воздуха? Чародей немедленно вызвал к себе Валласку Роу, и они вместе отправились в Учебный Лагерь, чтобы обсудить с Тагруффом план нападения на Корабль-Крепость. Благодаря отличной выучке воинов смелый план удалось осуществить. Специально подготовленные Марром отряды Туки устроили засаду, и после краткой и кровопролитной битвы корабль пал. Жаррадан был в восторге от трофея и уже через несколько дней обустроил на судне свою новую резиденцию. Итак, Корабль-Крепость стал новым домом чародея. С помощью чудесного судна Жаррадан Марр приступил к планомерным поискам деревни эльфов Ститтл Воуд, сокрытой в дебрях Паучьего Леса. Все те, кто знал суть дела, приходили в ужас от самой мысли о том, что его поиски могут увенчаться успехом - ведь как только чародею удастся найти Ститтл Воуд и раскрыть тайну Эфиров, мощь его магии окажется непревзойденной. Многие в Западной Аллансии хотели бы этого не допустить, а потому стали разрабатывать планы противодействия зарвавшемуся магу. Экспедиции отчаянных авантюристов отправились из Чэлиса, Сильвертона и Стоун-бриджа, чтобы найти и вернуть эльфам сосуды с Эфирами. Правда, никто из участников экспедиций никогда Эфиров не видел, а потому и искали они неизвестно что. В Болотище Калла Бэй собрал армию Людей-Птиц, чтобы осадить и взять штурмом Корабль-крепость. Но из этого ничего не вышло, ибо один вид огромного корабля привел в общем-то отважных Людей-Птиц в неописуемый ужас. Затем из Саламониса в Паучий Лес отправилась большая группа эльфов в надежде отыскать Ститтл Воуд и предупредить тамошних жителей об опасности. Но лесные эльфы очень подозрительно относятся ко всем чужакам, даже себе подобным, и этот замысел также окончился полным провалом. Что ж, похоже, эта часть Аллансии обречена оказаться под властью коварного чародея. Лишь время покажет, можно ли что-нибудь изменить...

○ [Дальше — \(157\)](#)

○ [Назад — \(168\)](#)

ВОЛШЕБНЫЕ ЭФИРЫ

Высоко в ветвях крон лесных деревьев эльфы чувствуют себя в безопасности. Благодаря искусству магии и острому взгляду они способны увидеть и распознать приближающегося врага задолго до его появления. Но не только недюжинным способностям обязаны эльфы своей неуязвимостью. Их покой стерегут и боги, у которых эльфы пользуются особым расположением. Эльфы Ститтл Воуд чувствуют себя избранным народом, и в этом есть доля правды. Когда боги создали эльфов, то были восхищены своим собственным творением. Эти белокурые существа с их природным изяществом и красотой не могли не радовать глаз. Первым жрецам Ститтл Воуд богами был предложен договор. Боги обещали покровительствовать эльфам и предоставить им такую защиту, какой никогда ранее не имел никто из живых существ. Взамен каждое поколение эльфов принимало на себя обязательство отдать богам юную эльфянку, которой предстояло стать королевой земли Эрен Дурдинат. Будущую королеву, по условиям договора, должны были отличать ослепительная красота, тонкий ум и безупречная грация. Когда девушке исполнилось 18 лет, над ней совершался особый торжественный ритуал, в ходе

которого она должна была вступать в общение с богами. Это общение представляло собой высшую честь, оказываемую богами целому поколению, и чем дольше общение продолжалось, тем милостивее были боги. В это время принцесса получала в дар невиданную мудрость и способность к власти. После окончания ритуала принцесса становилась королевой Эрен Дурдинат. В течение года после восхождения на престол у королевы обязательно случались роды. Эти роды были религиозным таинством: лишь жрецам в это время дозволялось находиться в покоях королевы. Когда таинство завершалось, королева оставалась в полном одиночестве. Только несколько жрецов и считанное число особо доверенных жителей деревни эльфов знали, что на самом деле происходило во время родов. Зато всем был известен результат. Нет, не обычное дитя производила на свет королева. Даром богов был наделенный волшебными силами благословенный дух - Эфир. Волшебные силы Эфир наследовал именно от того бога, который прежде участвовал в ритуале общения с принцессой. Этими силами королеве предстояло мудро распорядиться. Ритуал

появления Эфира на свет был известен только королеве и ее жрецам. Но после рождения Эфир, заключенный в стеклянный сосуд, находился у жрецов. Лишь единожды за время своего правления Королева имела право обратиться к своему Эфиру. Это можно было сделать только в особую ночь, называемую также небесным солнцестоянием, когда созвездие бога, давшего силы Эфиру, занимало определенное положение по отношению к другим небесным светилам.

○ **Дальше** — (85)

○ **Назад** — (168)

363

Окажись ты здесь немного раньше, ты бы с удовольствием полакомился мясом Адского Пса. Но этот полуразложившийся труп есть явно не стоило - не успевает пройти и нескольких минут, как у тебя начинается сильная резь в желудке. Лишь вцепившись когтями в каменные стены, тебе удастся перебороть головокружение и удержаться на ногах. **Отними 4 очка от своей выносливости.** Затем ты продолжаешь свой путь.

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

 «Выносливость» -4

☐ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **75** — (265)

☐ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

216

Q1

☐ Q2 — (142)

217

217

Ты подходишь к одному из ящиков и начинаешь изо всех сил трясти его. Что-то мягкое и тяжелое перекачивается внутри. В тебе разгорается любопытство, и ты ищешь какой-нибудь инструмент, с помощью которого смог бы открыть ящик. Но вокруг нет ничего подходящего. В досаде ты опрокидываешь ящик, и он с треском падает на пол. Но что это?! Раздавшийся при падении треск не стихает, а становится все громче и громче! Неожиданно в крышке ящика появляется трещина, затем еще одна, и, наконец, она разлетается вдребезги. Осторожно подойдя к ящику и заглянув внутрь, ты в ужасе отпрыгиваешь назад. Внутри лежит человеческая фигура, точнее, нечто, напоминающее

человеческий труп. Однако это не мертвец. Раздвинув свои тонкие губы, обитатель ящика обнажает ряд острых зубов и раздвоенный змеиный язык. Через мгновение существо поднимается, садится и поворачивает голову прямо к тебе. «КТО ПОС МЕЛ ПОТ РЕВ ОЖИ ТЬП ОКО ЙВЕ ДЬМ ЫПО ДПР ОКЛ ЯТИ ЕМ? - говорит оно. - НИЧ ТОЖ НОЕ СУЩ ЕСТ ВОЗ НАЕ ШЬЛ ИТЫ, НАК ОГО ПОД НЯЛ РУК У? НИК ТОН ЕМО ЖЕТ НАР УШИ ТЬМ ОЙП ОКО ЙКР ОМЕ ПОВ ЕЛИ ТЕЛ ЯЖА РРА ДАН АМА РРА. ЯНА УЧУ ТЕБ ЯУВ АЖА ТЬП ОКО ЙЖИ ВЫХ МЕР ТВЕ ЦОВ!» Глаза чудовища горят белым пламенем - оно будто бы приковало тебя к себе своим взглядом. Когда его глаза, наконец, закрываются, ты чувствуешь в голове какую-то странную легкость. Словно в трансе ты отходишь от ящика и медленно направляешься к двери в восточной стене комнаты. Ты открываешь ее, делаешь шаг вперед, и дверь сама собой захлопывается у тебя за спиной. Постепенно твой рассудок возвращается в нормальное состояние, однако это только кажется. На самом деле ты получил проклятие! **Твое мастерство понижается на 1 очко.** Теперь можешь продолжить свой путь.

 «Мастерство» -1

☐ 436 — (352)

218

ХОББИТ

Мастерство 6

Выносливость 6

○ Начать битву,  «N» = 160, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 6 — (394)

219

21

Ты подходишь к двери и пытаешься открыть ее. Но у двери нет ручки. Попытка подцепить дверь когтями ничего не дает. Она плотно закрыта, и, видимо, заперта на какой-то тайный замок. Ты налегаешь на дверь, пытаешься ее сломать.

○ Дальше,  «N» = 477, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

220

155

Ты подходишь к каменному шару. Выступ, на котором он лежит, лишь немного выше уровня твоей головы. Ты протягиваешь к шару руки, но едва твои ладони прикасаются к нему, отпрыгиваешь как ужаленный - с виду обычная каменная поверхность обжигает тебя. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Неожиданно шар начинает превращаться в кристалл, и еще мгновение спустя ты видишь внутри него сморщенное лицо, которое открывает глаза и пристально смотрит на тебя. Губы начинают шевелиться, и под сводами коридора разносится зловеющий голос: «Н ИЧТ ОЖН ОЕС ОЗД АНИ Е! НЕУ ЖЕЛ ИТЫ РЕШ ИЛ, Ч ТОМ ОЖЕ ШЬУ КРА СТЬ ШАР ДАР РАМ УСС А? ВЕД БЭТ ОМО ИГЛ АЗА ИУШ И. АЕЩ ЕЭТ ОМО ЕОР УЖИ Е, ИТЫ СЕЙ ЧАС ОБЭ ТОМ УЗН АЕШ Ъ». Едва затихают последние слова, кристалл начинает ярко светиться. Внезапно из него вылетает маленькая шаровая молния и быстро мчится в твоём направлении.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: Дальше,  «N» = 428, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Регенерация,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

221

24

Ты сходишь с тропы и, цепляясь когтями за выступы в скале, карабкаешься вверх, чтобы заглянуть в одну из ближайших нор. Как только твое лицо оказывается на уровне норы, тебе в глаза бьет яркий свет. Ты болезненно щуришься и, наконец, тебе удается

разглядеть источник этого света. В ту же секунду ты издаешь пронзительный вопль, разжимаешь руки и, сорвавшись со склона, кубарем катишься вниз. Из норы на тебя смотрит огромная голова с сетчатыми глазами и лязгающими челюстями, по которым стекает тоненькая струйка бледно-желтого яда! Вылетев из норы, ГИГАНТСКИЙ ШЕРШЕНЬ обнажает свое смертоносное жало и пикирует прямо на тебя.

○ **Дальше — (366)**

222

435

Ты с силой бьешь шаром по пластине, и коридор затопляет громкий металлический гул. Тебя, похоже, услышали: сперва из-за двери слышится какое-то ворчание, а затем шорох шагов. Дверь со скрипом открывается, и в образовавшуюся щель высовывается длинное рыло ЧЕЛОВЕКА-НОСОРОГА. Из-за длинного бивня прямо на тебя смотрит пара крошечных свинячьих глаз. Дверь открывается шире, и теперь ты можешь разглядеть слоноподобные ноги и мощный торс в тяжелых доспехах. Наконец ты слышишь голос Человека-Носорога: «ЧЕГ ОТЕ БЕН АДО? БЫС ТРО ОТВ ЕЧА Й! ЯЗЫ КЧТ ОЛИ ПРО ГЛО ТИЛ? УБИ РАЙ СЯ, ПОК АЯН ЕУС ТРО ИЛТ ЕБЕ ХОР ОШУ ЮВЗ БУЧК У!» Он явно не собирается тебя впускать. Если ты владеешь языками, то можешь попытаться с ним поговорить.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Дар Языков»: **Дар Языков: 62 — (326)**

○ **Напасть: 357 — (172)**

○ **Убежать: 314 — (345)**

223

95

К югу от старого дома, что рядом с кладбищем, лежит деревенька Ковен. Ее обитатели живут в постоянном страхе и ни на минуту не забывают о страшной опасности, которая исходит от рвущегося к абсолютной власти Жарраддана Марра и его приспешников из бесовской деревни Дри - прибежища ведьм. Ковен - это убогие домишки и разбитые пыльные улицы. Здесь безраздельно царит нищета. Ты идешь по деревне, обгоняя бредущих по своим делам местных жителей. Но как только ты попадаешься им на глаза, они мгновенно разбегаются и прячутся по своим утлым хижинам. Десятки пар преисполненных ужаса глаз смотрят на тебя из окон и щелей, но никто не смеет выйти на улицу. Над некоторыми из хижин видны вывески. На одной из них написано «Съестная лавка», на другой - «Лекарь». Можешь зайти в одну из этих лавок или узнать, что за крики раздаются на окраине деревни.

- Лавка торговца: 32 — (254)
- Лавка лекаря: 211 — (257)
- Пойти на крики: 274 — (414)

224

294

Ведьма знаком приглашает тебя пройти в дом. На кухне она снимает с полки бутылку с жидкостью желто-соломенного цвета и наполняет ею чашку, которую затем протягивает тебе. Напиток омерзителен на вкус и отвратительно пахнет, но тебе удастся силой затолкнуть в себя содержимое чашки. Покончив с питьем, ты поворачиваешься, чтобы уйти. «Ну что за манеры! Погоди-ка, я покажу тебе твой новый дом», - глумливым голосом говорит старуха. Новый дом? О чем это она? Неожиданно ты чувствуешь, что убогая хижина и ее старая хозяйка уже не вызывают у тебя прежнего отвращения. Напротив, речь старухи звучит приятно и успокаивающе. Дом кажется вполне уютным и надежным убежищем. «Тебе здесь понравится, — продолжает ведьма. — Мы ведь просто созданы друг для друга. Теперь, когда от Шанги нет никакого толку, мне нужен другой раб. Иначе кто же будет присматривать за домом? Я займу тебя работой и буду хорошо кормить. Сегодня у нас на обед Шанга. Все равно он умрет. Здесь, в Дри, ты будешь наслаждаться жизнью. И, разумеется, каждый день получать новую порцию Снадобья Повиновения...» На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (426)

225

ВНИМАНИЕ! Не рекомендуется для первого прохождения!

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

- 1. Начало приключения,  f(x) «Bonus» — (118)
- 2. Эфир Разума,  f(x) «Bonus» — (370)
- 3. Хрустальная Дубина,  f(x) «Bonus» — (10)
- 4. Легионер,  f(x) «Bonus» — (211)
- 5. Ханникус,  f(x) «Bonus» — (148)
- 6. Свиток биографии — (60)
- 7. Даррамусс,  f(x) «Bonus» — (56)
- 8. Охранник,  f(x) «Bonus» — (282)
- 9. Поиски Скаливида,  f(x) «Bonus» — (251)
- 10. Болото Бу Фон,  f(x) «Bonus» — (190)
- 11. Учебный Лагерь,  f(x) «Bonus» — (304)
- 12. Офидиотавр,  f(x) «Bonus» — (321)

- 13. Поиски Хоббита,  f(x) «Bonus» — (24)
- 14. Корабль-Крепость,  f(x) «Bonus» — (59)
- Назад в меню — (1)

226

273

Ты подходишь к куче костей и приножишься: в воздухе пахнет Хоббитами! В предвкушении любимого лакомства ты быстро шагаешь по коридору, который вскоре поворачивает на восток. Пытаясь понять, не исчез ли запах Хоббитов, ты снова приножишься. Похоже, что нет! Коридор сворачивает на север, затем на запад. Запах Хоббитов становится еще сильнее, и ты спешишь вперед, с нетерпением ожидая возможности вкусно и обильно закусить. За очередным поворотом тебя ждет еще одна куча костей. Ты останавливаешься, чтобы осмотреть ее, и понимаешь, что на этот раз кости принадлежат не Хоббитам, а каким-то более крупным существам, вроде Хобгоблинов. Неподалеку от этого места коридор вновь делает поворот, на этот раз на восток.

○ 356 — (125)

227

360

Ты совершенно не намерен возвращать слепому чародею кольцо. Оно может пригодиться тебе в будущем, а, кроме того, тебе понравилось, как перстень смотрится у тебя на пальце. Старик хочет, чтобы ты увел его с собой, но ты в нерешительности. Ханникус станет только лишней обузой в пути, а ведь все, что можно было от него узнать, ты уже узнал. Ты поднимаешься,

отстраняя старика рукой, и уходишь.

 «Перстень Ханникуса» +1

○ 138 — (376)

228

ПЕРВЫЙ ВОИН

Мастерство 8

Выносливость 9

ВТОРОЙ ВОИН

Мастерство 7

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 258, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (394)

229

412

Ты тянешь кошелек на себя. Из него выпадают 10 золотых и с мелодичным звоном рассыпаются по полу. С недовольным ворчанием ты ползаешь по камням, пытаешься отыскать как можно больше этих странных металлических кругляшков.

 «Золото» +10

○ 115 — (420)

230

ЧЕЛОВЕК-НОСОРОГ

Мастерство 8

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 415, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (394)

231

304

Тыдвигаешься на восток по направлению к лесу. Вскоре, перебравшись через невысокую изгородь, ты оказываешься на поле, где крестьяне убирают урожай. Заметив тебя, женщины начинают истошно визжать, а мужчины поднимают с земли камни и мечут их в тебя. Хотя подойти к тебе близко крестьяне не решаются, пущенные ими камни падают совсем рядом. Что будешь делать?

○ Напасть: 421 — (173)

○ Убежать: 87 — (187)

232

258

Выпустив когти, ты издаешь грозный рев и несешься по коридору навстречу своим противникам. Они принимают боевые стойки, обнажают оружие и хладнокровно дожидаются твоего приближения.

○ **Дальше** — (228)

233

233

В отчаянии ты ощупываешь стены туннеля, пытаешься найти выход, и вдруг слышишь, как твой кулон начинает издавать легкое жужжание. Кулон слегка вибрирует, и всякий раз, когда ты приближаешься к определенной точке в стене, вибрация усиливается. Опустив глаза, ты видишь, что самоцвет, вставленный в середину талисмана, вспыхивает ярким светом. В следующее мгновение из центра кулона вырывается красный луч и падает на участок стены прямо напротив тебя. Ты тщательно обшариваешь стену и нащупываешь потайной засов. Как только ты отодвигаешь его, глухая стена будто оживает — из трещин в камне начинает сочиться дым, и ты в страхе отступаешь на пару шагов назад. Когда дым, наконец, рассеивается, ты видишь, что в каменной стене появилась расщелина, открывающая вход в узкий коридор, залитый жутковатым зеленым светом.

○ **369** — (373)

234

58

«Деревня Ститтл Воуд недалеко отсюда, - говорит спасенный тобой Эльф. - Она находится неподалеку от Радужных Прудов. Это примерно два дня пути. Надо двигаться в восточном направлении, прямо на восход. Если ты окажешься рядом с деревней, не ищи ее на поверхности. Ее никто не может найти потому, что она спрятана под землей. Больше я ничего рассказывать не могу». Эльф с трудом поднимается с земли, отряхивает одежду и, попрощавшись с тобой, уходит прочь.

○ **414** — (267)

235

341

Пока ты занят тщетными поисками среди деревьев, силуэт корабля в небе становится все больше и больше. Он направляется к тебе! Ты начинаешь в отчаянии метаться между деревьев, и вдруг на глаза тебе попадает именно то, что ты давно искал. Странно, как ты этого раньше не заметил! Прямо над головой у тебя высокое, стройное дерево, ствол которого с силой пригнут почти к земле. Это и есть ловушка Корабля-Крепости! Разглядев устройство поближе, ты видишь, что со ствола срублены все ветки, а к вершине привязана веревка, удерживающая его в согнутом положении. Вербка заканчивается кольцом. Ты внимательно изучаешь ловушку и наконец понимаешь, как она работает. Ты ждешь, наблюдая, как Корабль-Крепость медленно приближается к тебе. Выбрав подходящий момент, ты прыгаешь на ловушку. Ствол стремительно распрямляется и подбрасывает тебя в воздух.

○ 465 — (137)

236

128

Ты с силой бросаешься на дверь. Толстое дерево трещит, но не поддается. Неудача еще больше раздражает тебя, и ты повторяешь попытку, однако дверь стоит так же крепко, как и прежде. А вот ты поранил себе руку. **Потеряй 2 очка выносливости.** Зато теперь ты понимаешь, что открыть эту дверь можно только с помощью ключа.

 «Выносливость» -2

○ 112 — (419)

Перевалив через гребень холма, тропа приводит тебя к шаткому деревянному мостику, перекинутому через узкую, но весьма бурную реку. Вскоре ты оказываешься на задворках какой-то мрачной деревушки. Похоже, твое появление не вызывает у ее обитателей ни малейшего интереса. Но что самое поразительное - из представителей рода человеческого тебе встречаются исключительно старухи. На них грязная одежда и рваные шали; они сплевывают, чешутся и без умолку болтают друг с другом, совершенно не обращая внимания на тот ужас, что творится вокруг них. Ведь кроме старух деревню населяет целый сонм поистине ужасных существ. Горбатые, перекошенные, изуродованные, эти бедняги рыщут в сточных канавах в поисках чего-нибудь съестного. Одни ползают, другие едва ковыляют, а третьи и вовсе не могут двигаться и медленно умирают прямо в уличной пыли. Одна безногая тварь подползает к тебе и пытается схватить тебя за лодыжку окровавленными пальцами. Вздвогнув от отвращения, ты пинаешь уроды ногой. В дверях одной из хижин появляется старуха с ведром помоев. Она выливает содержимое ведра в сточную канаву, и с десятков подоспевших тварей

принимаются с жадностью пожирать зловонные помои. Более отталкивающего зрелища тебе еще не приходилось видеть! В этой деревне царствует беспросветный мрак и леденящий кровь ужас. Здесь все черное - и хижины, и одежда старух, и даже лица. В воздухе постоянно висит пыль. Кажется, даже солнце с отвращением бросает свой свет на Дри - проклятую деревню ведьм. На тебя по-прежнему не обращают внимания. Ты идешь к центру деревни, туда, где, судя по особо большому количеству старух, находится уличный рынок. Рядом с рынком дают представление заезжие актеры. Вдруг ты слышишь, как сзади тебя окликают скрипучий голос.

Если в наличии ровно 2 «D/N»: Грог тем временем решает пойти своей дорогой и теряется в толпе.

✎ «N» = 1, (Если в наличии 1 «Инвентарь/Свисток Грога»: «Свисток Грога» = 0, «N» = 2)

○ 210, ✎ «Свисток Грога» = 0 — (426)

Широко раскрытыми от ужаса глазами ты наблюдаешь, как перед тобой материализуются три костлявых существа. Тела их покрыты редкой темной шерстью. На лицах волос нет, а потому хорошо заметны крошечные глазки и огромные рты, полные острых как кинжалы зубов. Злобные ПОЖИРАТЕЛИ ПЛОТИ, с которыми ты имел несчастье встретиться, питаются мертвечиной. Чтобы не быть застигнутыми врасплох, во время еды они превращаются в невидимок. Но в перерывах между своими страшными трапезами они вполне видимы и весьма проворны. Ты прервал их пиршество, и теперь тебе придется сразиться одновременно с тремя ужасными монстрами.

○ Далее — (30)

239

117

Слегка заикаясь, Эльф говорит: «А... ммм... ну что у меня с памятью?! Так вот, меня изгнали из деревни Ститтл Воуд за... ну, глупость, конечно... за разговор с другом. Похоже, он оказался одним из легионеров Жаррадана Марра. Но мне-то он был другом. Точнее, я думал, что он мой друг, пока он не воспользовался моим расположением...» У Эльфа очень расстроенный вид. Он тяжело вздыхает, но готов продолжить разговор.

○ 470 — (93)

240

ЧЕРНЫЙ ЕДИНОРОГ

Мастерство 7

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 386, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (394)

241

120

Стараясь не привлекать внимания животного, ты осторожно углубляешься в чащу и обходишь пастбище Офидиотавра далеко стороной. Зверь настороженно поднимает голову, прислушивается к шороху, доносящемуся из чащи, а потом возвращается к водопою. Ниже по течению ты вновь выходишь на берег реки и продолжаешь свой путь.

○ 388 — (260)

242

170

В тебе бурлит дикая ярость. Ты делаешь шаг назад и с разбегу бросаешься на дверь. Петли с треском вырываются из косяка, и, поднимая тучи пыли, дверь с оглушительным грохотом падает внутрь. Перед твоими глазами предстает пещера с голыми стенами. В пещере нет ни столов, ни стульев - лишь сиденье, вырубленное в камне. Похоже, в этом помещении содержат раба или пленника. Но тут твой взгляд падает на обитателя пещеры, и ты понимаешь, что промедление подобно смерти. Ибо потревоженный тобою огромный САБЛЕРУКИЙ МОНСТР уже занес над тобой свою ужасную лапу, намереваясь нанести смертельный удар. В последний момент ты успеваешь отпрыгнуть в сторону. Нападение не испугало тебя, а лишь еще больше разъярило. Ты выпускаешь когти и решительно направляешься к монстру. Тебе предстоит схватка не на жизнь, а на смерть.

○ **Дальше** — (119)

243

377

Один из Людей-Носорогов, на груди которого висит бляха с номером «29», громко хвастается, что смог бы победить в бою самого Тагруффа. Орки издевательски хохочут. Напряжение нарастает, в любой момент может вспыхнуть драка, и на подмогу сородичу уже спешит еще один Человек-Носорог. Есть ли у тебя письмо для Легионера 29?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Письмо Легионера»: **Письмо Легионера: 406**, 
«Письмо Легионера» = 0 — (410)

○ **Просто наблюдать: 124** — (391)

○ **Пойти дальше: 348** — (319)

244

305

Получив очередной удар, Тагруфф падает на колени. «Вот правда и открылась, — злобно шипит он. — Оказывается, наш молчаливый друг задумал занять мое место! Но этому не бывать! Можешь быть уверен - Жаррадан Марр никогда не позволит чужаку управлять Учебным Лагерем. Да, ты можешь убить старого учителя, но с легионами Марра тебе не справиться!» С этими словами Тагруфф падает замертво. Оттащив его тело в свободную палатку, ты незаметно крадешься к выходу из лагеря.

○ **455** — (14)

245

164

Опасливо прижавшись к дальней стене, ты пытаешься миновать таинственное пятно. Когда ты приближаешься к его краю, оно начинает загадочно мерцать и переливаться, однако ты благополучно минуешь таинственное место и без помех продолжаешь свой путь.

○ 358 — (161)

246

142

Из коридора тянет каким-то смрадным запахом, и чем дальше ты идешь, тем сильнее ощущаешь зловоние. Воздух становится прохладным и влажным, и вскоре до тебя доносится звук бегущей воды. В свете голубых кристаллов ты видишь, что коридор заканчивается и переходит в узкий каменный мост, переброшенный над глубокой пропастью. По дну пропасти протекает мутная река, воды которой и наполняют окрестности смрадом.

○ 221 — (359)

247

339

Ты мечешься по комнате, пытаешься найти выход из этого раскаленного ада. Но тщетно! Воздух настолько горяч, что каждый вдох будто расплавленный свинец обжигает твои легкие. Вскоре сознание покидает тебя, и тебе так и не доведется узнать, кто и за что зажарил тебя в этой огненной ловушке... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (155)

248

328

Останки тела погребены под обломками совсем неглубоко. Откопав скелет, ты понимаешь, что, кем бы ни был хозяин дома, он умер страшной, мучительной смертью: грудная клетка скелета разбита и искорежена! Ты снова переводишь взгляд на его вытянутую руку. Жидкость! Быть может, это какое-то предупреждение? Или жидкость могла предотвратить несчастье? Поломав немного голову над этими вопросами, ты берешь бутылку с собой и выходишь из старого здания.

 «Зеленая бутылка» +1

249

ЧЕЛОВЕК-ЖАБА

Мастерство 9

Выносливость 9

○ Начать битву, ✎ «N» = 287, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (394)

250

335

Ты твердо намерен покинуть Учебный Лагерь. «Если тебе надо уйти, — пищит привратник, — пусть будет так, как ты хочешь. Но должен предупредить тебя - далеко ты не уйдешь!» Пикси открывает ворота и выпускает тебя. Даже не оглянувшись, ты шагаешь по тропинке, которая привела тебя сюда. Через несколько минут Учебный Лагерь исчезает из виду, и тут до твоих ушей начинает доноситься какой-то зловещий свист. Он похож на вой ветра, но вокруг все спокойно. Внезапно вокруг тебя сгущается темнота, и вскоре тебе уже не удастся разглядеть ничего даже в двух шагах. Вдруг ты в ужасе замечаешь, как на фоне темного неба прямо из воздуха возникает несколько призрачных силуэтов. Будто сама тьма породила эти жуткие фигуры! Однако в следующее мгновение и свист, и тьма, и напугавшие тебя силуэты - все исчезает, словно закончилось действовать какое-то неведомое тебе заклинание. Ты понимаешь, что вокруг тебя происходят странные и, вероятно, опасные вещи, и решаешь не облегчать задачу тем, кто, вероятно, пытается тебя остановить. Сойдя с тропы, ты сворачиваешь в глубь леса.

○ 57 — (185)

251

324

Устроившись на ночь в старом обшарпанном доме, ты размышляешь над тем, что услышал от ведьм. Найти корень растения, которого никогда раньше не видел! Возможно ли это? Но ты чувствуешь, что это новое испытание интересно тебе, ощущаешь, как что-то в тебе меняется. Похоже, в тебе развивается разум. Разум! Это слово занимает все твои мысли, пока ты не забываешься беспокойным сном. Просыпаешься ты лишь утром - сквозь цветные стекла окон в комнату льется яркий свет. Поднявшись с постели, ты находишь хорошую порцию свежего мяса, кем-то предусмотрительно оставленную в твоей комнате. Отдых и пища сделали свое дело. **Восстанови 8 очков выносливости и 1 очко удачи.** Теперь пора отправляться в путь. Итак, куда ты пойдешь?

 «Удача» +1, «Выносливость» +8

- ☐ Деревня Ковен: 95 — (223)
- ☐ Равнина Ветров: 299 — (361)
- ☐ Дубовый Лес: 304 — (231)

252

33

Пыльный коридор заливает странный голубоватый свет, который исходит от свисающих с потолка сталактитов. Едва ты делаешь первый шаг, как сталактит, находящийся прямо над тобой, вспыхивает ярким светом, в то время как тот, что остается у тебя за спиной, медленно гаснет. Такое впечатление, будто за твоим движением наблюдает какое-то невидимое существо. Пока твои глаза привыкают к свету, ты останавливаешься и пытаешься осмыслить странные события, приключившиеся с тобой в комнате. Выпустив когти, ты задумчиво почесываешь свое чешуйчатое брюхо. Однако тебе в голову не приходит ничего определенного, и ты продолжаешь свой путь.

- ☐ 311 — (206)

253

198

У-у-у-у. Тишину пререзает крик ночной птицы. Ты бродишь среди таинственных камней в поисках чего-нибудь интересного. Остановившись у высокого черного камня, ты читаешь высеченную на нем надпись: «Здесь лежит Согарт Кривое Лезвие, сраженный чумой Скаливида. По смерти он оставил в этом мире добрую жену Миллинию и сыновей Карда и Сета. Пусть Хлориссан примет его душу». Рядом стоит еще один камень, украшенный резными фигурками крылатых существ и устрашающего вида звериными мордами. Надпись на этом камне сделана более мелким шрифтом, и тебе приходится наклониться, чтобы прочитать ее. Надпись гласит: «Проклята земля там где лежу я, Донаг Хаддураг. Да не ступит нога ни зверя, ни человека на мою могилу, а если ступит, пусть нарушитель моего покоя познает мое отмщение, и пусть земля разверзнется, чтобы поглотить его брренное тело. Донаг Хаддураг, чародей из Ковена». Ты бросаешь взгляд вниз и видишь, что твоя нога стоит точно на середине могилы. Можешь остаться здесь и узнать, не является ли проклятие пустым бахвальством, или поскорее где-нибудь спрятаться.

- ☐ Подождать: 411 — (336)
- ☐ Спрятаться: 67 — (285)

254

32

Ты заходишь в лавку. На полу разложены мешки с зерном и орехами, под потолком висят куски вяленого мяса. В корзинах — батоны хлеба и другая снедь. За мешком кореньев, съежившись от страха, сидит продавец. Он хотел спрятаться от тебя, но ты успел его заметить. Что будешь делать?

- ☐ Украсть еду: 410 — (330)
- ☐ Покинуть лавку: 274 — (414)

255

59

Кроме морской формы, в гардеробе висит повседневная одежда, а также костюмы для торжественных случаев. Но ничего, что бы указывало на местонахождение Жаррадана Марра, тебе найти не удастся.

 «St5» = 0

- ☐ 346 — (390)

256

4

Поняв, что с тобой так просто не совладать, Лесные Черти испуганно убегают из туннеля. Ты не решаешься их преследовать и ползешь в противоположную сторону. Тебе на пути попадает скелет. Похоже, это был Полуорк. Рядом лежит его походная сумка. Ты развязываешь тесемки и открываешь мешок. Твои пальцы нащупывают деревянную шкатулку, и ты вытаскиваешь ее наружу. Она закрыта на хитроумный запор, и твоим неуклюжим пальцам с ним не справиться. На нем нацарапана надпись: "СОБСТВЕННОСТЬ ГРОГА! НЕ ОТКРЫВАТЬ!". Ты ползешь дальше и вскоре выбираешься из туннеля наружу.

 «Шкатулка Грога» +1

- ☐ 52 — (97)

257

211

Не успеваешь ты переступить порог хижины Лекаря, как в нос тебе ударяет сильный запах травяных отваров, да и то, что предстает перед твоим взором, производит не слишком приятное впечатление. Вокруг царит полный беспорядок. Над горшком с кипящим варевом склонился седой старик, облаченный в длинные черные одежды. В одной руке он держит черпак, в другой — потрепанную книгу. Старик настолько занят приготовлением снадобья, что поначалу просто не замечает тебя. Ты пинаешь ногой лежащий на полу круглый плод, и он катится по полу. Услышав шум, Лекарь отбрасывает с лица прядь длинных седых волос и устремляет в твою сторону невидящий взгляд. Такое впечатление, что он смотрит не на тебя, а как бы сквозь тебя, и некоторое время ты раздумываешь, а видит ли он тебя вообще. Затем старик жестом приглашает тебя сесть в кресло и подождать, пока он не освободится.

○ Подождать: 316 — (76)

○ Покинуть лавку: 274 — (414)

258

424

Ты срываешься вниз и летишь

прямо в реку. Ты с ужасом думаешь, какой мучительный конец ожидает тебя в водах зловонного потока. Внезапно к тебе подлетает какая-то крылатая тварь и хватает когтями за плечи. Однако такая добыча оказывается для нее слишком тяжелой. Тварь напряженно машет крыльями, но вскоре разжимает хватку и разочарованно улетаёт. Ты падаешь на песчаный берег Реки Нечистот всего в нескольких метрах от земли, целый и невредимый. Впереди виднеется вход в туннель, и ты решаешь его исследовать.

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Дар Языков»: 84 — (407)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Дар Языков»: 184 — (282)

РАДУЖНЫЕ ПРУДЫ

Где-то в дебрях Паучьего леса скрыта от любопытных глаз кронами деревьев волшебная прогалина. И хотя никто из непосвященных никогда ее не видел (а, значит, ни одному рассказу о ней нельзя верить до конца), молва говорит, что каменное ложе прогалины усеяно крошечными озерами. Будто созданные божественной рукой, озера украшены удивительными яркими цветами, цветущими круглый год. Горделиво возвышаются над водой длинные оранжевые лилии, источающие сладкий аромат. То там, то здесь разбросаны благохающие букетики павлиноцвета. А между ними - сверкающие на солнце серебристые колокольчики. Когда легкий ветерок касается их хрупких бутонов, они в ответ издают тихое позвякивание. Мало что в мире сравнится по красоте с фантастическим многоцветьем волшебных озер, которые еще называют Радужными прудами. Правда, именем этим озера обязаны не фантастическим цветам, а самой воде, омывающей их каменные берега. Ведь в каждом из Радужных прудов она имеет особый цвет. Некоторые склонны давать этому удивительному явлению простое и естественное объяснение: дескать, воду окрашивают залегающие на дне минералы. Но вряд ли это правда. Цвета настолько сильно отличаются друг от друга, что без волшебства здесь явно не обошлось. Эти сады разноцветья и благоухания могла бы сотворить магия Эльфинов. Но Эльфины в эти места не заходят. Скорее, магия Эльфов дала жизнь этому чуду. Стоит ли говорить о том, как много историй рассказывают о чудесных свойствах Радужных прудов. Бирюзовый пруд, как гласит молва, дарует неземную красоту. Купание в Янтарном пруду позволит вам добиться совершенства в любом из искусств или ремесел. Рубиновый пруд наделит вас мистической силой авторитета. Если ты окунешься в его воды, всякий, с кем затем сведет тебя жизнь, будет неизменно испытывать к тебе чувства дружбы и симпатии. Возможно, в этих рассказах есть доля правды, а может, и нет. Ведь никто еще не видел Радужные пруды собственными глазами. И это, наверное, потому, что пруды расположены в заколдованном месте, в оазисе посреди дебрей Хаоса. И всякий, кто однажды попадает туда, ощущает такое неземное наслаждение, покой и безмятежность, что остается навсегда созерцать божественное великолепие Радужных прудов.

○ **Дальше** — (344)

○ **Назад** — (168)

388

Каждый шаг вдоль каменистого берега дается с трудом. Река все сильнее бурлит в своем каменном русле. Чуть дальше поток исчезает за краем обрыва. Подойдя ближе, ты видишь, что река срывается вниз высоким водопадом и отдает свои воды большому озеру, расположившемуся далеко внизу. Вырвавшись из озера, поток продолжает свое течение в узком каменном ложе, вырубленном в скалах. Зрелище потрясает своей красотой, но тебя занимает мысль, куда идти дальше. Спуститься с обрыва тебе не удастся, так что хочешь не хочешь, а придется продираться через лес.

○ **414** — (267)

261

КВИММЕЛЬ КОСТЛЯВЫЙ

Мастерство 8

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 178, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (394)

262

83

Твое положение безнадежно! Тебе не за что ухватиться, а потому все твои отчаянные попытки выбраться абсолютно тщетны! Чем сильнее ты размахиваешь руками, тем быстрее тебя затягивает вниз. Сначала в трясину погружается грудь, затем шея, и, наконец, болотная жижа наполняет рот и ноздри. Ты делаешь последний вдох в своей жизни... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: Храбрость (отмена),  «Храбрость» -1 — (190)

263

415

Теперь ты можешь осмотреть жилище поверженного врага. Человек-Носорог имеет примерно те же размеры, что и ты, поэтому ты решаешь снять с него доспехи. Неуклюжие пальцы плохо слушаются тебя, и лишь приложив немало усилий тебе удастся приладить на себя его нагрудную пластину. Ты нашел чрезвычайно полезную вещь! **Отныне во время сражений увеличивай свое мастерство на 1 очко.**

 (Если отсутствует 1 «Инвентарь/Доспехи (мастерство+1)»: «Доспехи (мастерство+1)» +1, «Бонус в бою» +1)

○ 394 — (108)

264

218

Ты собираешься оттащить тело в конец короткого коридора, ведущего на юг. Ты уже наклоняешься, чтобы подобрать бездыханное существо, однако намерения твоего рассудка не совпадают с желаниями твоего тела.

○ 399 — (378)

265

75

Ты идешь на восток. Вскоре коридор начинает расширяться, и твоего слуха достигают какие-то звуки. Ты подходишь ближе и понимаешь, что эти звуки тебе хорошо знакомы. Рот заполняется слюной - ну конечно, ведь это же болтовня Хоббитов, мясо которых так нежно на вкус! Не думая об опасности, ты быстро шагаешь в направлении, откуда доносится речь.

○ 390 — (126)

266

292

Ты не колеблешься ни минуты. Противник в красном, кажется, над чем-то задумался - ты уверен, что он станет легкой добычей. Ты делаешь шаг вперед и бьешь его когтями. Тот падает, закрывая лицо руками. Ты смотришь на лежащее перед тобой беззащитное существо и готовишься нанести смертельный удар, как вдруг что-то острое впивается тебе в спину: то последний оставшийся в живых воткнул в тебя свой меч, пробив чешую на спине и нанеся тебе глубокую рану. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Теперь тебе предстоит сражаться с РЫЦАРЕМ В ЛАТАХ.

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

✎ «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше — (389)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**, ✎ «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

267

414

Ты идешь через лес по тропе, ведущей на север. Вскоре она завершается развилкой. Можешь отправиться на восток или повернуть на запад.

○ **На восток: 272 — (154)**

○ **На запад: 139 — (311)**

268

384

К счастью, тебе удастся добежать до прохода прежде, чем Даррамусс успевает среагировать.

○ 79 — (302)

269

108

Наконец, тебе удастся вставить ключ в замочную скважину. После трех поворотов ключа раздается щелчок, и дверь со скрежетом открывается. Ты начинаешь подниматься по ступеням. Добравшись до вершины лестницы, ты оказываешься в холодной комнате с каменными стенами. В центре комнаты возвышается большая каменная платформа. В лучах света, пробивающегося сквозь трещину в потолке, ты видишь, что платформа украшена диковинной резьбой и какими-то неведомыми знаками. Пройдя вдоль края каменного постамента, ты подходишь к двери, ведущей из комнаты, и толчком открываешь ее. От удивления твои глаза округляются. Такого ты еще не видел!

○ 442 — (332)

270

271

153

Ты хочешь убежать, но Люди-Жабы окружают тебя со всех сторон. Внезапно из болота с шипением поднимается огромная Болотная Змея, потревоженная их громким кваканьем. Люди-Жабы с ужасом прыгают в камыши, пытаясь спастись, но лишь становятся для нее легкой добычей. Воспользовавшись ситуацией, ты быстро убегаешь, ловко перепрыгивая с кочки на кочку. Вскоре ты выбираешься на твердую поверхность и понимаешь, что в спешке обронил все травы, которые мог найти на болоте. Радуюсь тому, что остался жив, ты двигаешься дальше.

✎ «Белый цветок» = 0, «Красные листья» = 0, «Голубой стебель» = 0

○ 92 — (73)

272

428

Ты пытаешься отпрыгнуть, но огненный сгусток поражает тебя в грудь, проделывая в ней огромную дыру. На этом твое приключение окончено...

273

104

Ты переводишь взгляд с одной арки на другую, решая, с какой из них начать обследование комнаты. Полная тишина угнетает тебя. Куда же подевались голоса? И будто в ответ на твой вопрос из-под

одной из арок доносится глухой голос: «ИДИ СЮД АЯР АСС КАЖ УТЕ БЕО СКА ЗОЧ НЫХ БОГ АТС ТВА ХКО ТОР ЫЕТ ЫСМ ОЖЕ ШЬО ТЫС КАТЬ. ТЫН ЕПО НИМ АЕШ ЫПО- ЧЕЛ ОВЕ ЧЕС КИ? ТОГ ДАВ ОЗМ ОЖН ОТЫ ГОВ ОРИ ШЬН АЯЗ ЫКЕ ТРО ЛЛЕ Й? Ну и как? Так лучше? Ах, да. Я могу сделать так, чтобы ты понимал меня. Слушай, я хочу тебе помочь. Может, подсказать тебе, как найти отличную закуску? Два жирных Хоббита подойдут? А хочешь, расскажу тебе о том, кто знает все твои секреты? Я имею в виду Жаррадана Марра, разумеется. Ну иди, поговори со мной». Не зная, что и подумать, ты в полном молчании слушаешь обращающийся к тебе голос. Незнакомец приглашает тебя пройти под одну из арок. Хочешь пойти туда и

поговорить с загадочным существом? Или голос кажется тебе слишком подозрительным?

☐ **Заглянуть в арку: 323 — (55)**

☐ **Убежать из зала: 405 — (162)**

274

344

Через несколько шагов западный коридор начинает сужаться. Вот он поворачивает налево, затем направо. Проходя мимо, ты вспугиваешь стаю жирных крыс, пирующих на чьих-то изрядно разложившихся останках. В испуге зверьки разбегаются в стороны и быстро исчезают в темноте. В ту же минуту откуда-то спереди до тебя доносится какой-то странный звук. Ты останавливаешься и настороженно прислушиваешься. Через несколько метров туннель резко поворачивает на юг. Мерцающий огонь и пляшущие тени, виднеющиеся из-за поворота, предупреждают тебя о вероятной опасности. Несколько мгновений ты раздумываешь в нерешительности, но затем инстинкты берут верх. Ураган ярости поднимается внутри тебя. Глаза сужаются, тонкие губы обнажают злобный оскал, мышцы сжимаются как стальная пружина. Готовый встретиться лицом к лицу с любым врагом, ты бесстрашно шагаешь за поворот.

☐ **205 — (379)**

275

70

Хоббит замечает бешеный огонь, что неудержимо разгорается в твоих глазах. Из всех сил ты пытаешься побороть свои природные инстинкты. Кто окажется сильнее - зверь или разум?

○ **Дальше**,  «N» = 476, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

276

456

Радуюсь счастливому избавлению от гнусного злодея, ты бодрым шагом идешь по коридору на север. Вскоре туннель поворачивает на запад, и тебе в нос ударяет смрадный запах. Тебе вновь предстоит пересечь Реку Нечистот, на этот раз по широкому деревянному мосту. Заткнув нос и стараясь не дышать, ты решительно шагаешь вперед. Ты благополучно переходишь на другую сторону и прибавляешь шаг, чтобы побыстрее уйти от зловонного потока.

○ 184 — (282)

277

402

Ты хватаешь Даррамусса за горло и плотно сжимаешь ладони вокруг тощей шеи. Слышен хруст костей. Однако выражение лица

Даррамусса остается неизменным, как будто то, что ты делаешь, его абсолютно не касается. Ты разжимаешь руки, и обмякшее тело падает на пол. Ты облегченно вздыхаешь, но в следующее мгновение с ужасом видишь, как тело чародея оживает и вновь поднимается на ноги. Чтение заклинания продолжается. Выпустив когти, ты мощным ударом вспарываешь Даррамуссу грудь. Словно пустой мешок, безжизненное тело отлетает назад, но еще в полете в него вновь возвращается дыхание, и вскоре колдун оказывается там, где был раньше. Даррамусс широко открывает один глаз и пристально смотрит на тебя. Этот взгляд прожигает тебя насквозь. Взревев от адской боли, ты падаешь на колени. Пока ты бьешься в агонии,

Даррамусс заканчивает чтение заклинания.

○ 286 — (356)

278

КРОВАВЫЙ ОРК

Мастерство 7

Выносливость 5

○ Начать битву,  «N» = 207, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,
«Выносливость» = 5 — (394)

279

234

Подойдя к телу существа с бульдожьим носом, ты пинаешь его ногой. Труп остается без движения. Но проделав то же самое с телом воина, облаченного в кожаные доспехи, ты получаешь совершенно другой результат - неожиданно раздается пронзительный вопль, и, будто по сигналу, в комнате начинает твориться нечто странное. Прямо перед тобой из воздуха возникают три туманных силуэта!

○ 447 — (238)

280

ДРОВОСЕК

Мастерство 8

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 17, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8,
«Выносливость» = 9 — (394)

БОЛТЛИВЫЙ ЯЗЫК

Армия Тагруффа росла и крепла, а Учебный Лагерь приобрел у окрестных жителей славу опасного места, в которое мало кто решался сунуться. Но природное любопытство эльфов так и манило этих беспечных существ в сети коварных злодеев. Рано или поздно кто-то из эльфов обязательно должен был бы встретиться с воинами Марра. Сомнительная честь быть первым выпала молодому эльфу по имени Дага Болтливый Язык. Как-то раз два легионера из армии Марра бродили по лесу и увидели

Дагу, который выгуливал змееголового Офидиотавра. Между эльфом и воинами завязались приятельские отношения, и отныне они стали регулярно видеться. Когда об этих встречах прослышал Тагруфф, он немедленно отправил сообщение Жаррадану Марру, а тот поспешил к Ристалищу. Приняв обличье Человека-Носорога, чародей расположил к себе эльфа и заставил его поверить в искренность своих дружеских чувств. Теперь белокурый эльф был полностью во власти Марра. Применив сильнейшие заклинания, колдун заставил юношу выкрасть у королевских жрецов стеклянные сосуды с Эфирами. Сосуды были помещены в потаенные подземелья до тех пор, пока Жаррадан не сумеет разгадать их секреты. Но как разгадать эти секреты, если за пределами деревни Ститтл Воуд о них не ведала ни единая живая душа? Ведь самые могучие чары, самые мучительные пытки не заставили злосчастного эльфа выдать Марру местоположение заветной деревни. Но чародей решил отыскать ее во что бы то ни стало.

☐ **Дальше** — (213)

☐ **Назад** — (168)

184

Туннель ведёт на север, и вскоре твой путь преграждает вырубленная из цельного камня дверь. Пока ты напряженно думаешь, что делать дальше, дверь медленно отворяется. На пороге тебя встречает зеленокожий Охранник крепкого сложения. Лицо его испещрено шрамами, один глаз наполовину закрыт. Скривившийся в ухмылке рот обнажает редкие гнилые зубы. «Так. А это еще кто? — произносит он. - Тебя послал Даррамусс? Где твое разрешение на выход из подземелий Марра? Говори! Ты что, язык проглотил?» Можешь кивнуть Охраннику в знак того, что Даррамусс разрешил тебе покинуть подземелья, или же, выпустив когти, наброситься на него.

☐ **Кивнуть: 3** — (175)

☐ **Напасть: 73** — (181)

283

416

Ты славно отобедал, полакомившись мясом поверженного Офидиотавра. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Подождав, пока обильная пища переварится, ты вновь отправляешься в путь вниз по течению реки.

 «Выносливость» +4

○ 388 — (260)

284

132

Будь ты более наблюдательным, ты бы обязательно обратил внимание на то, что отпечатки лап огибают середину прогалины. Не успеваешь ты сделать и нескольких шагов, как твои ноги увязают в густой болотной грязи. Это происходит так быстро и неожиданно, что ты не успеваешь отпрянуть назад, и, к своему ужасу, все глубже и глубже погружаешься в болотную трясиину. Вокруг ни дерева, ни куста, и зацепиться тебе не за что. Есть ли у тебя веревка Розины?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Веревка Розины»: **Веревка Розины: 23 — (111)**

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Веревка Розины»: **Нет: 83 — (262)**

285

67

На кладбище много склепов, и, выбрав самый большой, ты решаешь в него войти. Ты толкаешь дверь, и, скрипнув ржавыми петлями, она открывается. Внутри темно и пусто, лишь в центре

помещения стоит каменная гробница. Ты обходишь вокруг нее и даже прикасаешься к ее поверхности когтями. Но что это? Твое внимание привлекает какой-то шорох, доносящийся снаружи. Ты открываешь дверь и моментально захлопываешь ее вновь. Целая дюжина мертвецов, оставив свои могилы, направляется прямо к тебе. Видимо, они решили избавиться от незваного пришельца. Ты обшариваешь глазами стены склепа в поисках убежища, но ничего не находишь. В отчаянии ты срываешь крышку с гробницы и заглядываешь внутрь. Там пусто! Внезапно твоих ушей достигает протяжный скрип - видимо, открыв крышку, ты запустил какой-то механизм. Гробница с грохотом отъезжает в сторону, и в полу открывается узкое отверстие. Заглянув туда, ты видишь лестницу, уводящую куда-то вниз.

○ 454 — (32)

- Если в наличии ровно 389 «D/N»: **389** — (342)
- Если в наличии ровно 372 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **372** — (297)
- Если в наличии ровно 372 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **100** — (308)
- Если в наличии ровно 260 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **260** — (78)
- Если в наличии ровно 260 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **14** — (310)
- Если в наличии ровно 160 «D/N»: **160** — (95)
- Если в наличии ровно 292 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **292** — (266)
- Если в наличии ровно 292 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **48** — (165)
- Если в наличии ровно 446 «D/N»: **446** — (399)
- Если в наличии ровно 101 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **101** — (307)
- Если в наличии ровно 101 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **277** — (31)
- Если в наличии ровно 89 «D/N»: **89** — (354)
- Если в наличии ровно 320 «D/N»: **320** — (11)
- Если в наличии ровно 185 «D/N»: Битва продолжается..., ✎ «N» = 281, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 6 — (394)
- Если в наличии ровно 281 «D/N»: **281** — (18)
- Если в наличии ровно 166 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **166** — (10)
- Если в наличии ровно 166 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **71** — (348)
- Если в наличии ровно 242 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **242** — (363)
- Если в наличии ровно 242 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **242** — (425)
- Если в наличии ровно 258 «D/N»: Битва продолжается..., ✎ «N» = 13, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (394)
- Если в наличии ровно 13 «D/N»: **13** — (65)
- Если в наличии ровно 239 «D/N»: **239** — (69)
- Если в наличии ровно 415 «D/N»: **415** — (263)
- Если в наличии ровно 212 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **212** — (41)
- Если в наличии ровно 212 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **212** — (48)
- Если в наличии ровно 241 «D/N»: Битва продолжается..., ✎ «N» = 7, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (394)
- Если в наличии ровно 7 «D/N»: **7** — (63)
- Если в наличии ровно 430 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **430** — (374)
- Если в наличии ровно 430 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **430** — (186)
- Если в наличии ровно 217 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **217** — (134)
- Если в наличии ровно 217 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **217** — (217)
- Если в наличии ровно 88 «D/N»: **41** — (207)
- Если в наличии ровно 457 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **457** — (156)
- Если в наличии ровно 457 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **60** — (50)
- Если в наличии ровно 209 «D/N»: **209** — (406)
- Если в наличии ровно 2 «D/N»: **2** — (2)
- Если в наличии ровно 164 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **164** — (245)

- Если в наличии ровно 164 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **164** — (422)
- Если в наличии ровно 428 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **428** — (212)
- Если в наличии ровно 428 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **428** — (272)
- Если в наличии ровно 384 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **384** — (268)
- Если в наличии ровно 384 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **384** — (160)
- Если в наличии ровно 375 «D/N»: **375** — (303)
- Если в наличии ровно 275 «D/N»: **275** — (23)
- Если в наличии ровно 256 «D/N»: **256** — (44)
- Если в наличии ровно 65 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **65** — (135)
- Если в наличии ровно 65 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **338** — (317)
- Если в наличии ровно 424 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **424** — (258)
- Если в наличии ровно 424 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **418** — (26)
- Если в наличии ровно 349 «D/N»: **349** — (22)
- Если в наличии ровно 108 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **108** — (269)
- Если в наличии ровно 108 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **108** — (290)
- Если в наличии ровно 226 «D/N»: **226** — (289)
- Если в наличии ровно 438 «D/N»: **438** — (424)
- Если в наличии ровно 386 «D/N»: **386** — (33)
- Если в наличии ровно 264 «D/N»: **264** — (40)
- Если в наличии ровно 287 «D/N»: **287** — (116)
- Если в наличии ровно 153 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **153** — (271)
- Если в наличии ровно 153 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **153** — (39)
- Если в наличии ровно 17 «D/N»: **17** — (408)
- Если в наличии ровно 352 «D/N»: **352** — (16)
- Если в наличии ровно 27 «D/N»: **27** — (293)
- Если в наличии ровно 305 «D/N»: **305** — (244)
- Если в наличии ровно 175 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **175** — (328)
- Если в наличии ровно 175 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **175** — (183)
- Если в наличии ровно 416 «D/N»: **416** — (283)
- Если в наличии ровно 5 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **5** — (403)
- Если в наличии ровно 5 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **238** — (49)
- Если в наличии ровно 429 «D/N»: **Битва продолжается...**,  «N» = 448, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (394)
- Если в наличии ровно 448 «D/N»: **448** — (201)
- Если в наличии ровно 341 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **341** — (235)
- Если в наличии ровно 341 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **376** — (189)
- Если в наличии ровно 336 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **341** — (235)
- Если в наличии ровно 336 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **336** — (421)
- Если в наличии ровно 4 «D/N», в наличии 1 «Инвентарь/Шкатулка Грога»: **4** — (124)
- Если в наличии ровно 4 «D/N», но отсутствует 1 «Инвентарь/Шкатулка Грога»: **4** — (256)

- Если в наличии ровно 476 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **476** — (404)
- Если в наличии ровно 476 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **206** — (294)
- Если в наличии ровно 712 «D/N»: **Битва продолжается...**,  «N» = 312, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 5 — (394)
- Если в наличии ровно 312 «D/N»: **312** — (59)
- Если в наличии ровно 266 «D/N»: **266** — (75)
- Если в наличии ровно 359 «D/N»: **359** — (197)
- Если в наличии ровно 178 «D/N»: **178** — (144)
- Если в наличии ровно 303 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **303** — (369)
- Если в наличии ровно 303 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **303** — (12)
- Если в наличии ровно 207 «D/N»: **207** — (423)
- Если в наличии ровно 477 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **477** — (298)
- Если в наличии ровно 477 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **477** — (313)

287

106

Это растение обладает таинственными свойствами. В будущем тебе, возможно, представится случай познакомиться с ними, а может быть, и нет. Теперь можешь покинуть берег реки.

- **18** — (200)

288

427

Вскоре тропа приводит тебя к подножию холма. В его склоне зияет вход в пещеру, из которой и вытекает река. Войти в пещеру, минуя реку, невозможно. Можешь прыгнуть в воду и попытаться заплывать внутрь пещеры или вернуться назад и пойти вниз по течению.

- **Прыгнуть в воду: 345** — (146)
- **Вернуться назад: 423** — (321)

289

226

Зомби бессмертны. Их искореженные останки вновь скрываются в могилах, а камни занимают прежнее положение. Возможно, ты разделался с ожившими мертвецами окончательно, а может быть они скрылись в могилах лишь для того, чтобы восстановить силы.

В любом случае, ты не намерен дожидаться их повторного нападения. Теперь можешь проверить старый дом или отправиться по тропе в лес.

○ Старый дом: 123 — (89)

○ Тропа в лес: 261 — (429)

290

108

Наконец, тебе удастся вставить ключ в замочную скважину, но радоваться рано. Проклятый ключ застревает в замке! Ты пытаешься провернуть его, но надавливаешь слишком сильно, и он ломается у тебя в руках. А ведь путь к свободе был так близок! Ты ревешь от ярости, и вскоре на твои крики прибегает толпа охранников. Но тебя не станут убивать. Ты проведешь остаток жизни в цепях, работая на Золотых Копях. На этом твое приключение окончено...

291

ТАГРУФФ

Мастерство 11

Выносливость 11

○ Начать битву,  «N» = 305, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 11 — (394)

292

327

Каменный Демон приближается к тебе. Ты принимаешь боевую стойку и готовишься отразить нападение. Когда враг уже нависает над тобой, ты изо всех сил бьешь его кулаком в грудь, однако кулак проходит сквозь тело Демона, не встречая на своем пути ни малейшего препятствия. Ты наносишь еще один удар, и вновь безрезультатно! Ты делаешь шаг вперед и толкаешь Демона обеими руками, но руки лишь раздвигают воздух. В тот же момент откуда-то снизу раздается тоненький писк, и ты чувствуешь, что у тебя под ногами бьется какой-то крошечный теплый комочек.

Каково же твое удивление, когда ты видишь, что, будто бы испугавшись едва слышного писка, огромная фигура Каменного Демона растворяется в воздухе. Приподняв ногу, ты видишь лежащее на полу мертвое тельце маленького зверька. Ты раздавил мышь, над которой было произнесено Заклинание Иллюзии, и тем самым избавился от страшного противника! Опасность миновала, и теперь, если ты владеешь знанием языков, то сможешь изучить пергаментные свитки. Если ты решил уйти, то можешь воспользоваться дверью в южной стене, через которую ты пришел, либо же дверью в восточной стене.

- Если в наличии 1 «Инвентарь/Дар Языков»: **Дар Языков: 192 — (83)**
- **Южная дверь: 450 — (71)**
- **Восточная дверь: 365 — (409)**

293

27

Оставшаяся троица поспешно растворяется в толпе, и ты понимаешь, что они спорили из-за кошелька с 10 золотыми монетами. Забираешь их себе в качестве награды, а затем продолжаешь исследовать лагерь.

 «Золото» +10

- **348 — (319)**

294

206

Не обращая внимания на мольбы крошечного существа, ты перегрызаешь веревку, срываешь Хоббита с шеста и, прекратив, наконец, его мучения в этом мире, наслаждаешься сочным мясом. **Можешь полностью восстановить свою выносливость.** Закончив сытную трапезу, ты продолжаешь свой путь.

 «N» = 52, приравнять «Stat» к «Выносливость», «Выносливость» +30

- **175 — (183)**

295

68

Человек-Жаба прыгает и с силой толкает тебя в грудь. Ты оступаешься и, не в силах удержать равновесие, падаешь в зловонную грязь. Ты лихорадочно пытаешься выбраться обратно на твердую поверхность, но с каждым движением лишь еще глубже погружаешься в топь. Жижа подступает к груди, потом к шее и, наконец, заполняет рот и ноздри. Человек-Жаба наблюдает за твоими предсмертными судорогами, и огромный беззубый рот растягивается в злорадной улыбке... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (122)

296

ПЕРВЫЙ ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 5

ВТОРОЙ ГОБЛИН

Мастерство 6

Выносливость 5

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 712, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,
«Выносливость» = 5 — (394)

297

372

Инстинкты подсказывают тебе, что лучше оставить верёвку в покое и вернуться назад. Туннель ведет тебя на восток. Подошвами ног ты чувствуешь, что идти стало значительно легче и приятнее. Бросив взгляд под ноги, ты видишь, что грубую каменную поверхность сменили гладкие булыжники неправильной формы. Становится светлее, однако у света какой-то странный голубоватый оттенок. Подняв голову, ты видишь синие сталактиты, через равные промежутки свисающие с

высокого потолка. Каким-то непостижимым образом они вспыхивают лишь тогда, когда ты проходишь под ними. Пройдя дальше и оглянувшись назад, ты видишь, как свет сталактитов постепенно затухает. В стенах коридора много расщелин и ответвлений, но тебе в них не пролезть. Спереди до тебя доносится звук глухого удара, будто что-то упало на пол с большой высоты. Пройдя несколько шагов, ты обнаруживаешь лежащий на полу перевязанный мешок, внутри которого кто-то бьется, пытаясь выбраться наружу.

○ 186 — (393)

298

477

Ты налегаешь на дверь, пытаешься сломать ее, но таких крепких дверей тебе еще не попадалось. Ты вне себя от ярости! Двумя руками ты хватаешь трон и с силой швыряешь в дверь. От такого мощного удара дверь разламывается на куски. Теперь ты можешь вернуться обратно в холл.

 «St2» = 0

○ 312 — (59)

299

267

Тропинка петляет меж зарослей камыша. То и дело юркие болотные змеи выползают на тропу едва ли не у самых твоих ног, но им, к счастью, не до тебя. Откуда-то доносятся квакающие звуки, и самый громкий из этих звуков, похожий на отрывку, тебя очень настораживает. Этот звук повторяется через равные промежутки времени, и с других концов болота ему вторит похожее кваканье. Вскоре тропинка выходит на открытую местность, и ты останавливаешься на берегу полноводной реки. Некоторое время ты стоишь и задумчиво наблюдаешь за ее медленным течением, как вдруг замечаешь, что из прибрежных тростников за тобой следят чьи-то большие грушевидные глаза. В следующее мгновение их обладатель, поняв, что его заметили, разворачивается и, шелестя стеблями, уходит в глубь тростников. Ты успеваешь разглядеть лишь мощное туловище, покрытое грубой шершавой кожей. Можешь погнаться за существом или оставить его в покое и внимательно рассмотреть пышные растения, что ярким разнотравьем украшают берега реки.

○ Погнаться за ним: 53 — (341)

○ Изучить растения: 380 — (177)

300

216

Тагруфф ведет тебя в комнату, где вы оба садитесь за стол. Вскоре приносят здоровенную чашу с мясным бульоном и ставят ее на стол. Ты втягиваешь носом ароматный запах. Мясо Хоббитов! Ты хватаешь чашу и жадно выливаешь все ее содержимое себе в рот. Несмотря на то, что горячий бульон обжигает горло, уже очень давно пища не доставляла тебе такого наслаждения. **Прибавь 6 очков к своей выносливости.** Тем временем Тагруфф рассказывает тебе о легионах. Половина войска сейчас находится на летающем Корабле-Крепости, который курсирует над Паучьим Лесом в поисках Радужных Прудов. Отыскав Радужные Пруды, можно будет найти и деревню Эльфов Ститл Воуд, которая расположена где-то рядом с ними. Если тебе повезет, обещает Тагруфф, ты тоже сможешь попасть на Корабль-Крепость. Пока ты раздумываешь, что делать дальше, Тагруфф выводит тебя на улицу и предлагает дать урок владения оружием. Можешь принять его предложение или попытаться сбежать из Учебного Лагеря.

 «Выносливость» +6

○ Тренироваться: 271 — (427)

○ Сбежать из лагеря: 455 — (14)

301

148

Ты решаешь пойти по восточному коридору, вход в который темнеет справа от тебя. Твои шаги медленны и тяжелы. Вскоре коридор поворачивает на север, и твой путь преграждает мощная деревянная дверь. Сильными ударами кулака ты пытаешься вышибить ее. Дерево трещит, но не поддается. Вдруг за дверью раздается какой-то шум. Ты прислушиваешься, и до тебя доносится тяжелое дыхание и шаркающий звук, похожий на шаги.

○ 170 — (242)

302

79

Ты бросаешься к секретному проходу и вновь оказываешься в коридоре, освещенном таинственным изумрудным сиянием. В тот же миг дверь у тебя за спиной с грохотом захлопывается. Но тебя это радует - наконец-то жуткая комната осталась позади! Коридор ведет тебя на запад, и вскоре ты приходишь к развилке. На стене коридора, уходящего на запад, висит указатель с надписью «ЗОЛ ОТЫ ЕКО ПИ». Другой коридор ведет на юг — в его глубине на полу лежит маленькая кучка костей. Кости напоминают

человеческие, но явно принадлежат какому-то более мелкому существу. Куда ты пойдешь дальше?

○ Западный коридор: 142 — (246)

○ Южный коридор: 273 — (226)

303

375

Как только ты разделяешься с отвратительными Жуками-Трупоедами, то снова вспоминаешь о вкусном Хоббите. Ты подбираешь окоченевшее тело и впиваешься зубами в область живота. На вкус мясо не очень приятно - ведь труп пролежал здесь уже несколько дней - но ты жадно поедает его, и вскоре утоляешь голод. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Закончив обед, ты идешь по коридору на север, а затем поворачиваешь на восток.

 «Выносливость» +4

○ 142 — (246)

304

244

Ты идешь вперед и вскоре оказываешься на развилке. Ответвление тропы уходит на север. Туда указывает стрелка с надписью «Учебный Лагерь». А на стрелке, обращенной на восток, написано «Река Нечистот». Куда ты решишь пойти?

☐ На север: 191 — (314)

☐ На восток: 12 — (327)

305

269

Белый Лист презрительно сплевывает: «Проклято то место, куда ступает нога Жаррадана Марра, этого чертова отродья! Как мне хочется, чтобы корабль однажды упал на землю, а вместе с ним и это чудовище! Всю жизнь он проплавал на этом проклятом Корабле-Крепости с командой кровожадных нелюдей. Надо, чтобы кто-нибудь продырявил кораблю корпус, тогда он рухнет вниз. Я знаю, как проникнуть на борт. Недалеко отсюда, чуть западнее, есть место, где, как только стихает ветер, приземляется Корабль-Крепость. С каким бы удовольствием я посмотрел, как эта посуда шлепнется с неба, а с ней и весь ее экипаж!» Закончив свою речь, Эльф поднимается на ноги, отряхивает пыль с одежды и, еще раз поблагодарив тебя, скрывается в лесу.

☐ 414 — (267)

306

401

Через несколько метров коридор начинает петлять, сохраняя при этом общее направление на юго-запад. Затем он поворачивает на юг и приводит тебя к лестнице, ведущей вниз. Однако вместо того, чтобы спускаться по ступеням, ты решаешь отправиться на восток по новому туннелю, вход в который виднеется неподалеку.

☐ 156 — (139)

Дверь с треском поддается - в ней образуется широкий пролом. Ты продолжаешь выламывать из дыры куски деревянных балок до тех пор, пока отверстие не становится достаточно большим для того, чтобы ты мог пролезть в него, и твоему взору предстает освещенная неверным светом факелов комната. В ее стенах темнеют две двери - одна из них ведет на восток, вторая - на запад. В комнате почти нет мебели, за исключением обломков то ли стола, то ли стула, валяющихся на полу вперемешку с грязной соломой. Вид разбитых в щепы деревяшек говорит о том, что недавно здесь была жестокая битва. В следующее мгновение ты понимаешь, что прав, ибо при виде рыцаря в латах, распластавшегося на соломе в центре комнаты, в твоей памяти всплывают подробности недавнего боя, из которого ты вышел победителем. Лицо рыцаря закрывает шлем, украшенный крыльями. Из его груди торчит меч вороненой стали, вошедший в тело сквозь щель между листами брони, которые защищали его плечи и руки. Неподалеку покоятся еще трое. Один из них ростом с убитого рыцаря - он облачен в кожаную куртку и шлем; кровавое пятно в области живота указывает, куда была нанесена смертельная рана. Вид двух других тебе не знаком. Они значительно меньшего роста и облачены в доспехи из чешуйчатой кожи бурого цвета. Над их бугристыми лицами едва возвышаются приплюснутые, как у бульдога, носы. Их выпяченные нижние челюсти открывают ряды жуткого вида зубов. Все четверо давно мертвы. Желая поближе рассмотреть поле боя, ты делаешь шаг вперед, как вдруг до тебя доносится какой-то чавкающий звук. Ты судорожно оглядываешься, но не видишь никого, кто мог бы его издавать. Твой взор останавливается на человеке в кожаной куртке, и вдруг ты с ужасом видишь, как чьи-то невидимые зубы вырывают приличных размеров кусок мяса из его бедра! В следующее мгновение ты замечаешь, что тело тупоносого существа начинает сотрясать едва заметная дрожь. В тот же миг с предплечья бедняги исчезает ломоть мяса. Все происходящее приводит тебя в сильное замешательство.

○ **Дальше — (203)**

Переполненный злобой и раздражением, ты хватаешь веревку и рывком тянешь ее на себя. Веревка поддается, и раздается легкий щелчок, который, будь ты более опытным искателем приключений, предупредил бы тебя об опасности. Это сработал спусковой механизм смертельной ловушки, в которую ты по неведению попал. Ряды острых как лезвие копий выезжают из боковых стен. От их наконечников не спасает даже крепкая чешуйчатая кожа, и вот твое тело пронзает целая дюжина копий. Легко выскользнув из израненного тела, копья исчезают в стене так же быстро, как и появились. Ты камнем падаешь на пол. Вскоре твоя кровь высохнет, а тело истлеет. Так происходило и будет происходить со всеми жертвами ловушки Смертельных Копий, которую построили Черные Эльфы... На этом твое приключение окончено!

309

ЧЕРНЫЙ ЭЛЬФ

Мастерство 7

Выносливость 6

○ Начать битву,  «N» = 275, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 6 — (394)

310

14

Маленькая острая стрела вонзается тебе в живот, и ты зажимаешь рану рукой. От боли у тебя ручьем льются слезы, которые застилают глаза, но ты не отступаешь и снова рвешься вперед. Эльф снова натягивает тетиву. Но на этот раз цель выбрана более точно — стрела летит выше, прямо тебе в лицо. Среагировать ты уже не успеваешь. Стрела пробивает глаз и застревает глубоко в мозгу. К счастью для тебя, смерть наступает практически мгновенно... На этом твое приключение окончено!

311

139

Настороженно всматриваясь вперед, ты идешь по тропе. Похоже, она ведет тебя к самому сердцу леса - с каждым шагом листва вокруг становится все гуще и гуще. Неожиданно ты выходишь к руинам, которые в давние времена, судя по всему, были жилым зданием. На полусгнившей двери висит герб, украшенный двумя символами: рукой в доспехах и утренней звездой. Что будешь делать?

 «Atk» = 2

○ Изучить руины: 400 — (102)

○ Пойти дальше: 183 — (4)

312

291

Выпустив когти, ты решительно направляешься к широкоплечему Селянину. По толпе, собравшейся за его спиной, пробегает шум, в котором смешались испуг и удивление. У твоего противника нет оружия, только огромные кулаки. Крестьяне расступаются, расчищая вам место для боя.

○ Дальше — (402)

У тебя ничего не выходит. Таких крепких дверей тебе еще не попадалось! Ты пытаешься снова, но все тщетно - сколько бы ты ни пытался ее выломать, у тебя ничего не выходит. Проходят часы, затем дни, а ты все сидишь в запертой комнате, и тебя все сильнее терзают муки голода. На третий день дверь в комнату открывает молодой Темный Эльф. Обрадовавшись, что выход из проклятой комнаты, наконец, открыт, ты вскакиваешь с трона и бросаешься к двери. Насмерть перепуганный Эльф мгновенно убегает, а дверь вновь захлопывается у него за спиной. Нет, так дело не пойдет. В следующий раз, когда кто-нибудь зайдет в комнату, ты будешь неподвижно сидеть на троне и терпеливо ждать подходящего момента для нападения. Вот только, к несчастью, с каждым днем голод все больше и больше истощает твои силы. Кожа все плотнее обтягивает череп, а глаза начинают выпирать из-под век. Когда кто-нибудь придет в комнату в следующий раз, ты уже будешь настолько слаб, что с тобой без труда справится даже хилый Хоббит... На этом твое приключение окончено!

Тропинка приводит тебя к большим металлическим воротам. Сквозь решетку ты видишь огромное укрепленное здание, но ни единой живой души вокруг нет. Ты осматриваешься, пытаешься понять, куда ты пришел, и вдруг... прямо из воздуха возникает какое-то существо и начинает открывать тебе ворота. Привратник выше Хоббита, но ниже человека. Он худощав, у него темное морщинистое лицо. На тебя он не смотрит и говорит куда-то в сторону: «Заходи. Надеюсь, я не заставил тебя ждать. Если бы ты проторчал здесь долго, у меня были бы неприятности. Пойдем, я отведу тебя к Тагруффу. Отличный денек сегодня! Слушай, у тебя нет курительной травы? Нет? Я так и думал. Ну вот, пришли....» Ты идешь за болтающим без умолку существом, и вскоре вы оказываетесь в открытом дворике, расположенном в тыльной части здания. Повернув за угол, ты замираешь от удивления. Все вокруг кишмя кишит самыми разными существами. Гоблины, люди, Орки, Эльфы, чудаковатые Люди-Носороги и Люди-Ящерицы - все они отрабатывают технику боя и упражняются с оружием. Между группами упражняющихся расхаживает рослый и плечистый Полутроль и рыком отдает приказы. Твой проводник протискивается сквозь толпы, дергает Полутролля за тогу и произносит: «Тагруфф! У нас посетитель». Тагруфф поворачивается к тебе. «Посетитель... Хм. Ты долго ждал у ворот?» - спрашивает он, бросив сердитый взгляд на привратника. Ты мотаешь головой. «Так, значит, ты пришел, чтобы поступить к нам на службу? — продолжает Тагруфф. - Такие крепкие руки, как у тебя, нужны легионам Марра. А сейчас посмотрим, что ты умеешь делать. Одиннадцатый, ко мне!» Присмотревшись, ты замечаешь, что у каждого легионера на шее висит жетон с номером. Легковооруженный воин с жетоном под номером 11 выходит из строя, держа в руках щит и короткий меч. «Отлично, одиннадцатый, — усмехается Тагруфф, демонстрируя явное презрение к бойцу, — посмотрим, какие боевые таланты ты сможешь показать нашему другу». Одиннадцатый бросает на тебя взгляд и нервно сглатывает слюну. Воины окружают вас плотным кольцом. Вы должны сразиться.

315

433

Последовав совету Птицы-Бормотня, ты отправляешься на север и вскоре оказываешься на вершине небольшого холма. Отсюда можно хорошенько осмотреть окрестности. Вдалеке справа ты видишь огромный лес; прямо перед тобой долину рваным шрамом прорезает река. Ты продолжаешь свой путь и вскоре подходишь к месту, где к тропе, по которой ты движешься, справа примыкает еще одна узкая тропинка.

○ 134 — (237)

316

97

В банках хранятся глазные яблоки, мозги, сердца и конечности самых разных животных. Вот в емкости, заполненной желтоватой

жидкостью, плавает кусок мяса размером примерно с твой палец. Надпись на банке гласит: «Огнедышащий орган Адского Пса». На соседней банке написано «Орган невидимости Кота-Древолаза». Внутри плавает что-то совсем маленькое, зеленоватого цвета. Но рассмотреть все образцы тебе не удастся. «Моя коллекция кажется тебе... интересной?» - произносит у тебя за спиной какой-то странный прищелкивающий голос. Ты оборачиваешься и смотришь туда, откуда только что доносилась речь. «Тебе ведь нужен совет врача? - говорит, постукивая челюстью, сидящий за столом скелет. Только тут ты понимаешь, что скелет, который висел на крюке, куда-то подевался. А, может быть, это он и есть? «Я Квиммель Костлявый, корабельный врач и хирург. Итак, что тебе здесь нужно?»

○ Напасть на скелета: 31 — (337)

○ Просить лечение: 297 — (395)

317

338

Пытаясь увернуться от летящей стрелы, ты поскальзываешься и, издав душераздирающий вопль, срываешься со склона и летишь вниз. Однако тебе не суждено оценить всю прелесть купания в зловонной Реке Нечистот — на полпути ты врезаешься в огромный камень, торчащий из склона. Смерть наступает мгновенно... На этом твое путешествие окончено!

318

ДРИ - КОЛДОВСКАЯ ДЕРЕВНЯ

Подобно гадюке в тени, на развилке двух рек приютилась зловещая деревня. Имя ей Дри

- прибежище чернокнижников и колдунов. Именно там в незапамятные времена нашла убежище старая ведьма Ромина Дри, изгнанная из древнего Саламониса за свои тайные богопротивные опыты. Не теряя времени на наиболее распространенные (и безобидные) виды колдовства, будь то наговоры, стряпание приворотных зелий или предсказание будущего, она замахнулась на великую и в величье своем кощунственную цель — созидание Жизни.

Ромина Дри придумала обряд, позже получивший известность как марранга, - мечтая создать сверхчеловека, она с помощью колдовства пересаживала конечности и органы от одного живого существа другому, причем для опытов использовала как людей, так и бессловесных животных. Вскоре множество чудовищных монстров расплодилось в самых мрачных трущобах Саламониса. Наконец, ведьмино гнусное колдовство было объявлено кощунственным оскорблением святости жизни, и по велению разгневанных богов старая колдунья была изгнана из города. Закованную в цепи ведьму отвезли к северу от Саламониса и там отпустили. Именно там, на месте слияния двух рек - Мертвянки и Паучьей - Ромина Дри построила себе хижину... и с неиссякаемым рвением принялась продолжать свои опыты. Изгнанная из города, она не растеряла последователей, и многие из ее бывших наперсниц-колдуний приезжали из Саламониса, чтобы повидаться и даже остаться с Роминой в Дри, как вскоре стала называться быстро разросшаяся деревня. Постоянно приезжали чернокнижницы и из других, дальних мест - лишь там могли они вволю попрактиковаться в своем темном искусстве и постичь мерзкие тайны запретной марранги. Странники, что изредка проплывали вниз по Мертвянке или волею судеб забредали в колдовскую деревню, приходили в ужас от предстоящего перед их глазами зрелища. Неописуемые монстры, что не имеют права на существование под Солнцем, оглашая воздух воем и стоном, бродили по улицам, убивая и пожирая других существ, чьи чудовищные мутации не позволяли им защититься или хотя бы спастись бегством. Сам Ад был не в состоянии породить тех созданий, что были вызваны к жизни черным колдовством проклятой деревни Дри. Ведьмы же гордились своими творениями. Их страдания они считали неизбежными, да и сами эти существа в их глазах были не более чем ходячими растениями, недостойными ни жалости, ни сострадания. Да и применение им находилось — одних забивали на мясо, других держали вместо собачонок, третьи же использовались в дальнейших экспериментах. Позже наиболее уродливых стали продавать заезжим купцам и менялам, и многих из них можно было увидеть в бродячих цирках, в те времена колесивших по всей Аллансии. Дурная слава деревни быстро разнеслась по округе, привлекая к ней жадное внимание предприимчивых и не слишком чистых на руку торговцев. Еще с тех пор, как ведьмы принялись селиться в удаленных и труднодоступных местах, торговля колдовскими снадобьями стала отнимать у купцов слишком много времени и сил. Теперь же, когда вся черная магия Аллансии сконцентрировалась в Дри, установление торговых связей с деревней сулило немалую прибыль — приворотные зелья, наговоры, отвары, проклятья и заговоренные предметы всегда пользовались изрядным спросом! Так думали купцы, но торговля с Дри оказалась далеко не простым делом! Всех посетителей встречали с распростертыми объятиями, но тем из них, кто на поверку не оказывался практикующим чародеем, искусные ведьмы подмешивали в питье специальное снадобье, лишавшее их способности к сопротивлению. Именно так колдунии получали свежие тела для своих экспериментов! Первым купцом, кто ухитрился проникнуть в Дри и выйти оттуда живым, был Ганга из Болотища. Предприятие его тогда быстро развивалось, и от своих торговых операций он получал немалую прибыль. Ганга был первым, кто сообразил, что единственный способ успешно торговать с Дри - это предложить ее обитателям товары, крайне им необходимые, но по той или иной причине абсолютно недоступные. Он искренне потешался над своими менее сообразительными коллегами, которые приводили в Дри караваны, груженные экзотическими фруктами, жемчугами, шелками и специями — взамен им доставались клешни вместо рук, змеиные морды вместо лиц, кошачьи мозги, да и то, если повезет — многие же просто расставались с жизнью. Ганга загрузил своих верблюдов не специями и не бриллиантами - он загрузил их разнообразными травами и кореньями: была там Черная Конопля, была Мертвая Трава, были Головы Медузы, Волосы Тритона и многое другое. Взял он с собой и сушеной гоблинской печени, свежих эльфийских глаз и процеженной крови. Тем самым Ганга стал

желанным гостем в Дри, и лишь спустя много лет другие торговцы смогли потеснить его в столь выгодной монополии. Но к тому времени Ганга уже сколотил себе солидное состояние.

☐ [Дальше — \(372\)](#)

☐ [Назад — \(168\)](#)

319

348

Бродя среди существ, населяющих Учебный Лагерь, ты потихоньку начинаешь осваиваться в этом странном месте. До сих пор твоя жизнь была совершенно бесцельна. Ты бродил в одиночестве по лесам и подземельям. А здесь — место, где тебя всегда накормят, где есть с кем поговорить и с кем подраться. Но откуда-то из глубин твоего рассудка продолжает звучать внутренний голос, задавая тебе все те же мучительные вопросы: «Кто ты? Что ты здесь делаешь? Откуда ты пришел?» И вряд ли ответы на эти вопросы тебе удастся найти в Учебном Лагере. К тебе подходит Тагруфф и предлагает дать урок владения оружием. Можешь принять его предложение или попытаться сбежать из Учебного Лагеря.

☐ [Тренироваться: 271 — \(427\)](#)

☐ [Сбежать из лагеря: 455 — \(14\)](#)

320

168

Насмерть перепуганный видом медленно исчезающих трупов, ты осторожно пробираешься к двери. Перешагивая через тело одного из коротышек с приплюснутым носом, ты чувствуешь, как твоя нога натывается на какое-то невидимое препятствие. Слышится пронзительный звук, и, почувствовав, как чьи-то острые зубы впились тебе в ляжку, ты оглашаешь комнату душераздирающим ревом. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Не в силах терпеть адскую боль, ты валишься на пол, и это помогает тебе освободить ногу. Однако, когда спустя несколько секунд ты вновь поднимаешься на ноги, то понимаешь, что в комнате что-то произошло. Прямо перед тобой из воздуха материализуются три чудовищных силуэта.

 «Выносливость» -2

☐ [447 — \(238\)](#)

321

423

Ты идешь по берегу вниз по течению реки. Идти нелегко - почва под ногами неровная и каменистая; там, где течение реки разбивается о высокие пороги или бросается вниз водопадом, тебе приходится спускаться по скалистым склонам. Наконец ты приходишь к месту, где бурные воды реки успокаиваются и разливаются обширным водоемом. От водной глади медленно поднимается едкий пар, и в нос тебе ударяет неприятный запах, да так сильно, что от неожиданности ты замираешь на месте. В тумане тебе удастся разглядеть четвероногое существо, которое стоит поодаль и шумно лакает зловонную воду. Пригибаясь за кустами, ты подкрадываешься ближе и видишь, что у зверя длинные ноги, оканчивающиеся раздвоенными копытами, кожа покрыта крепкой чешуей, а длинный хвост увенчан шарообразным наконечником, усеянным шипами. Змеевидная голова склонена к воде - тонкий длинный язык будто стрела впивается в воду, а затем столь же быстро возвращается обратно. В этот момент существо замечает тебя. Ты можешь обойти зверя и продолжить свой путь или напасть на него, чтобы добыть себе пропитание. А ещё можно осторожно подобраться к зверю, чтобы оседлать его.

- **Оседлать:** 127 — (17)
- **Напасть:** 238 — (49)
- **Пройти мимо:** 120 — (241)

322

ЛЕСНЫЕ ЧЕРТИ

Мастерство 10

Выносливость 13

○ **Начать битву,**  «N» = 4, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 13 — (394)

323

420

Ты вольготно устраиваешься на полу и вгрызаешься в мясистую ногу одного из Кровавых Орков. Вкус тебе не нравится, но ты очень голоден! Бородатый старик продолжает метаться по комнате, и его речь становится все более и более возбужденной. Вот он подходит к тебе совсем близко, спотыкается о тело второго Орка и падает на пол. Пытаясь подняться на ноги, старик вытягивает вперед руку, случайно касается твоей спины и, нащупав шипы и чешую, вскрикивает от ужаса. Встав на колени, он ощупывает рукой твою шею, затем голову. Ты не понимаешь, чего хочет от тебя старик, но пока что не отталкиваешь его. Наконец, он дотягивается до твоего лица и проводит пальцами по твоим острым клыкам. Это становится для бедняги последней каплей - не проронив ни звука, старик падает в обморок прямо у твоих ног. Ты без помех заканчиваешь трапезу. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Затем ты

покидаешь комнату.



«Выносливость» +4

○ 138 — (376)

324

143

Смотритель Адского Огня медленно приближается, и в тебе закипает ярость. Вот в отблесках огня появляется свирепое лицо чудовища. В его глазах тоже пылает огонь, хотя, быть может, это всего лишь отражение пламени свечи. Огненный взгляд пронизывает тебя насквозь и парализует волю. Смотритель протягивает руку и хватает тебя за горло своими крепкими пальцами. Ты задыхаешься, но не можешь и пальцем пошевелить, чтобы отразить нападение. Страшный взгляд будто сковал тебя по рукам и ногам. Наконец, тебе удастся сбросить чары и освободить горло от железной хватки чудовища. Теперь ты должен сразиться со Смотрителем Адского Огня!

○ Дальше — (396)

325

Q4

○ Q5 — (147)

326

62

Хозяин комнаты, видимо, не ожидал, что ты поймешь его речь. Хотя вы примерно одинакового роста, ты выглядишь гораздо более сильным, и может быть именно поэтому Человек-Носорог, не желая ссориться с тобой, приглашает тебя пройти в его жилище. «Ты тоже одно из творений Марра?» — говорит он рычащим голосом. Увидев на твоём лице удивление, он издает звук, похожий на храп: «Ага, так ты не знаешь... Ну тогда ты, наверное, ищешь Золотые Копи или Учебный Лагерь. Судя по твоему виду, все-таки, скорее, Учебный Лагерь. Даррамусс знает точно. Ему известно все, что происходит в этих краях. Но только не вздумай с ним ссориться. Даже такой громила как ты не сможет тягаться с Даррамуссом. Он просто чудовище. А если пойдешь в Учебный Лагерь, сделай мне одолжение, найди там... э-э-э как же его там называют? У них в учебном лагере нет имен, кроме как у этого мерзкого Тагруффа, тамошнего начальника. О, я вспомнил, кого мне надо найти - Легионера 29. Он тоже Человек-Носорог, как и я. Если он еще жив, передай ему, что Гэт Ули сбежала вместе с кольцом в Паучий Лес. Да, но ты ведь, похоже, говорить не умеешь. Давай, я напишу тебе». С этими словами он протягивает тебе записку для Легионера 29. Ты поднимаешься и направляешься к выходу из комнаты. Человек-Носорог дает тебе последние наставления. «Отправляйся через северную дверь. Когда подойдешь к развилке, поворачивай направо и иди по коридору». Ты решаешь последовать его совету.

 «Письмо Легионера» +1

○ 298 — (400)

327

12

Тропа выводит тебя на вершину холма и, петляя, спускается в долину. Благополучно добравшись до подножия холма, ты останавливаешься, чтобы передохнуть, и вдруг испуганно вздрагиваешь, услышав за спиной хруст веток. Стремительно обернувшись, ты чудом избегаешь удара огромного острого топора, лезвие которого просвистело в нескольких сантиметрах от твоего лица. С яростным рыком ты бросаешься на здорового ДРОВОСЕКА, который только что пытался убить тебя.

○ Дальше — (280)

328

175

Продираясь через заросли, ты слышишь где-то вдалеке звуки работающего топора, и у тебя появляется надежда. Кто-то рубит лес? Ты идёшь на звуки и вскоре обнаруживаешь узкую тропинку. Дальше решаешь следовать по ней.

○ 12 — (327)

329

255

«Погоди! - кричит Грог, увидев, что ты решительно выходишь на прогалину. - Смотри, следы почему-то обходят середину, там, наверное, опасное место». Следуя за Грогом, ты обходишь прогалину по краю.

○ 267 — (299)

330

410

Насмерть перепуганный лавочник не оказывает тебе ни малейшего сопротивления, и ты можешь взять в лавке все, что захочешь. Пока ты обшариваешь его запасы, лавочник только еще сильнее съеживается в ожидании скорого конца. Плотно перекусив найденной пищей, ты покидаешь лавку. **Прибавь 4 очка выносливости.**

 «Выносливость» +4

○ 374 — (171)

331

342

Шаги и звон металла быстро приближаются. Ты чувствуешь, как в тебе закипает ярость, а на лице появляется свирепый оскал. Неожиданно шаги затихают, и твоего слуха достигает какое-то шипение. Судя по всему, твое присутствие обнаружено! Коридор петляет, и ты тщетно пытаешься разглядеть идущего навстречу незнакомца. Шаг за шагом вы все ближе и ближе подходите друг к другу. Наконец ты выходишь на прямой участок туннеля, и вдали в мерцающем свете голубых минералов различаешь очертания двух человеческих фигур. Без сомнения, они тоже видят тебя. Несколько секунд вы стоите неподвижно, настороженно всматриваясь друг в друга.

○ **Напасть:** 258 — (232)

○ **Убежать:** 371 — (416)

332

442

Свобода... Ты вырвался из страшного подземелья и теперь полной грудью вдыхаешь холодный ночной воздух! **Восстанови мастерство до начального значения, если оно было снижено.** Ты не спеша разглядываешь окружающий тебя ландшафт, и душа твоя наполняется восторгом от ощущения окружающего тебя простора. Вокруг расстилается поле, на котором ровными рядами разложены обтесанные камни. Одни лежат на боку, другие стоят вертикально. Похоже, это кладбище. Левее, у самого края поля, стоит большой старый дом с высокой стрельчатой крышей. Справа от тебя начинается лес, туда ведет узкая тропинка. Подняв голову к небу, ты видишь большой белый шар луны, озаряющий окрестности бледным светом. Свет становится еще более тусклым, когда похожие на дым клочковатые массы проплывают, заслоняя собой шар. Все, что окружает тебя, вселяет в твою душу благоговейный страх. Куда ты хочешь пойти?

✎ «Мастерство» = 11, (Если в наличии ровно 3 «D/Normal»: «Мастерство» = 8)

- Кладбище: 198 — (253)
- Старый дом: 123 — (89)
- Тропа в лес: 261 — (429)

333

111

Большая комната, в которой ты оказался, похожа на кабинет биолога. Одну из стен полностью занимают полки с книгами. Вдоль противоположной стены расставлены шкафы, в которых поблескивают стеклянные банки с биологическими препаратами и образцами. Сквозь большой иллюминатор в стене, что прямо напротив тебя, в комнату вливается яркий солнечный свет. Под иллюминатором ты видишь письменный стол, на котором разложены книги и бумаги. Здесь же, рядом с письменным прибором стоит колокольчик. С одной стороны стола на железном крюке подвешен человеческий скелет, с другой - пришпилены анатомические карты.

- 97 — (316)

334

ЖЕНЩИНА-ВОИН

Мастерство 8

Выносливость 7

ВОР

Мастерство 9

Выносливость 6

- Начать битву, ✎ «N» = 185, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8,

335

386

Ты выходишь из хижины ведьмы и затем решительно поворачиваешь на север.

○ 130 — (13)

336

411

То и дело бросая настороженные взгляды на могилу Донага Хаддурага, ты переходишь к следующему камню. На этот раз перед тобой могила женщины. Надпись на камне гласит: «Здесь лежит София Белая Роза. Она расцветала, как бутон прекрасной розы, но, увы, умерла от собственных шипов». Ты было задумываешься над загадочной надписью, но от размышлений тебя отвлекает какой-то скрежет. Ты оглядываешься назад, и от ужаса по твоей спине пробегает дрожь. Ибо из могилы Донага Хаддурага высовывается морщинистая рука и, пошарив вокруг, сдвигает надгробный камень в сторону. В следующее мгновение такой же звук раздается сзади, потом слева от тебя. Ты видишь, как полуистлевшие руки отодвигают камни с могил, и из-под земли наружу выползают мертвецы. Не проходит и минуты, как ты окружен четырьмя ЗОМБИ — сражайся с ними одновременно.

○ Дальше — (28)

337

31

Не раздумывая ни секунды, ты бросаешься на Квиммеля. Скелет хватает со стола два хирургических ножа - тебе предстоит битва не на жизнь, а на смерть.

○ Дальше — (107)

338

177

Тропа приводит тебя к маленькому леску на невысоком холме. Лес и холм - единственное, что хоть как-то разнообразит ландшафт голой равнины. Подойдя к холму, ты оказываешься перед отвесным скалистым склоном, испещренным входами в пещеры. У склона приютилась хижина - из ее печной трубы лениво выползают клубы темного дыма. К западу от холма, насколько хватает глаз, простирается травянистая равнина, по которой легкий ветерок гонит ни на миг не прекращающие свое движение волны. Обведя взглядом негостеприимные просторы Равнины Ветров, ты понимаешь, что в эти беспредельные дали тебя совсем не влечет. Ты подходишь к хижине. Можешь зайти в нее или обследовать одну из темнеющих в склонах холма пещер.

- ☐ Зайти в хижину: 252 — (351)
- ☐ Изучить пещеру: 340 — (45)

339

437

«Ты не знаешь условного сигнала? Даррамусс не дал тебе его?» — с недоверием в голосе спрашивает Охранник. «Слушай! Я не могу тебя пропустить. Никто не имеет права выйти из подземелий без разрешения Даррамусса. Ну... э-э-э... если только в порядке исключения... на особых условиях... надеюсь, ты понимаешь, о чем я говорю?» Охранник с жадностью смотрит на тебя. «Вот если бы ты оставил здесь все свое золото, это и было бы особым условием. Пусть это будет, ну... скажем, залог, подтверждающий, что ты вернешься обратно. А не вернешься - твое золото останется у меня...»

- ☐ Согласиться: 19 — (176)
- ☐ Отказаться: 73 — (181)

340

325

Это растение обладает магическими свойствами. Быть может, в дальнейшем тебе представится возможность узнать об этих свойствах, а может быть и нет. Теперь ты можешь покинуть берег реки.

- ☐ 18 — (200)

341

53

Ты с трудом продираешься сквозь тростники, пытаешься настигнуть странное существо. Наконец впереди показывается фигура болотного жителя. Он передвигается по тростниковым зарослям медленными неуклюжими прыжками. Засмотревшись, ты оступаешь и проваливаешься по колено в яму с водой. Однако ты не сдаешься — правда, тот, кого ты преследуешь, снова исчез из виду, и теперь ты идешь за ним, слыша лишь шорох тростника где-то далеко впереди. Вскоре ты выходишь на круглую прогалину.

○ 315 — (122)

342

389

Кровожадное чудовище повержено, и у тебя есть все основания гордиться собой. Но твоё торжество над Саблеруким Зверем ещё не завершено - ты жаждешь вкусить более ощутимых плодов своей победы. Опустившись на колени перед бездыханным телом своей жертвы, ты начинаешь пожирать её плоть. **Обильная трапеза**

восстанавливает 2 очка твоей выносливости. Затем ты внимательно осматриваешь логово монстра, но ничего интересного не обнаруживаешь, и вскоре отвратительный смрад, исходящий от зверя, заставляет тебя покинуть пещеру.

 «Выносливость» +2

○ Дальше — (388)

343

126

Ты идешь по тропинке, которая все дальше углубляется в лес. Тропинка почти заросла: судя по всему, по ней редко ходят. В конце концов обступающие ее деревья и кусты упираются в узкий каменный туннель, стены и своды которого обвивают сплетенные лианы и ползучие растения. Если бы ты был в половину меньше, ты легко бы прошел под этими живыми сводами. Но при твоих нынешних размерах для того, чтобы пробираться вперед, тебе придется ползти. Есть и другой вариант - просто свернуть с тропы и продираться через лес.

○ Ползти в туннель: 343 — (143)

○ Углубиться в лес: 175,  «N» = 126 — (183)

СТИТТЛ ВОУД

Последние слухи о Радужных прудах привели в настоящее возбуждение всех путешественников и искателей приключений. Вокруг вдруг заговорили о том, что Радужные пруды входят во владения белокурых эльфов из Ститтл Воуд. Деревня эльфов Ститтл Воуд, или, как она называется на эльфийском языке, Эрен Дурдинат - это настоящая тайна для непосвященных. Деревня так хорошо защищена эльфийской магией, что ни один чужак не сможет пройти туда без приглашения самих эльфов. А эльфы пускают в свое поселение лишь тех, кто поклянется свято хранить их тайну. Но одно известно совершенно точно: Эрен Дурдинат расположена в глубине Паучьего леса и, видимо, где-то неподалеку от Радужных прудов. Бывает, что один или два беспечных молодых эльфа выходят из своего леса. Движимые любопытством и стремлением узнать поближе неведомый им мир, они бродят по округе, иногда вступают в контакт с другими существами, а порой (правда, очень редко) заходят в города людей. Один из таких эльфов, которого звали Лиа Безнадега, добрался аж до города Чэлис и, конечно, не смог устоять перед соблазнами городской жизни. Рассказывали, что белокурый эльф отличался такой красотой и обхождением, что у него отбоя не было от женщин. Ну а мужская часть города знала эльфа как завсегдатая питейных заведений. Посетители трактиров в изумлении наблюдали, как таинственный незнакомец без особых усилий побивал своих соперников в состязаниях «Кто больше выпьет?». Однажды на уличном рынке Лиа купил добротную сработанную мандолину, и вскоре, став виртуозным музыкантом, услаждал слух всех желающих своими дивными песнями. Вскоре Лиа стал настоящей знаменитостью — неудивительно, что люди принялись интересоваться его прошлым. Сначала эльф решил свято хранить обет молчания. Но это лишь вызвало новую волну слухов, далеко не все из которых были приятны для Безнадеги. Так его заставили постепенно приоткрыть дверь в собственное прошлое. Его истории настолько потрясали слушателей, что каждое из откровений подобно буйному огню пожара мгновенно разносилось по городу, и от Лиа требовали еще, еще, еще... Многие из своих рассказов эльф переложил на музыку, и теперь редкий менестрель в Западной Аллансии не поет этих песен. Но однажды вечером, выпив изрядную порцию эля и обкурившись тростником, Лиа Безнадега выдал то, что обязан был держать при себе до конца. В порыве пьяного откровения он рассказал какой-то девице про деревню Эрен Дурдинат и про то, что скрывается она в дебрях Паучьего леса. Мало того, он выболтал все, что знал об Эфирах - а ведь эта тайна была ведома лишь эльфам из его рода. Закончив свой рассказ, Лиа увидел, что вокруг него уже собралась толпа любопытных. Тут-то он и понял, какую непростительную ошибку совершил. В замешательстве эльф пытался отказаться от своих слов, но было поздно, и на него уже сыпался вопрос за вопросом. Многие переспрашивали, как называется деревня, из которой пришел эльф, ибо у них не получалось выговорить длинное слово на эльфийском языке. Безнадега бросился лихорадочно придумывать какое-нибудь липовое название, чтобы настоящее имя деревни больше никто не вспоминал. Откуда-то из глубины памяти выплыло сочетание слов «Ститтл Воуд». Вообще-то так называлась одна из красок, которой эльфы красили ткани. Когда хмель выветрился и молодой эльф осознал, что он наделал, его охватило настоящее отчаянье. Секреты целых поколений эльфов были выболтаны в трактире всем кому ни попадя. Безнадега ушел из Чэлиса, вернулся к себе в Паучий лес и жил там до конца дней своих, окруженный презрением. Вплоть до смерти Лиа, он и его семья оставались в Эрен Дурдинат изгоями. Но и по сей день семья Эрулии, правнука Лиа, несет на себе позор разглашения великой тайны - тайны Эфигов Ститтл Воуд.

○ **Дальше** — (214)

○ **Назад** — (168)

345

314

Ты покидаешь Человека-Носорога и возвращаешься на развилку, чтобы затем повернуть на север.

○ 144 — (397)

346

220

Незнакомец кажется тебе слишком подозрительным. Ты пятишься назад, а затем просовываешь голову в соседнюю арку. Здесь тоже темно, однако где-то в глубине виднеется слабое мерцание: будто свет отражается в каплях дождя. Ты хочешь узнать, что это такое, и осторожно шагаешь вперед. Вскоре перед тобой вырастает грудa щебня - похоже, недавно на этом месте была стена. Битый камень не представляет для тебя серьезного препятствия, и ты можешь легко перешагнуть эту грудy, чтобы продолжить свой путь к мерцающим огонькам. Пока ты думаешь, стоит ли идти дальше, с потолка с треском срывается глыба камня и падает прямо перед тобой, поднимая в воздух облако пыли.

○ 56 — (184)

347

ОХРАННИК

Мастерство 9

Выносливость 10

○ Начать битву,  «N» = 349, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10 — (394)

348

71

Ты все-таки решаешься начать спуск и, с трудом сохраняя равновесие, осторожно переступаешь со ступеньки на ступеньку. Идти по мокрому и скользкому камню тяжело, и, оступившись, ты несколько мгновений балансируешь на самом краю. Наконец, тебе удастся снова твердо встать на ноги. Неужели смертельная опасность миновала?! Но нет - пройдя еще десяток ступеней вниз, ты вновь теряешь равновесие, и на этот раз удача отворачивается от тебя. Ты срываешься с края лестницы и летишь с высоты прямо в зловонную Реку Нечистот. Потеряв сознание от удара, ты уже не чувствуешь, как смрадные воды пещерного потока влекут

тебя в небытие... На этом твое приключение окончено!

349

162

Небо закрывают черные грозовые облака, сквозь которые почти не пробивается лунный свет. В полной темноте приходится продвигаться на ощупь, и ты стараешься шагать как можно осторожнее. Но все же тебе не повезло. Нога соскальзывает в какую-то яму, ты падаешь и ударяешься головой о толстую ветку дерева. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Потеряв сознание, ты остаешься лежать в яме. Когда ты наконец приходишь в себя, то видишь, что вокруг уже светло. Потерев синяк на лбу, ты выбираешься из ямы и продолжаешь свой путь через лес.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 244 — (304)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

350

154

Переступив порог, ты озираешься по сторонам. В комнате никого нет. Ее единственную меблировку составляет заваленный аккуратно перевязанными свитками пергамента стол, с трех сторон окруженный деревянными шкафами, сплошь уставленными старинными фолиантами и манускриптами. За пыльными полками ты не сразу замечаешь еще одну дверь, ведущую из комнаты на восток, но сначала ты решаешь здесь осмотреться.

○ 99 — (92)

351

252

Ты заходишь в хижину и оказываешься в просторной комнате. С се стен и потолка свисают куски темной ткани, делая комнату мрачной и загадочной. В медном горшке, стоящем на столе, тлеет тонкая длинная палочка, наполняя помещение густым ароматом. Рядом с горшком лежат колода карт и прозрачный стеклянный шар. Неожиданно царящую в комнате тишину нарушает хриплый голос: «Кто взывает к могуществу Розины Дри? Кто хочет узнать свою судьбу?» В ту же секунду из-за занавесок шаркающей походкой выходит горбатая старуха, облаченная в темные потрепанные одежды. Она садится за стол и, щурясь, пытается разглядеть тебя. «Издалека ты пришел, чтобы поговорить с Розиной, - усмехается ведьма, - а предстоит тебе еще более долгая дорога. Но ты нашел меня, и я направлю твою судьбу на истинный путь и помогу тебе исполнить свое предназначение. Но что я получу за это?» Ведьма расскажет тебе о будущем, только если ты ей заплатишь. Она просит 2 золотые монеты.

○ Если в наличии 2 «Инвентарь/Золото»: **Заплатить ведьме: 11**, 
«Золото» -2 — (110)

○ **Напасть на ведьму: 151 — (141)**

○ **Покинуть хижину: 386 — (335)**

352

436

Ты хочешь выйти через дверь, вырубленную в северной стене. Как только ты берешься за ручку, у тебя за спиной раздается пронзительный скрип. Ты оборачиваешься и видишь, что дверь в восточной стене сама собой отворяется. За ней открывается коридор, под сводом которого зазывно вспыхивают голубые сталактиты. Ты не можешь устоять перед таким приглашением и отправляешься на восток.

○ **49 — (103)**

353

ПРОВЕРКА ИНСТИНКТОВ

Выбери один из вариантов или подбрось монетку.

 «Atk» = 3

○ Если в наличии ровно 1 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **Орёл:**
308 — (61)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **Решка:**
148 — (301)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: **Бросить монетку**,  $f(x)$ «Flipcoin»

354

89

Переведя дыхание, ты внимательно осматриваешь семь тел, покоящихся перед тобой. Тупоносые Орки грязны и гадко пахнут. Ты пробуешь на вкус их мясо, но тут же с отвращением выплевываешь его. Твое внимание привлекает богато украшенный дорожный мешок, висящий за спиной рыцаря в крылатом шлеме. Ты с силой дергаешь мешок на себя, и один из ремней лопается. Неуклюжими движениями ты ощупываешь содержимое мешка и вскоре обнаруживаешь какой-то твердый предмет. Это прочная деревянная коробка - она выпадает из мешка и от удара об пол раскрывается. Внутри лежит прозрачный сосуд, в котором бурлит пурпурный газ. Ты пытаешься вытащить сосуд

из коробки, но из этого ничего не выходит. Тогда ты просто швыряешь ящик об пол. Сосуд подпрыгивает внутри коробки, пробка вылетает из горлышка, и пурпурный газ начинает медленно вытекать наружу.

○ 382 — (370)

355

133

Глаза Марра раскрываются еще шире: «Но ты не смеешь

отказывать мне, — шипит он, наливаясь яростью,- ибо я твой

создатель. Ты будешь мне повиноваться! Неужели ты думаешь, что если у меня было достаточно сил, чтобы сотворить тебя, мне не хватит мощи уничтожить собственное создание? Отлично! Сейчас я покажу тебе, что такое настоящий ад. Я заставлю тебя

помучиться». Чародей закатывает глаза и, обратив к тебе ладони, начинает бормотать какие-то непонятные слова. Ты со страхом ожидаешь, что будет дальше. Во время странствий тебя осыпала когда-нибудь Эльфийская Пыль?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Эльфийская Пыль»: **Эльфийская Пыль: 417 — (104)**

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Эльфийская Пыль»: **Нет: 16 — (127)**

356

286

Продолжая читать заклинание, Даррамусс достает кувшин. Запустив в него руку, он вынимает пригоршню рисовых зерен и швыряет их в тебя. Прежде чем ты успеваешь отреагировать на его неожиданный жест, заклинание начинает действовать. Зерна превращаются в Личинок Смерти - крошечных существ со зверским аппетитом и способностью перемалывать своими острыми зубами даже самую крепкую броню! Орды крошечных тварей начинают быстро пожирать тебя. Ты пытаешься смахнуть их руками, и тебе даже удается многих из них раздавить. Но поздно! Личинки уже проникли под чешую и теперь вгрызаются в твоё тело! В агонии ты бросаешь умоляющий взгляд на бессмертного злодея. Но Даррамусс не знает пощады. Он вновь запускает руку в кувшин и достает еще одну пригоршню зерен... На этом твоё приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (149)

357

22

«Круг, говоришь, - бормочет Охранник. - Хорошо, тогда заходи». Неужели тебе так легко удалось обмануть стража?! Ты заходишь в комнату. Здесь грязно, по полу разбросана одежда вперемешку с

объедками, а в воздухе висит застоявшийся запах прокисшего пива. Дойдя до середины комнаты, ты поворачиваешься к охраннику. Бу-у-ум-м-м! Обернись ты секундой раньше, быть может, тебе бы удалось избежать коварного удара дубиной по голове. Почти без сознания ты падаешь на пол. **Потеряй 4 очка выносливости.** Не давая тебе опомниться, Охранник вновь надвигается на тебя. Хочешь не хочешь, а тебе придется сразиться с ним.

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

✎ «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **98** — (347)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**, ✎ «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

358

189

Оставив поляну за спиной, ты продираешься сквозь лес. Под ногами трещат ветки, и птицы, пугаясь шума, поднимают у тебя над головой неугомонный щебет. Подняв голову, чтобы полюбоваться на птиц, ты замечаешь парящий высоко в небе черный силуэт. Что это? Птиц таких огромных размеров не бывает, да и по форме силуэт не похож ни на кого из пернатых. Так это же Корабль-Крепость! Ты вспоминаешь, что говорил тебе о нем Болтливый Язык. Но как же тебе отыскать спрятанную между деревьев катапультирующую ловушку?

○ **Дальше**,  «N» = 341, «Rez» = 3, «X» = 1 — **(117)**

359

221

Осторожно ступая по скользкому камню, ты наконец добираешься до конца моста и с облегчением вступаешь на твердую землю. Несколько минут отдыха — и, повернув на запад, ты продолжаешь свой путь. Внезапно твое внимание привлекают глубокие следы, которые ведут почему-то не к мосту, а к краю выступа, на котором ты сейчас находишься. Присмотревшись, ты замечаешь, что вниз от края склона спускаются выбитые в камне грубые ступени. Они ведут к отверстию в пещере. С другой стороны, коридор ведет на запад и через несколько шагов упирается в массивную деревянную дверь, укрепленную стальными полосами. Что будешь делать?

○ **Постучать в дверь: 425** — **(384)**

○ **Спуститься вниз: 313** — **(25)**

360

145

Человек-Жаба замахивается трезубцем, и ты бросаешься в бой.

○ **Дальше** — **(249)**

Оставив старый дом позади, ты отправляешься на запад. Спину приятно пригревает солнце. Ты минуешь кладбище, разрушенную часовню, и местность вокруг тебя приобретает довольно - таки унылый вид. На этой безликой равнине взгляд привлекает лишь большое Столовое Дерево с плоской кроной, да разбросанные валуны, напоминающие собой гигантские семена, высаженные кем-то на волшебном поле. В тени одного из таких валунов ты решаешь немного передохнуть. «Ублюдок! Ублюдок! Р-р-крро-а-а-к... Вали отсюда, ублюдок!» - пищит чей-то тонкий голосок. От неожиданности ты подпрыгиваешь на месте. «Р-р-крро-а-а-к... Проваливай ты, навозная куча! Чтоб я тебя не видел здесь больше!» Ты оглядываешься по сторонам, но никого не видишь. Поднявшись на ноги, ты обходишь валун кругом. «О, вонючка идет! Я тебе, змея болотная, что сказал! Проваливай! Слышишь?» Ты так и не можешь понять, откуда звучит голос, пока не поднимаешь взгляд к самой вершине валуна. Там находится маленькая черная Птица-Бормотень, которая мелкими прыжками скачет по поверхности камня. Птица вновь раскрывает клюв, и писклявый голос произносит: «Р-р-крро-а-а-к... Пропади ты пропадом, куриные твои мозги! Иди на север, в деревню Дри! На западе только Равнина Ветров. Там нет ничего интересного. Р-р-крро-а-а-к... Ну, чего ждешь, слизь болотная?!» Тебе надоел этот поток ругательств, но поймать маленького мерзавца все равно не удастся. Кроме того, ты уже неплохо отдохнул, так что пора в дорогу.

○ На запад: 96 — (77)

○ На север: 433 — (315)

На ощупь ты обследуешь стены пещеры и вдруг чувствуешь какое-то странное щекотание в области шеи. Неожиданно кулон, который ты давеча подобрал, начинает слегка вибрировать и издавать еле слышное жужжание. Однако чем дальше ты продвигаешься по темному туннелю, тем слабее становится жужжание; вскоре оно и вовсе затихает. Пытаясь понять, в чем дело, ты поспешно возвращаешься на то место, где впервые услышал этот странный звук. Каково же твоё изумление, когда кулон снова начинает вибрировать и жужжать! Взглянув на него, ты видишь, что бледно-голубой самоцвет, вделанный в середину камня, изменил цвет на ярко-красный. Такое впечатление, будто внутри кристалла полыхает огонь. В следующее мгновение из центра кулона вырывается красный луч и падает на участок стены прямо напротив тебя. Подойдя к стене, ты с удивлением видишь, что прямо в воздухе висит кусок скальной породы. Будто подчиняясь чьему-то приказу, ты хватаешь камень и с силой тянешь его на себя. Потянув камень, ты дергаешь за незамеченную тобой в темноте веревку, на которой этот булыжник висит. Раздается грохот, и в стене перед тобой открывается новый проход!

○ 458 — (86)

363

242

В панике ты бросаешься к выходу из комнаты. Тебе удастся добраться до арки, и в этот момент ваши тени разделяются. Чем дальше ты уходишь от освещенной комнаты, тем бледнее становится Тень-Убийца. В свете голубых сталактитов она практически полностью исчезает, проскальзывает обратно в комнату и устраивается на полу. Ты не веришь своим глазам — теперь Тень-Убийца вновь выглядит как куча черного тряпья! Ты поворачиваешься и уходишь, так и не поняв толком, что же здесь произошло. Вскоре ты возвращаешься к развилке и поворачиваешь на запад.

○ 309 — (392)

364

q9

○ Q1 — (216)

365

337

«СВИ НОР ЫЛИ ЗЙО РА. ТЫП РИЗ НАН ВЗЛ ОНА МЕР ЕНН ОМП ОДЖ ОГЕ, ЧТО СЧИ ТАЕ ТСЯ ОДН ИМИ ЗСА МЫХ СТРАШН ЫХП РЕС ТУП ЛЕН ИЙВ ЗАС УШЛ ИВЫ ХОК РЕС ТНО СТЫ ХСА ЛАМ ОНИ СА. ВКА ЧЕС ТВЕ НАК АЗА НИЯ ТЫД ОЛЖ ЕНС ОВЕ РШИ ТЬО ПАС НОЕ ПУТ ЕШЕ СТВ ИЕИ ЗАР АБО ТАТ ЪСЕ БЕП РОЩ ЕНИ Е. ПРИ КАЗ ЫВА ЕМТ ЕБЕ ОТП РАВ ИТЬ СЯН АСЕ ВЕР ИПР ОНИ КНУ ТЬВ ПОД ЗЕМ ЕЛЬ ЯЖА РРА ДАН АМА РРА. ТАМ ТЫД ОЛЖ ЕНН АЙТ ИИЗ АПО ЛУЧ ИТЬ СОС УДЫ, ВКО ТОР ЫХХ РАН ЯТС ЯЭФ ИРЫ. ЭТО ЭФИ РЫД ЕРЕ ВНИ СТИ ТТЛ ВОУ Д. ИТА КНА ЙДИ ЭТИ СОС УДЫ ИДО СТА ВЬИ ХВС УД. ПОД СТРА ХОМ СМЕ РТИ ЗАП РЕЩ АЕМ ОТК РЫВ АТЬ СОС УДЫ. ТАК ОВТ ВОЙ ПРИ ГОВ ОРИ ТАК ОВО ТВО ЕНА КАЗ АНИ Е. ВЫП ОЛН ИЗА ДАН ИЕИ ЛИУ МРИ». Внизу написано что-то еще, но уже другим почерком: «ЭФИ РЗН АНИ Я, ШЕЛ КОГ РИВ ИЗС ИЛЬ ВЕР ТАУ НА, КРЫ ЛАТ ЫЙШ ЛЕМ». Послание, которое несет на себе кожа, пока непонятно тебе, но может пригодиться в дальнейшем. Как ты, наверное, уже понял, твои действия не всегда зависят от твоих желаний и иногда даже противоречат им. Лишь во время кратковременных проблесков сознания ты обретаешь возможность контролировать себя и осознавать свои возможности. Так будет не всегда, но пока что ты пребываешь во власти первобытных инстинктов и зловещих порывов. Ты находишься на развилке и далее можешь следовать на запад либо на восток.

○ Дальше — (353)

366

ГИГАНТСКИЙ ШЕРШЕНЬ

Мастерство 7

Выносливость 7

○ Начать битву,  «Rez» = 7, «N» = 239, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7 — (394)

367

189

Оставив поляну за спиной, ты продираешься сквозь лес. Под ногами трещат ветки, и птицы, пугаясь шума, поднимают у тебя над головой неугомонный щебет. Подняв голову, чтобы полюбоваться на птиц, ты замечаешь парящий высоко в небе черный силуэт. Что это? Птиц таких огромных размеров не бывает, да и по форме силуэт не похож ни на кого из пернатых. Так это же Корабль-Крепость! Ты вспоминаешь, что говорил о нем Хоббит. Но как же тебе отыскать спрятанную между деревьев катапультирующую ловушку?

○ Дальше,  «N» = 341, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

368

235

В пылу битвы ты совсем забыл о Полуорке, который куда-то исчез. Вдруг ты замечаешь, что из тростника за спинами Людей-Жаб появляется знакомая фигура. Грог подкрадывается ближе, однако окружающие тебя враги ничего не замечают! Краем глаза ты видишь, как Полуорк снимает с плеч свой мешок, ставит его на тропинку и бесшумно крадется к предводителю Людей-Жаб. Выбрав подходящий момент, он делает прыжок... Однако в этот самый момент один из Людей-Жаб замечает отважного Полуорка, и пущенный изо всей силы трезубец настигает твоего друга и вонзается ему в шею. Смерть наступает мгновенно... Но трезубец не может помешать уже мертвому телу врезаться в главаря Людей-Жаб, и, сбитый с ног, тот кубарем летит прямо в Смертельную Трясину, зловеще чернеющую в середине прогалины. Позабыв про тебя, Люди-Жабы кидаются спасать своего предводителя. Воспользовавшись моментом, ты уползаешь с прогалины и, подобрав заплочный мешок несчастного Грога, отправляешься вперед по тропе. Вскоре болота остаются позади. Когда ты чувствуешь, что опасность миновала, тебя начинает разбирать любопытство. Интересно, что же Грог носил в своем заплочном мешке? Там и вправду лежит что-то твердое. Ты развязываешь тесемки и открываешь мешок. Твои пальцы нащупывают деревянную шкатулку, и ты вытаскиваешь ее наружу. Она закрыта на хитроумный запор, и твоим неуклюжим пальцам с ним не справиться. Немного отдохнув, ты продолжаешь свой путь.

 «Шкатулка Грога» +1

○ 92 — (73)

369

303

Не обращая внимания на старика, ты подходишь к столу и нечаянно задеваешь плечом большой шкаф. Сверху на тебя падает стеклянный сосуд и разбивается, окутывая тебя облаком таинственной светящейся пыли. Маг Стихии взбешен твоим поведением. «Убирайся отсюда, урод! Ты разбил сосуд с Эльфийской Пылью! Знаешь, чего мне стоило добыть ее в логове Живой Паутины? - вопит он на всю комнату. — Ты что, меня не слышишь? Это не игрушки!» Нимбикус запрокидывает голову назад и закрывает глаза. Когда глаза вновь открываются, ты видишь, что они сияют белым огнем. Ты решаешь не злить Мага и покинуть комнату.

 «Эльфийская Пыль» +1, «St3» = 0

☐ 459 — (79)

370

382

Газ вытекает из сосуда, но вместо того, чтобы заполнить собой всю комнату, собирается в мерцающее и переливающееся волнами облако. Открыв от удивления рот, ты наблюдаешь, как газ принимает форму странного лица. Оно схоже с человеческим, но уже, и имеет рубленые черты. Узкие, змеиные зрачки смотрят прямо на тебя. Тонкие губы начинают шевелиться, и ты слышишь непонятную речь: «ТЫП ОТР ЕВО ЖИЛ МОЙ ПОК ОЙ. НИЧ ТОЖ НОЕ СОЗ ДАН ИЕ, ЗНА ЕШЬ ЛИТ Ы, СКА КИМ ИСИ ЛАМ ИВЗ ДУМ АЛИ ГРА ТЬ? НОЯ ДОЛ ЖЕН СДЕ ЛАТ ЬТО, ЧТО ДОЛ ЖЕН. ЯДА РУЮ ТЕБ ЕСИ ЛУР АЗУ МА. ТЕП ЕРЬ ТЫС АММ ОЖЕ ШЬК ОНТ РОЛ ИРО ВАТ ЬСВ ОЮС УДЬ БУ. АТЕ ПЕР ЬМЕ НЯО ЖИД АЕТ ПОК ОЙД ОТЕ ХПО Р, ПОК АСВ ЕТИ ЛАВ НОВ ЬНЕ ЗАЙ МУТ НАН ЕБЕ САХ ТАК ОЕЖ ЕПО ЛОЖ ЕНИ Е». Что за абракадабра! Вне себя от гнева, ты пытаешься ударить говорящее облако рукой. Но твоя когтистая лапа свободно

проходит сквозь газ, не причиняя облаку ни малейшего вреда. Лицо лишь начинает медленно мерцать, и вдруг цвет его резко меняется с пурпурного на белый. В следующее мгновение лицо исчезает, и газ всасывается обратно в сосуд. Пробка возвращается в горлышко, и сам сосуд занимает свое привычное место внутри деревянной коробки. Мгновение спустя ящик и его содержимое растворяются в воздухе. **Прибавь 2 очка к удаче.** Затем решай, куда идти дальше. Можешь уйти через дверь, ведущую на запад, или отправиться на восток.

 «Удача» +2, «Дар Разума» +1

☐ На запад: 51 — (204)

☐ На восток: 33 — (252)

Внезапно ты слышишь чей-то приглушенный голос: «Тс-с-с, кем бы он ни был, надо застать его врасплох. Вспомни, как он расправился с охотниками! Приготовились! Земля... вода... воздух и... огонь». В это мгновение дверь слетает с петель, и в проеме появляется толпа существ с уродливыми лицами. Все они жаждут расправы над тобой. «Хватайте его», — слышится чей-то крик, и все вокруг тебя наполняется орущими бойцами. В битве против орды Хобгоблинов у тебя нет никаких шансов... На этом твое приключение окончено!

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, «St5» = 1, «St6» = 1 — (59)

372

ТРИ СЕСТРЫ

Колдуньи вели в Дри довольно замкнутый образ жизни. Они очень редко покидали деревню, да и то лишь выйдя из своей материальной оболочки - в виде призраков. Тем не менее младшим сестрам Ромины нравилось время от времени бывать во внешнем мире. В Долине Троллей их так и звали — Три Сестры — и изрядно побаивались. Рассказывали, что ведьмы являются путникам, проходящим по ущелью, или Сильноруким, ожидающим караваны. Иногда ведьмы предупреждали людей об опасности, а порой предлагали им отправиться в путь за какой-нибудь соблазнительной добычей. К этим советам прислушивались далеко не все -отталкивающий вид Сестер отнюдь не вызывал доверия. Тем более, что были случаи, когда Сестры отправляли наивных путников невесть куда просто шутки ради. Но все-таки, похоже, боялись их куда больше, чем следовало бы. Колдуньи не желали людям зла и, можно даже сказать, относились к роду человеческому по-матерински. А о том, чтобы кто-то всерьез пострадал от Трех Сестер, нет ни одного правдивого свидетельства. Встреча с их соседками по ведьминому логову сулила куда больше неприятностей. Мир был бы рад забыть о колдовском гнезде Дри, тем более, что и ведьмы не слишком тревожили окружающих. Но порой то одна, то другая ведьма вдруг решалась оставить Дри и поселиться рядом с обычными людьми. Чаше всего они принимались зарабатывать себе на жизнь вполне безобидными занятиями, например знахарством (как Витриана в Йорском лесу), гаданиями (как Розина, живущая неподалеку от Ковена) или поварским делом (как сестры Шина в крепости Бальтуса Дайра). Однако нельзя отрицать, что время от времени ведьмы покидали Дри, чтобы творить в окружающем мире всяческие безобразия. Вот от них-то и пошла дурная слава деревни Дри. А с тех пор, как возвысился Жаррадан Марр, во всей Долине Троллей деревню стали просто отчаянно ненавидеть.

○ **Дальше** — (51)

○ **Назад** — (168)

373

369

Настороженно озираясь по сторонам, ты попадаешь в секретный коридор. Вскоре твои глаза привыкают к царящему в нем изумрудному полумраку. Ты стараешься не делать глубоких вдохов, хотя еще не до конца рассеявшийся едкий дым, похоже, не причиняет тебе вреда. Еще несколько шагов - и коридор погружается в непроглядную темноту. Даже тусклое зеленое свечение не проникает сюда. Неожиданно слева от тебя вспыхивает свет. В отблесках багрового пламени проступает чудовищное лицо. Оно неподвижно, единственный глаз закрыт. Кожа на лице старая и морщинистая, и трудно понять, кто перед тобой. Вновь вспыхивает пламя, и из мрака появляется еще одно столь же безжизненное лицо. Затем еще одно! И вот в таинственном бледном сиянии тебя окружают уже четыре лица! Мгновение спустя глаза незнакомцев широко открываются, губы начинают шевелиться, и тишину пререзает мертвенный голос: «ЯНА БЛЮ ДАЛ ЗАТ ОБО ЙРА ЗРУ ШИТ ЕЛЬ. УТЕ БЯВ СЕО ТЛИ ЧНО ПОЛУЧА ЕТС Я, ХОТ ЯТЫ ИНЕ ЗНА ЕШЬ ПОЧ ЕМУ. НОИ З-ЗА ТЕБ ЯПР ОПА ЛИС ОСУ ДЫС ЭФИ РАМИ. ИЖА РРА ДАН НМА РРО ПРЕ ДЕЛ ИЛТ ВОЮ СУД ЪБУ. ТЫО БРЕ ЧЕН ОСТ АТЬ СЯВ ПОД ЗЕМ ЕЛЬ ЯХ. АД АРР АМУ ССТ ВОЙ ПОВ ЕЛИ ТЕЛЫ! В ОТМ ОЙП ЕРВ ЫЙП РИК АЗ. ИДИ НАЗ ОЛО ТЫЕ КОП ИИП РИС ТУП АЙК РАБ ОТЕ. ОТП РАВ ЛЯЙ СЯТ УДА НЕМ ЕДЛ ЕНН О. ЯБУ ДУН АБЛ ЮДА ТЪЗ АТО БОЙ». Как только голоса стихают, откуда-то спереди раздается оглушительный грохот, и вновь вспыхнувший изумрудный свет заливает туннель призрачным мерцанием. Голос, который ты слышал, видимо, хочет, чтобы ты пошел прямо по коридору. Владеешь ли ты Даром Языков?

- Если в наличии 1 «Инвентарь/Дар Языков»: **Дар Языков: 90 — (149)**
- Ударить лицо: **247 — (9)**
- Пойти дальше: **79 — (302)**

374

430

Ты осторожно крадешься через пещеру по направлению к северному проходу. Из темнеющих в ее стенах нор не доносится ни звука. Наверное, тот, кто обычно гложет здесь кости, куда-то ушел.

- **41 — (207)**

375

167

Белый Лист прямо сияет от удовольствия — он страшно рад возможности поведать тебе о своих достоинствах. «В нашей деревне мою семью все уважают, — начинает он свой рассказ. — Моя матушка, мир ее праху, была фрейлиной Королевы Этилесс, а мой отец служил в Королевской Гвардии. Я же зарабатываю себе на жизнь, ухаживая за птицами, ведь мы в Этель Амен очень любим птиц. А птицы добывают нам еду и травы для снадобий. Если ты знаешь, как ухаживать за птицами и как разговаривать с ними, ты обладаешь великой мудростью. Птицы знают ответы почти на все наши вопросы и готовы помогать нам. Меня они даже носят с места на место, и сейчас я жду, что вот-вот здесь появятся Чери и Читта, чтобы доставить меня домой, где я смогу залечить раны». Эльф поднимает взгляд и будто что-то высматривает в небе. Птицы порхают в вышине, но ни одна из них пока не спешит спускаться вниз. Подождав еще несколько мгновений, Белый Лист собирается уходить. Он еще раз благодарит тебя, прощается и удаляется по той самой тропинке, по которой ты пришел сюда. Теперь и ты можешь покинуть поляну.

○ 414 — (267)

376

138

Ты выходишь из комнаты и, повернув на юг, вскореходишь к другой двери. Другого пути вперед нет.

○ 15 — (382)

377

q6

○ Q7 — (178)

378

399

Твои руки расслабляются; острые когти втягиваются в подушечки пальцев. Неуклюжими движениями ты ощупываешь грязную одежду Гнома. Карманы обследовать не удастся: они слишком малы для твоих пальцев. Но зато ты вытягиваешь тесемки большого кожаного кошелька, который Гном носил у пояса. Ты развязываешь тесемки, и кошелек открывает тебе свое содержимое. Оттуда выпадают 5 золотых и лоскут светлой кожи. С одной стороны на коже нанесены какие-то знаки. Ты берешь лоскут в руки и рассматриваешь его.

379

205

Взревев, как разъяренный демон, ты врываешься в обширный зал. Ты готов дать бой любому, кто встанет на твоём пути. Вдруг до тебя доносятся испуганные крики. Ты видишь небольшую компанию путников, безмятежно греющихся вокруг пылающего костра. Один из сидящих облачен в сверкающую кольчугу, мерно позвякивающую в такт его движениям. У другого, того, что одет в красное, с подбородка свисает прядь длинных темных волос. Третий - крошечное существо с гладкой блестящей кожей на груди. На лице у него нет никакой растительности, чего не скажешь о его вытянутых к костру ногах. На этом, самом маленьком из трех, ты и останавливаешь свой пылающий яростью взгляд. Твое дыхание учащается, и ты ощущаешь, как чувство слепого бешенства охватывает тебя. Ты набрасываешься на испуганного Хоббита, в то время как двое других обескуражены и пока не оказывают сопротивления.

○ Далее — (218)

380

119

«Что? - орет слепая ведьма. - Мы просили тебя принести Скаливид, а не Рыбий Чудоцвет. Разве из Рыбьего Чудоцвета приготовишь Снадобье Удачи?»

○ 222 — (210)

381

110

Ты выбрал дубину из хрусталя. Она не представляет особой ценности, однако кажется тебе превосходным трофеем. Когда ты выходишь из секретной комнаты, ты даже не догадываешься, какую важную роль она сыграет в твоей судьбе.

 «Хрустальная дубина» +1

○ 257 — (112)

382

15

Ты открываешь дверь иходишь в обширную комнату с высоким потолком. Кругом царит полная тишина; в воздухе стоит какой-то затхлый запах. Из комнаты ведут четыре двери - по одной в каждой стене. В середине комнаты стоит длинный деревянный стол, на котором ты видишь молоток и несколько металлических шипов. Поперек стола лежит пара деревянных досок. Все это похоже на какую-то мастерскую. В одном из углов комнаты ты обнаруживаешь образцы того, что, видимо, здесь изготавливают. Это узкий и высокий, примерно с тебя ростом, деревянный ящик. Он стоит неподалеку от отверстия в стене, которое начинается прямо от уровня пола. Что ты предпримешь?

- ☐ Открыть ящик: 217,  «N» = 217, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)
- ☐ Покинуть комнату: 436 — (352)

383

29

Дверная ручка легко поворачивается, и ты заходишь в комнату. Здесь горит лишь одна свеча, и твои глаза не сразу привыкают к царящему внутри полумраку. Приглядевшись, ты видишь, что на стенах развешаны гобелены с изображением всех вообразимых сцен смерти, убийств и пыток. Здесь и кровавые сражения, и пожирание трупов, а при взгляде на картины пыток ты будто сам ощущаешь боль. Рассматривание гобеленов настолько увлекает тебя, что ты даже не замечаешь зловещую фигуру, сидящую в дальнем углу комнаты. Но тут обитатель комнаты начинает говорить, и при звуках глухого голоса ты вздрагиваешь от испуга. «Кто там? Кто посмел потревожить покой Смотрителя Адского Огня?» Ты всматриваешься в темноту, силясь рассмотреть лицо говорящего, но видишь лишь внушительных размеров силуэт. Обитатель комнаты тяжело и учащенно дышит. С каждым выдохом из его горла вырывается какой-то булькающий звук. Звук становится громче. Зловещее существо медленно подходит к тебе. Только теперь ты видишь, насколько огромен Смотритель Адского Огня.

- ☐ 143 — (324)

Дверь украшена пластинами и знаками из кованого металла. В центре двери прибита табличка с надписью: «ЗОЛ ОТЫ ЕКО ПИ. ВХО ДТО ЛЬК ОДЛ ЯНА ДСМ ОТР ЩИК ОВИ РАБ ОВ». Подергав дверную ручку, ты понимаешь, что дверь заперта. Ты разбегаешься и изо всех сил толкаешь ее плечом. Дверь дрожит, но не поддается. Пока ты раздумываешь, что делать дальше, в замке поворачивается ключ, и, скрипнув, дверь отворяется. Из-за двери на тебя смотрит худое темнокожее лицо. «НУЗ АЧЕ МТА КСТ УЧА ТЬ? ЧТО ТЕБ ЕНУ ЖНО НАК ОПЯ Х? ЕСЛ ИИЩ ЕШЬ РАБ ОТУ, ПРИ ХОД ИЗА ВТР А». Заносчивость ЭЛЬФА раздражает тебя. Он не стоит того, чтобы тратить на него время. Мощным ударом кулака ты открываешь дверь настежь, и она с грохотом врезается в стену. В комнате почти пусто. Возле одной из стен ты видишь стул и стол, на котором стоит тарелка с едой и бутылка. Рядом на стене висят две связки ключей. Из комнаты, проходя сквозь низкую арку, ведет темный коридор. Ты делаешь шаг вперед, и Эльф бросается на тебя. Тебе придется сразиться с ним.

○ **Дальше** — (309)

Ты ожидал увидеть за дверью маленькую грязную комнатку, но перед тобой открывается просторное помещение, залитое ярким солнечным светом, который струится из большого иллюминатора. На стенах висят книжные полки и карты звездного неба. Письменный стол, стоящий рядом с иллюминатором, завален книгами, картами и какими-то механическими приспособлениями. «Отлично! Заходи! Стучаться необязательно. Чувствуй себя как дома! Чтob я еще раз вернулся на этот проклятый корабль! Вот когда будем в Дри, я сойду там на землю и поеду в порт Блэксэнд. Больше меня на этих летучих кораблях никто не увидит!" Ты видишь перед собой старика с длинными сидящими волосами. Он погружен в собственные мысли и говорит куда-то в сторону, почти про себя. Затем он, наконец, замечает тебя, и поверх очков с узкими линзами на тебя устремляется вопросительный взгляд. «Чего тебе? Давай! Ты что, язык проглотил? Или настолько глуп, что забыл, зачем пришел? Если Валласке Роу нужна гроза, чтобы ударом молнии завалить очередного Офидиотавра, то передай ему, чтобы он больше меня не беспокоил, и...» Тут старик замечает удивление, явно отразившееся на твоём лице. «Слушай, страшилище, а ты уверен, что попал туда, куда хотел? Тебе нужен я, Нимбикус? Обычно всем, кто приходит к Магу Стихии, что-то от меня нужно. Так ведь? Да ты просто пень какой-то! Так вот, если я могу тебе чем-то помочь, говори. А если ошибся дверью, ступай отсюда!» В голосе Мага слышатся нотки раздражения.

○ **Подойти к столу:** 303,  «N» = 303, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

○ **Покинуть комнату:** 459 — (79)

Прокравшись к одной из тележек, ты пристраиваешься к компании столпившихся вокруг нее рабочих. Неожиданно ты чувствуешь, как на твое плечо ложится тяжелая рука Стражника. Ты напрягаешься и готовишься к бою, но, к счастью, Стражник не опознал в тебе чужака. Он просто решил отправить тебя к другой вагонетке, которую нужно толкать в противоположном направлении. Ты понуро плетешься к тележке, у которой тебя ждет напарник — истощенного вида Тролля. Подгоняемые криками Стражника, только и ищущего повод пустить в дело свой хлыст, вы провозите тележку через всю пещеру, сквозь узкий туннель, поворачиваете налево и, наконец, оказываетесь около отверстия в стене, из которого льется бледный свет. Как только вы подходите к отверстию, силы покидают измученного Тrolля, и он без сознания падает на землю. Наконец-то Стражник дождался вождя момента — в воздухе свистит хлыст. Лежащий без движения Тролля не чувствует удара, а вот тебя хлыст жалит не на шутку. **Потеряй 2 очка выносливости.** Вспыхнувшая было ярость тонет в волне страха и боли; в голове бьется одна мысль: надо везти тележку дальше. Ты толкаешь ее с такой силой, что она вылетает сквозь отверстие в стене. У тебя есть лишь мгновение на то, чтобы окинуть взглядом знакомый склон и ступени, по которым ты давеча спустился с выступа. Всего лишь мгновение! В следующую секунду тяжелая вагонетка увлекает тебя за собой и, издав пронзительный вопль, ты летишь вслед за ней вниз, к Реке Нечистот.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше**,  «N» = 424, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

387

219

Слегка заикаясь, Эльф говорит: «Э-э-э... ну, возможно кое-что я знаю. Корабль-Крепость не садится на землю неподалеку отсюда. Он слишком хрупок, чтобы прикасаться к земле. Я знаю только два способа попасть на борт. Каждый день Корабль собирает еду для экипажа. Я видел их

ловушки-катапульты, они разбросаны здесь по всему лесу. Если ты дашь себя поймать в такую ловушку, она забросит тебя на Корабль. Другой способ - это отыскать Учебный Лагерь Тагруффа и завербоваться в экипаж». Болтливый Язык слегка пятится назад, а потом, еще более

заикаясь, произносит: «Э-э-э... Я-я-я... подозреваю, что ты намерен отыскать Жаррадана Марра и хочешь, чтобы я помог тебе. Но я-я-я... не могу». Тут он снова бросает взгляд на Кольцо Истины, и на его лице появляется недовольная гримаса: «Но, конечно, я должен тебе сказать все, что знаю. Ведь Кольцо Истины выковали Эльфийские кузнецы. Если тебе нужен Жаррадан Марр, ты найдешь его на Корабле-Крепости за дверью с особым символом. Я не знаю, что это за символ, но знаю, что ключ к разгадке содержится в этом четверостишии:

Когда огонь встречает лед,

Кто встанет между ними?

Чей знак их порознь разведет,

Бесцветный щит поднимет?

Больше мне нечем тебе помочь, - тараторит он, - и вообще, мне пора идти». Помахав тебе на прощанье рукой, Эльф скрывается в лесной чаще.

○ 189 — (358)

388

ПРОВЕРКА ИНСТИНКТОВ

Выбери один из вариантов или подбрось монетку.

✎ «Atk» = 3

○ Если в наличии ровно 1 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **ОРЕЛ:**
408 — (412)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Atk» или в наличии ровно 3 «D/Atk»: **РЕШКА:**
344 — (274)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: **Бросить монетку**, ✎ $f(x)$ «Flipcoin»

389

РЫЦАРЬ В ЛАТАХ

Мастерство 8

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 446, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (394)

390

346

Время почти на исходе. Уже совсем скоро приспешники Жаррадана Марра ворвутся в эту комнату. Что ты хочешь обследовать теперь?

- Если в наличии 1 «D/St5»: Гардероб: 59 — (255)
- Зеркало: 422 — (91)
- Если в наличии 1 «D/St6»: Письменный стол: 246 — (66)
- Подзорная труба: 225 — (152)

391

124

Люди-Носороги - мрачные тугодумы, и не отличаются особой сообразительностью. Орки, напротив, весьма остры на язык и никогда не откажут себе в удовольствии поиздеваться над менее развитыми существами. Ещ? немного, и ожесточенный спор наверняка перерос бы в драку, однако кровь не успевает пролиться - рядом со спорщиками возникает Тагруфф в сопровождении вооруженных стражей, и враждующие группы разводятся по сторонам. Тагруфф приглашает тебя в здание, чтобы накормить обедом.

- 216 — (300)

392

309

Ведущий на запад коридор резко поворачивает направо и далее следует в северном направлении. Пройдя еще немного, ты останавливаешься и прислушиваешься. Издалека до тебя доносятся шаги и звон металла - навстречу тебе кто-то идет.

- Подождать: 342 — (331)
- Убежать: 371 — (416)

Не в силах преодолеть любопытство, ты приседаешь рядом с мешком и ощупываешь мечущееся внутри существо. Оно жалобно взвизгивает и начинает биться еще более неистово в тщетных попытках вырваться наружу. Но вот твое обострившееся в темноте

обоняние улавливает идущий из мешка запах. Запах оказывает на тебя странное воздействие - тобой овладевает страстная жажда боя, но в то же время во рту почему-то обильно выделяется слюна, и тебя охватывает непреодолимое желание вонзить зубы в большой кусок мяса. Сейчас ты неподвластен рассудку. Ярость и чувство голода — вот что управляет тобой. Ты выпускаешь когти и наносишь хлесткий удар по веревкам, обвязывающим мешок. Веревки с треском лопаются, и из мешка выпадает избитое и окровавленное существо, похожее на маленького человечка. Лицо его чисто выбрито, но голову, руки и ноги покрывает коричневая шерсть. Существо поворачивает к тебе свое изможденное лицо и жалобно смотрит в глаза, будто моля о пощаде. Но когда человечек понимает, кто ты такой, лицо его искажает гримаса ужаса. Он издает вопль отчаяния и начинает исступленно биться у тебя в руках, пытаясь вырваться на свободу. Но все напрасно. Твоя крепкая хватка не оставляет пленнику никакой надежды. Чтобы окончательно подавить сопротивление, ты первым делом вонзаешь клыки ему в шею. Теперь тебе ничто не мешает насладиться его нежным мясом. **Можешь полностью восстановить свою выносливость.** Когда с Хоббитом покончено, ты

поднимаешь глаза, чтобы осмотреть коридор, и с испугом обнаруживаешь, что за тобой наблюдают - в глубине коридора из темноты проступают контуры загадочного существа.

 «Выносливость» +30

○ 63 — (34)

394

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

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

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/X»: Враг наносит урон 2.

Если в наличии ровно 5 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/X»: Герой промахивается.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Герой наносит урон 3.

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/X»: Герой промахивается.
Враг наносит урон 2.

Если в наличии ровно 5 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/X»: Герой промахивается.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/X»: Враг промахивается.

Герой наносит урон 2.

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

Если в наличии ровно 5 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/X»: Враг промахивается.

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

Если в наличии ровно 6 «D/Rez»: Герой восстанавливает 6 очков выносливости.

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

 (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0), (Если в

наличии ровно 7 «D/Rez»: «Stat» = 1, «X» = 1)

○ Если в наличии ровно 1 «D/Stat», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Бросить кубики**, $\text{«X»} = 1$, $f(x)$ «Battle» — (394)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Stat», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Ярость**, $\text{«X»} = 4$, $f(x)$ «Battle» — (394)

○ Если в наличии ровно 5 «D/Stat», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Ярость**, $\text{«X»} = 2$, $f(x)$ «Battle» — (394)

○ Если в наличии ровно 5 «D/Stat», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Защита**, $\text{«X»} = 3$, $f(x)$ «Battle» — (394)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», но отсутствует 4 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**, $\text{«Храбрость»} -1$, «Rez» = 6, «X» = 1, добавить к «Выносливость» количество «Нр» — (394)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**, $\text{«Выиграно сражений»} +1$ — (286)

395

297

Ты показываешь жестами, что у тебя ноют раны и болит голова. Врач приглашает тебя лечь на кровать. Кровать слишком мала, но тебе все же удастся удержать равновесие и не упасть с нее. Квиммель встает из-за стола и подходит к тебе. Его костлявые пальцы бережно ощупывают твои раны и прикасаются к голове. «М-да, так я и думал», — произносит Квиммель, задумчиво почесывая свой голый череп. При этом раздается неприятный скрежет. «В твоём теле циркулирует слабый яд, — продолжает он. — Но у меня есть противоядие». Гремящей походкой врач вновь подходит к столу и достаёт оттуда маленькую бутылочку. «На, выпей вот это», приказывает тебе Квиммель.

○ **Согласиться:** 228 — (167)

○ **Отказаться:** 31 — (337)

396

СМОТРИТЕЛЬ АДСКОГО ОГНЯ

Мастерство 12

Выносливость 14

○ **Начать битву**, $\text{«N»} = 266$, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 14 — (394)

397

144

Туннель беспорядочно петляет и, наконец, приводит тебя в обширную пещеру. Ты останавливаешься, чтобы осмотреться. Живых существ не видно. Мертвую тишину нарушает лишь едва слышный глухой гул, доносящийся откуда-то спереди. Стена слева испещрена многочисленными норами — будто исполинские пчелиные соты, они подсвечены изнутри тусклым желтоватым светом. В центре пещеры, немного в стороне от тропы, по которой ты идешь, виднеется нечто, напоминающее лужу жидкости, сверкающей и переливающейся в полумраке. Можешь побыстрее миновать эту таинственную пещеру или сначала исследовать желтоватый свет в норах.

- ☐ Исследовать норы: 24 — (221)
- ☐ Пойти дальше: 239 — (69)

398

284

Двое Гоблинов и двое Эльфов о чем-то перешептываются. Ты приближаешься к ним и видишь, что они передают друг другу какие-то предметы. Что именно они передают, тебе рассмотреть не удастся, но, похоже, это что-то металлическое и блестящее. Когда ты подходишь к четверке вплотную, они отворачиваются, давая тебе понять, что ты здесь лишний.

- ☐ Вмешаться: 103 — (133)
- ☐ Пойти дальше: 348 — (319)

399

446

Ты наносишь последний удар, и Рыцарь замертво падает на землю. Теперь, когда опасность позади, можно подумать и о еде. Запах все еще теплого мяса приятно щекочет тебе ноздри, и во рту у тебя обильно выделяется слюна. Ты хватаешь тело Хоббита и жадно впиваешься зубами в нежную плоть. Но Хоббит для тебя — лишь легкая закуска. Полакомиться Рыцарем тебе не удастся: уж больно крепка его броня. Тут ты вспоминаешь о Чародее в красных одеждах, который все еще стонет, лежа на полу. Вот какого мяса ты еще не пробовал! Один удар когтями — и стоны мгновенно затихают. **Теперь, благодаря плотному обеду, ты сможешь восстановить свою выносливость до начального уровня.** После еды ты решаешь порыться в вещах своих бывших противников, но не находишь ничего достойного внимания. Правда, у Хоббита на поясе висел меч, выглядящий в твоих могучих лапах жалкой игрушкой, а в кармане одежды Чародея лежит свиток пожелтевшего от времени пергамента. Кроме того, ты находишь куски какого-то вещества, похожего на тесто. Может быть, это пища? Однако непривычный запах не вызывает у тебя ни малейшего желания отведать ее. Теперь ты можешь продолжить свое путешествие. Из зала ведут три туннеля — на север, на восток и на запад. Ты решаешь пойти в западном направлении.

400

298

Вскоре коридор делает резкий

поворот направо и далее следует в южном направлении. Пройдя по нему несколько метров, ты оказываешься у подножья лестницы и начинаешь осторожно взбираться вверх. Благополучно одолев подъем, ты продолжаешь свой путь на юг до тех пор, пока не подходишь к очередной развилке, с которой можешь повернуть на восток или на запад.

○ На восток: 373 — (148)

○ На запад: 401 — (306)

401

157

Ты покидаешь Тагруффа и выходишь во двор, где растворяешься в толпе воинов. У всех этих бойцов строптивый нрав. Лишь одно желание управляет ими - желание битвы и крови. Легионеры одеты в короткие кожаные куртки - такова военная форма,

принятая на Корабле-Крепости. У каждого из бойцов на шее висит жетон с личным номером. Ты решаешь присоединиться к одной из групп, чтобы разузнать об Учебном Лагере. Можешь подойти к группе Орков и Людей-Носорогов, которые что-то не поделили друг с другом в дальнем углу двора, или присоединиться к толпе Гоблинов и Эльфов, что стоит в центре двора.

○ Орки и Носороги: 377 — (243)

○ Гоблины и Эльфы: 284 — (398)

402

СЕЛЯНИН

Мастерство 7

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 438, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (394)

Одно молниеносное движение - и вот, птица, что сидела на ветке, уже бьется в твоих руках. Она яростно пытается вырваться, но ты с легкостью ломаешь ей шею, и несчастная затихает. Поднятый вами шум привлекает внимание Офидиотавра - подняв голову, он настороженно озирается по сторонам, готовый в любой момент обратиться в бегство. Ты поднимаешься на ноги и, держа птицу в вытянутой руке, выходишь из кустов. Поначалу существо напугано твоим появлением, но ты двигаешься медленно, и это успокаивает его. Ты подносишь птицу ему ко рту, и Офидиотавр ловко хватает ее своим проворным языком. Теперь оседлать огромного зверя не составляет ни малейшего труда - ты вскакиваешь ему на спину; Офидиотавр вяло взбрыкивает, недовольно храпит, но вскоре сопротивление стихает. Теперь у тебя есть настоящий боевой конь! Ты даешь ему напиться из реки, а за тем обхватываешь шею зверя своими широкими ладонями и прищипываешь его пятками. Офидиотавр рывком разворачивается и мчится в сторону леса. Его сильные ноги не ведают усталости, и вскоре деревья смыкаются над твоей головой. Ветви больно хлещут по рукам и ногам, а чтобы уберечь голову, тебе приходится плотно прижиматься к шее животного. Вскоре тебе начинает казаться, что эта бешеная скачка никогда не окончится. Боль в жестоко иссеченных руках и ногах просто нестерпима, и ты уже согласен на все, даже на то, чтобы зверь сбросил тебя со спины. Внезапно перед вами открывается обширная поляна, добежав до которой Офидиотавр останавливается как вкопанный. С огромным облегчением ты спешиваешься и, разминая затекшие конечности, с любопытством осматриваешься. Тем временем твой бывший боевой конь исчезает в чаще.

○ 366 — (151)

Ты перегрызаешь веревки и опускаешь Хоббита вниз. По его лицу прокатывается волна облегчения. «О, благодарю тебя, благодарю, - хнычет он. - Я сдержу свое слово и расскажу тебе все, что знаю. Каждый день здесь поблизости пролетает Корабль-Крепость, но он не садится на землю, так как слишком хрупок. Я знаю только два способа попасть на борт. Каждый день Корабль собирает еду для экипажа. Я видел их ловушки-катапульти, они разбросаны здесь по всему лесу. Если ты дашь себя поймать в такую ловушку, она забросит тебя на Корабль. Другой способ - это отыскать Учебный Лагерь Тагруффа и завербоваться в экипаж. Удачи тебе, незнакомец!» Помахав тебе на прощанье рукой, радостный Хоббит скрывается в лесной чаще.

○ 189 — (367)

405

76

Ты подходишь к дереву и в изумлении разглядываешь его. Оно стоит прямо посредине тропы, точно на том месте, по которому ты прошагал несколько секунд назад. Дерево мертво как столбы виселицы, но корни его уходят глубоко в землю. Быть может, все это тебе только кажется? Однако, к твоему несчастью, это не сон и не бред! Ты осознаешь это, когда одна из ветвей прикасается к твоему плечу. В испуге ты отскакиваешь назад, но ветви, словно под дуновением ветра, сгибаются все ниже и ниже и тянутся прямо к тебе. Дерево живое! Одна из ветвей дотягивается до твоей руки и подобно бычьему хлысту обвивает ее. Есть ли у тебя зеленая бутылка?

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Зеленая бутылка»: **Зеленая бутылка: 214**,  «Зеленая бутылка» = 0 — **(113)**

☐ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Зеленая бутылка»: **Нет: 434** — **(54)**

406

209

Мясо Бешеного Зверя слегка горьковато, но вполне годится в пищу. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Теперь нужно двигаться дальше. Распахнув дверь в восточной стене, ты выходишь в короткий полутемный коридор, который через несколько метров упирается еще в одну дверь. Прислушавшись, ты улавливаешь доносящиеся из-за двери обрывки разговора, который становится то громче, то тише. Похоже, его участники увлечены каким-то спором. Сильным ударом распахнув дверь, ты издаешь дикий рев и врываешься в комнату - ты готов дать бой любому, кто бы там ни находился. Однако ты видишь перед собой совсем не то, что ожидал.

 «Выносливость» +4

☐ **161** — **(129)**

Ты находишь на берегу труп одного из рабов. Рядом с ним в песке лежит его мешок. Похоже, тело бедняги прибило к берегу. Внутри мешка находится что-то твердое. Ты торопливо ощупываешь ткань, однако не можешь отыскать место, где мешок открывается. В раздражении ты поднимаешь мешок вверх и изо всех сил начинаешь его трясти. Из мешка выпадает небольшой деревянный ящик и от удара об пол раскрывается. Внутри лежит стеклянный сосуд с узким горлом, закрытым деревянной пробкой. Из-за сотрясения пробка вылетает из горлышка, и изумрудный газ начинает медленно вытекать наружу. Как замороженный, ты смотришь, как струи зеленого тумана поднимаются вверх и принимают форму лица. Оно схоже с человеческим, но уже, и имеет рубленые черты. Узкие, змеиные зрачки смотрят прямо на тебя. Тонкие губы начинают шевелиться, и ты слышишь непонятную речь: «ЯПР ОБУ ДИЛ СЯО ТОС НА. КТО ВЗЫ ВАЕ ТКЭ ФИР УЯЗ ЫКО В? СВЕ ТИЛ АНА НЕБ ЕЗА НЯЛ ИТО ЧНО ЕПО ЛОЖ ЕНИ Е. ВОТ ТЕБ ЕМО ЙДА Р. КХУ ДУИ ЛИК ДОБ РУ, ТЕП ЕРЬ ТЫС МОЖ ЕШЬ ПОН ИМА ТЬВ СЕ, ЧТО ПОЖ ЕЛА ЕШЬ. Используй этот дар мудро!» Проговорив эти слова, лицо исчезает, и зеленый газ под действием какой-то неведомой силы вновь всасывается в сосуд. В следующую секунду сосуд и ящик начинают растворяться в воздухе и, не успеваешь ты понять, что произошло, как от них не остается и следа. Однако твоя случайная встреча с Эфиром Языков оказывается для тебя счастливой. Дух наделил тебя способностью понимать речь других существ. Отныне и впредь ты будешь понимать речь и письмо большинства встретившихся тебе обитателей Аллансии. Теперь, обогатив себя тайным знанием, ты можешь продолжить свой путь.

 «Дар Языков» +1

○ 184 — (282)

Посреди долины протекает река. Ты идешь вдоль ее берега и замечаешь, что чем ближе вода, тем более чахлой становится растительность. Изумрудная зелень деревьев и кустарников вблизи берега сменяется темно-оливковыми тонами. Узловатые ветви деревьев как-то неестественно выгнуты и тянутся вверх, будто умоляя о пощаде. Выступающие из земли корни местами кем-то обгрызены. Кустарники здесь стоят голые, почти без листьев. В воздухе разносится неприятный запах. Ты продолжаешь идти вниз по течению реки. Запах становится все сильнее, пока наконец не забивает все вокруг. Похоже, смрад исходит сама река, и, подойдя к самому берегу, ты в этом убеждаешься. Грязные воды несут самые омерзительные нечистоты, которые только можно вообразить. Вдоль берега идет только одна тропа. Ты можешь пойти вверх или вниз по течению.

○ Вверх по течению: 427 — (288)

○ Вниз по течению: 423 — (321)

409

365

Дверь открывается, и ты оказываешься в узком прямом коридоре, который через несколько метров оканчивается тупиком. Упершись в стену, ты издаешь недовольное рычание. Очень опрометчивый поступок! На твой голос реагирует потайное спусковое устройство: ты слышишь щелчок, затем лязг какого-то механизма. Ты видишь, что часть каменной стены медленно отъезжает в

сторону, открывая путь в низкий туннель, ведущий с севера на юг. Опасаясь подвоха, ты осторожно делаешь шаг в новый коридор, и

потайная дверь с грохотом закрывается у тебя за спиной. В тот же момент ты снова слышишь какой-то звук, который на этот раз доносится откуда-то сверху.

☐ 300 — (56)

410

406

Неожиданно ты вспоминаешь о письме. У Легионера 29 слегка сутулая спина - заметно, что его лучшие годы уже позади. Человек-Носорог смотрит на тебя усталым взглядом. Он повидал на своем веку немало молодых, сильных и честолюбивых легионеров - как они ему уже успели надоесть! Ты подходишь к нему и отдаешь письмо. Легионер 29 отступает назад и с недоверием смотрит на тебя. «Это п-п-правда? - заикаясь произносит он. - Моя сестра наконец-то в безопасности? Тогда мне нечего больше делать в этом проклятом месте. Спасибо за хорошие новости, странное существо. Надо придумать, как отсюда сбежать. Ты поможешь мне?»

☐ **Согласиться: 449 — (74)**

☐ **Отказаться: 348 — (319)**

411

172

Толстяк кладет тебе руку на плечо, и в этот момент вы сворачиваете в аллею. Здесь притаились два здоровенных мужика с сетью. Сеть предназначена для тебя, и вот ты уже отчаянно бьешься в ее путях, пытаешься освободиться. Но чем яростнее твои усилия, тем туже обвивает тебя сеть. Наконец, силы оставляют тебя, и ты прекращаешь сопротивление. «Попался, - с облегчением вздыхает толстяк. - Вот настоящий боец! Как жаль, что мы не можем заставить его работать на нас, а, ребята? Но, похоже, я знаю одного колдуна из Чэлиса, который хорошо заплатит за его внутренние органы. Давай, Слиттер, приступай! Но только ничего не повреди. Когда будешь резать горло, помни, что там есть железы, а за них сейчас дают отличную цену...» На этом твое приключение окончено!

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

412

408

По мере продвижения на запад стены туннеля становятся все более влажными и начинают сочиться какой-то переливающейся бликами жидкостью. Ты идешь вперед и наконец достигаешь места, где туннель делает резкий поворот направо. За поворотом свет почти полностью исчезает, и тебе приходится ощупью

пробираться вдоль стены. Через несколько шагов коридор упирается в глухую каменную стену, покрытую выбоинами и трещинами. В воздухе стоит затхлый запах тления, который исходит то ли от дохлых крыс, то ли от останков какого-то более крупного существа. Тщательно ощупав пол, ты обнаруживаешь несколько шатающихся камней. Во всяком случае, ты думаешь, что это камни, однако некоторые из них имеют странную продолговатую форму и слишком хрупки, чтобы быть обломками скал. Рукой ты нащупываешь веревку, которая, возможно, позволит тебе выбраться из этого тупика.

○ **Дальше**,  «Rez» = 3, «X» = 1, «N» = 372 — (117)

413

339

Рева от нестерпимой

жары, ты мечешься по комнате, отчаянно пытаешься найти выход из этого раскаленного ада. Ты пытаешься отыскать в стене шатающийся камень, чтобы выломать себе проход, но стена сложена на совесть! Вдруг в какой-то момент ты сводишь два браслета вместе. Раздается громкий звон, и рев печи начинает медленно стихать. Твои запястья сильно вибрируют, но жар уменьшается и, наконец, все возвращается к прежнему состоянию. В восточной стене открывается секретный проход, и ты можешь идти дальше.

○ **369** — (373)

414

274

Ты идешь на окраину деревни. Идущие навстречу крестьяне, увидев тебя, открывают рты от изумления и тут же перебегают на другую сторону дороги, чтобы избежать встречи с тобой. Тебе они безразличны, и ты спокойно идешь по дороге.

Когда ты проходишь мимо стоящего на обочине покосившегося домика, до тебя доносятся возбужденные голоса. Ты подходишь поближе, и голоса становятся громче. Внезапно раздается громкий треск, дверь домика открывается настежь, и оттуда вылетает какое-то существо и катится по направлению к тебе. Это Полуорк — не успевает он подняться на ноги, как в дверном проеме появляется фигура голого по пояс широкоплечего мужчины.

Собравшаяся за ним толпа требует от него прикончить Полуорка, но, завидев тебя, мгновенно стихает. Что ты предпримешь? Можешь заступиться за Полуорка или пройти мимо, не ввязываясь в драку.

○ Заступиться: 291 — (312)

○ Пройти мимо: 107 — (205)

415

ПРАВИЛА ИГРЫ

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

2. Когда герой получает урон, то впадает в ярость, что позволяет в следующем раунде нанести урон 3 или полностью отразить атаку врага.

3. Шанс прохождения проверок:

Навык 12: 90%

Навык 11: 85%

Навык 10: 80% и т.п.

После каждой своей проверки удача снижается на 1.

4. Приятной игры!!!

○ Назад в меню — (1)

416

371

Убежав от незнакомцев, ты прячешься во тьме за большой колонной и ждёшь, пока они пройдут мимо тебя.

○ 137 — (211)

417

147

Внутри мешка находится что-то твердое. Ты торопливо ощупываешь ткань, однако не можешь отыскать место, где мешок открывается. В раздражении ты поднимаешь мешок вверх и изо всех сил начинаешь его трясти. Из мешка выпадает небольшой деревянный ящик и от удара об пол раскрывается. Внутри лежит стеклянный сосуд с узким горлом, закрытым деревянной пробкой. Из-за сотрясения пробка вылетает из горлышка, и изумрудный газ начинает медленно вытекать наружу. Как замороженный, ты смотришь, как струи зеленого тумана поднимаются вверх и принимают форму лица. Оно схоже с человеческим, но уже, и имеет рубленые черты. Узкие, змеиные зрачки смотрят прямо на тебя. Тонкие губы начинают шевелиться, и ты слышишь непонятную речь: «ЯПР ОБУ ДИЛ СЯО ТОС НА. КТО ВЗЫ ВАЕ ТКЭ ФИР УЯЗ ЫКО В? СВЕ ТИЛ АНА НЕБ ЕЗА НЯЛ ИТО ЧНО ЕПО ЛОЖ ЕНИ Е. ВОТ ТЕБ ЕМО ЙДА Р. КХУ ДУИ ЛИК ДОБ РУ, ТЕП ЕРЬ ТЫС МОЖ ЕШЬ ПОН ИМА ТЬВ СЕ, ЧТО ПОЖ ЕЛА ЕШЬ. Используй этот дар мудро!» Проговорив эти слова, лицо исчезает, и зеленый газ под действием какой-то неведомой силы вновь всасывается в сосуд. В следующую секунду сосуд и ящик начинают растворяться в воздухе и, не успеваешь ты понять, что произошло, как от них не остается и следа. Однако твоя случайная встреча с Эфиром Языков оказывается для тебя счастливой. Дух наделил тебя способностью понимать речь других существ. Отныне и впредь ты будешь понимать речь и письмо большинства встретившихся тебе обитателей Аллансии. Теперь, обогатив себя тайным знанием, ты можешь продолжить свой путь.

 «Дар Языков» +1

○ 137 — (211)

418

204

Коридор заканчивается массивной деревянной дверью. Она заперта, и тебе, похоже, не удастся ее сломать. В середине дверного блока ты видишь большую металлическую пластину, а над ней - металлический шар. Ты решаешь ударить шаром по пластине, чтобы привлечь внимание тех, кто находится внутри комнаты.

○ 435 — (222)

419

112

Обыскав комнату, ты находишь висящий на стене ключ. Ты никогда раньше не имел дела ни с ключами, ни с замками, потому понятия не имеешь, как ими пользоваться. Схватив крошечный ключ своими неуклюжими пальцами, ты пытаешься вставить его в замочную скважину и повернуть.

○ Далее,  «N» = 108, «Rez» = 3, «X» = 2 — (117)

420

115

Прежде чем уйти с места сражения, ты можешь подкрепиться, отведав мяса убитых врагов. **Прибавь 4 очка к своей выносливости.** Теперь можно продолжить путешествие. Вокруг совершенно тихо, если не считать едва слышного звука твоих осторожных шагов. Вскоре твой острый слух улавливает звук бегущей воды, и ты чувствуешь, как воздух вокруг становится более влажным и прохладным. Прохлада приятно освежает твоё разгоряченное яростной схваткой тело, однако тебя раздражает какой-то отвратительный запах. Чем

громче шум воды, тем сильнее ощущается зловоние. Вскоре ты
выходишь на край скалистого склона. Оглядевшись, ты

понимаешь, что стоишь на каменном карнизе, нависающем над необъятной пещерой, посреди которой несет свои грязно-бурые воды широкая река - именно она и является источником зловония; её мутные воды разносят по пещере смрад гниения и нечистот. Вниз спускается лестница из выдолбленных в камне грубых ступеней. Лестница — единственная для тебя возможность миновать зловонную реку, однако ты никак не можешь решиться начать спуск. Дело в том, что узкие ступени рассчитаны на размер человеческой ноги, а твои огромные ступни едва умещаются на них. Тем временем запах все усиливается и из просто неприятного становится нестерпимо омерзительным. Как бы то ни было, другого пути вперед нет, и, хочешь не хочешь, тебе придется рискнуть и спуститься по лестнице.

 «Выносливость» +4

○ **Дальше,**  «N» = 166, «Rez» = 3, «X» = 1 — (117)

421

336

Будь ты в более спокойном состоянии духа, ты наверняка бы заметил высокое дерево, с силой пригнутое к земле. Его верхушка удерживается у самой земли веревкой, которая привязана к вбитому в землю колу. Конец веревки лежит на земле, свитый в петлю. Еще один шаг - и твоя нога оказывается в центре петли. В следующий миг срабатывает нехитрый механизм ловушки - петля затягивается вокруг твоей лодыжки, ствол распрямляется, и тебя со свистом подбрасывает вверх. И вот ты уже беспомощно висишь на самой вершине дерева. Вскоре тебя поднимут на борт Корабля-Крепости. Экипаж судна ждет сегодня отменный ужин... На этом твоё путешествие окончено!

422

164

Ты намереваешься обойти пятно стороной, как вдруг твой острый слух вновь улавливает приглушенный звук шагов. Выпустив когти, ты резко оборачиваешься, собираясь встретить противника лицом к лицу. Но перед тобой опять никого нет! Вот только из-за резкого движения, которое ты сделал на узком месте, ты слегка пошатнулся. Мгновение, и ты восстанавливаешь равновесие, однако порой и мгновение — это более чем достаточно... Ты наступил на край черного круга. Не успеваешь ты моргнуть

глазом, как пятно раздается вширь и поглощает всю твою ногу. Только теперь ты понял, какая опасность таится в Ловушке Черной Пасти. Скоро сознание навсегда покинет тебя, а пока ты чувствуешь, как медленно погружаешься в мрачную бездну. Что ж, возможно, именно так тебе удалось избежать настоящего ужаса, который ожидал тебя впереди... На этом твоё приключение окончено!

423

207

Отчаянный бой вымотал тебя, и в полном изнеможении ты

опускаешься на пол. Твое внимание привлекает красный плащ Кровавого Орка, который во время боя упал с его плеч.

- ☐ Надеть плащ: 109 — (145)
- ☐ Покинуть комнату: 21 — (219)

424

438

В изумлении крестьяне наблюдают, как их герой, казавшийся непобедимым, бездыханный падает к твоим ногам. Быстро обыскав его, ты находишь мешочек с пятью золотыми. В толпе поднимается ропот. «Он убил Рога!- вопит кто-то. - Бей его! Эта тварь от нас не уйдет!» Один из крестьян бросается в хижину и через секунду вылетает оттуда, сжимая в руках вилы. «Быстрее! — слышишь ты за своей спиной грубый, низкий голос Полуорка, Надо уносить ноги. Давай за мной». Бросив взгляд на селян, ты понимаешь, что его предложение не лишено смысла, и пускаешься наутек. Вы бежите, а за вами гонится толпа разъяренных жителей Ковена. Однако, добежав до края деревни, они останавливаются, посылая вам вслед ругательства и грозно размахивая кулаками.

«Глупость это, — говорит запыхавшийся Полуорк, измеряя тебя презрительным взглядом, — глупость ввязываться в чужую драку. Будь я на твоём месте, я бы предоставил тебе решать твои проблемы самому. Ну да, скорее всего, он бы убил меня. Так тебе-то что до этого? А все из-за того, что я сожрал его пса. Ну, а что он себе думает? Я же голодный был. Наверное, надо было пса сначала прикончить... А ты что, по-другому бы поступил? А? Нет разве? Чего, язык проглотил? Э-э-э, да ты молчун, я смотрю. Ладно. Меня зовут Грогнаг Когтезуб. Можешь называть меня просто Грог. Ты куда направляешься? Чего-нибудь интересное с собой несешь? Может, пойдем вместе, а?» Полуорк ниже тебя ростом. Он грязный и издает неприятный запах. Копна иссиня-черных немытых волос, видать, давно не знала гребня. Одежду его трудно отличить от тряпья; он носит нагрудник из толстой кожи, а на поясе болтается видавший виды меч.

 «Золото» +5

○ 55 — (194)

425

242

В панике ты бросаешься к выходу из комнаты, однако Тень-Убийца проворнее тебя: удар ножа настигает тебя, когда до спасительного туннеля остаются считанные метры. Из глубокой раны на твоей спине фонтаном бьет горячая кровь. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Несмотря на чудовищную боль, тебе удастся добраться до арки, и в этот момент ваши тени разделяются. Чем дальше ты уходишь от освещенной комнаты, тем бледнее становится Тень-Убийца. В свете голубых сталактитов она практически полностью исчезает, проскальзывает обратно в комнату и устраивается на полу. Ты не веришь своим глазам — теперь Тень-Убийца вновь выглядит как куча черного тряпья! Ты поворачиваешься и уходишь, так и не поняв толком, что же здесь произошло. Вскоре ты возвращаешься к развилке и поворачиваешь на запад.

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

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 309 — (392)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Регенерация**,  «Храбрость» -1, добавить к «Выносливость» количество «Нр»

426

210

Ты останавливаешься и ждешь, когда старая ведьма доковыляет до тебя. «Хвала Нанагге, что ты остановился, незнакомец!» - произносит она каркающим голосом. Старухе явно тяжело дались эти несколько шагов, и теперь она задыхается. «У меня дома упала вниз бочка для сбора дождевой воды, а сама я не смогу поставить ее на место - продолжает она. - Если сможешь мне поднять бочку, я хорошо отблагодарю тебя. Я знаю толк в снадобьях, и думаю, тебе совсем не помешает хорошая доза Снадобья Удачи. Ну как, незнакомец?»

☐ **Согласиться:** 224 — (67)

☐ **Отказаться:** 35 — (5)

427

271

Смерив тебя взглядом, Тагруфф выдает тебе топор с широкой рукоятью. Ты берешь грозное оружие в руки и с восхищением осматриваешь его сверкающее лезвие. Сам Тагруфф достает топор поменьше и начинает урок. Ты внимательно наблюдаешь за тем, как он выполняет упражнение, и к концу урока уже начинаешь кое-что понимать. **Отныне в сражениях твое мастерство увеличивается на 1.** Какие у тебя теперь планы? Можешь и дальше постигать военную науку и в конце концов дослужиться до высокой должности на Корабле-Крепости. Или решишь дождаться удобного случая, чтобы убить Тагруффа?

 (Если отсутствует 1 «Инвентарь/Боевой топор (мастерство+1)»: «Боевой топор (мастерство+1)» +1, «Бонус в бою» +1)

☐ **Остаться в лагере:** 43 — (132)

☐ **Убить Тагруффа:** 82 — (140)

428

364

Ты пытаешься поздороваться с Гномом, однако из твоей груди вылетает лишь нечленораздельное рычание, и в следующий момент, сам не понимая, что делаешь, ты хватаешь за грудь оцепеневшего от ужаса карлика. Тот взвизгивает и начинает издавать странные звуки, среди которых ты с трудом разбираешь постоянно повторяющуюся фразу «ОТО ЙДИ ОТМ ЕНЯ!». Ты силишься сказать что-то в ответ, но из твоего горла вновь вырывается лишь урчание. Заскорузлые, покрытые чешуей пальцы еще сильнее сдавливают грудную клетку несчастного, и когти впиваются в его плоть. Собрав последние силы, Гном наносит тебе удар острым мечом. Лезвие прорезает чешую чуть выше колена, но рана несерьезная. **Отними 2 очка от своей выносливости.** Почувствовав, как острая сталь входит в твое тело, ты оглашаешь пустоту туннеля громким ревом и еще сильнее стискиваешь пальцы. Как тонкие веточки, с хрустом ломаются ребра, и тельце Гнома обмякает. Ты разжимаешь пальцы, и Гном падает, будто мешок с костями.

 «Выносливость» -2

429

261

Тропа ведет тебя прямо к лесу. На опушке врыт столб с указателем: «Лес Узловатых Дубов». По лесу идти труднее, к тому же здесь темно - свет едва проникает сквозь густые кроны деревьев. Можешь передохнуть под одним из деревьев или продолжить свой путь.

○ Отдохнуть: 362 — (196)

○ Продолжить путь: 162 — (349)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(*)$ **Flipcoin**:  «N» = 0, добавить к «N» случайное число от 1 до «D20», (Если в наличии 11 «D/N»: «Atk» = 1), (Если отсутствует 11 «D/N»: «Atk» = 2)

$f(*)$ **Battle**:  «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Бонус в бою», 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 ровно 4 «D/X»: (Если в наличии 2 «D/Atk»: «X» = 2), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «X» = 3), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «X» = 1)), (Если в наличии 2 «D/Atk», в наличии ровно 1 «D/X»: «Rez» = 1, «Выносливость» -2), (Если в наличии 2 «D/Atk», в наличии ровно 2 «D/X»: «Rez» = 2, «Выносливость» -3, «Stat» = 1), (Если в наличии 2 «D/Atk», в наличии ровно 3 «D/X»: «Rez» = 1, «Stat» = 1, «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Rez» = 5, «Stat» = 1), (Если в наличии ровно 1 «D/X» или в наличии ровно 2 «D/X», но отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3, «Stat» = 2, «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 3 «D/X», но отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 4, «Stat» = 1)

$f(*)$ **Bonus**:  «Бонус в бою» = 4, «Доспехи (мастерство+1)» = 1, «Золото» = 5, «Щит (мастерство+1)» = 1, «Боевой топор (мастерство+1)» = 1, «Крепкая чешуя (мастерство+1)» = 1, «Хрустальная дубина» = 1, «Эльфийская Пыль» = 1, «Перстень Ханникуса» = 1, «Кулон Поиска» = 1, «Желтые Браслеты» = 1, «Свисток Грога» = 1, «Дар Разума» = 1, «Дар Языков» = 1, «Письмо Легионера» = 1, «Свиток с биографией» = 1, «Веревка Розины» = 1, «Белый цветок» = 1, «Голубой стебель» = 1, «Красные листья» = 1, «Шкатулка Грога» = 1, «Кольцо Истины» = 1, «Зеленая бутылка» = 1