Pete Pr

Изуверский лес

книга-игра

Версия текста: 1
Книги-игры и интерактивные рассказы
https://quest-book.ru

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Шестигранник

- ☐ 01
- ☐ 02
- ☐ 03
- ☐ 04
- ☐ 05
- ☐ 06

Находка

- ☐ Икринка

Метки

- ☐ wan
- ☐ tu
- ☐ wan tu
- ☐ tu tu

Показатели боя

Ваше здоровье: ____
Здоровье врага: ____
Ваш множитель атаки: ____
Множитель атаки врага: ____

Рейтинг

Очки славы: ____

Инвентарь

Икринка: ____
Шапка: ____
Пояс: ____
Плащ: ____
Кисет: ____
Медальон: ____
Перчатки: ____

1

Вы давно знали об Огненной Жабе, источнике сказочной силы. Тот, кто её лизал, обретал долголетие и звериную мощь. И вот, оказавшись в Изуверском Лесу, вы отыскали легендарное создание.

Выйдя из высокой травы, жаба замерла и закрыла глаза. Пламя охватывает её, но не ранит. Второго шанса не будет! Вы падаете близ жабы и слизываете с неё горячие капли волшебной секреции.

◯ **Вас шкивает, лихорадит, трясёт и тянет** — (**8**)

2

Вы пришли на уютную поляну среди бурелома. Тропинка обрывается, дальше дороги нет. Дымок теряется в густой листве. На одиноком пне покоится свёрток.

◯ `Если отсутствует 1 «Инвентарь/Шапка»`: **В свёртке лежит шапка лесничего, которую вы надеваете. Затем покидаете поляну.**, ✎ `«Шапка» +1` — (**6**)

◯ `Если в наличии 1 «Инвентарь/Шапка», но отсутствует 1 «Инвентарь/Пояс»`: **В свёртке лежит пояс лесничего, который вы надеваете. Затем покидаете поляну.**, ✎ `«Пояс» +1` — (**6**)

◯ `Если в наличии 1 «Инвентарь/Пояс», но отсутствует 1 «Инвентарь/Плащ»`: **В**

свёртке лежит плащ лесничего. Закутавшись в плащ, вы уходите отсюда., ✎ «Плащ» +1 — (6)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Плащ», но отсутствует 1 «Инвентарь/Кисет»: **В свёртке лежит кисет лесничего, который вы забираете. Затем покидаете поляну.**, ✎ «Кисет» +1 — (6)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Кисет», но отсутствует 1 «Инвентарь/Медальон»: **В свёртке лежит медальон лесничего. Повесив украшение на шею, вы уходите.**, ✎ «Медальон» +1 — (6)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Медальон», но отсутствует 1 «Инвентарь/Перчатки»: **В свёртке лежат перчатки лесничего. Надев их, вы покидаете поляну.**, ✎ «Перчатки» +1, получено достижение «Королевский лесничий» — (6)

3

Вы замечаете мужскую фигуру, бредущую среди деревьев. Таинственный незнакомец машет вам рукой и кричит: *"Я - друг!"*

Его голову скрывает мешок с прорезями для глаз. Подойдя ближе, незваный друг показывает свои истинные намерения: он достаёт охотничий нож. Маньяк хочет убить вас во имя Сатаны.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01»: **Вас порезали (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Маньяк нанёс колющий удар (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Вас слегка задели лезвием (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Соперник впал в бешенство (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки»,

отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Маньяк умывается в крови (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Психопат прячется за деревом (множители атаки = 1)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

4

Кровавая пелена застилает глаза. Враг потрошит вас. Волшебная сила становится проклятием: из-за неё сохраняется сознание, даже когда вашу голову отрывают и преподносят сатане.

Дьявольская морда расплывается в улыбке. И это последнее, что вы наблюдаете перед смертью.

5

Рыболюд издаёт булькающий смех. Он радуется при виде мучений. Враг нанёс удар, но и сам оказался в уязвимом положении.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Рыболюд бьёт вас рукой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Монстр кусает вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Чудище выпускает чернильную жидкость (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Рыболюд вызывает водоворот (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Водяной царапает вас (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Рыболюд топит вас (вам урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки

врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Ваше здоровье» +2, «Икринка» -1

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вы проиграли** — (4)

6

Кругом враги! Вы бежите куда глаза глядят.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01»: **Слышен плеск воды**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 10, «Здоровье врага» = 10, «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (12)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Мелькнула высокая тень**, ✎ «Ваше здоровье» +10, «Здоровье врага» +15, «Ваш множитель атаки» +1, «Множитель атаки врага» +1, снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (10)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Навалилась усталость**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 10, «Здоровье врага» = 30, «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (22)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Кто-то шепчет из тьмы**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 10, «Здоровье врага» = 10, «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 1 — (3)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Стелется густой туман**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 10, «Здоровье врага» = 12, «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (23)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Чудное пламя освещает прогалину**, ✎ снять

все отметки в «Шестигранник», ✓«Икринка» — (19)

◯ Если отмечено «Метки/wan», отмечено «Метки/tu», отмечено «Метки/wan tu», отмечено «Метки/tu tu», но отсутствует 1 «Инвентарь/Перчатки»: **Вьётся сизый дымок**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», снять все отметки в «Метки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник» — (2)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Перчатки», отмечено «Метки/wan», отмечено «Метки/tu», отмечено «Метки/wan tu», отмечено «Метки/tu tu»: **Вьётся сизый дымок**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», снять все отметки в «Метки» — (9)

7

Вас качает из стороны в сторону. Соперник кажется непобедимым.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Ядовитый плевок (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, «Ваш множитель атаки» = 3 — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Удушение хвостом (вам урон = 4 и множитель атаки = 4)**, ✎ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник» — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Пылающая стрела (вам урон = 6 и множитель атаки = 5)**, ✎ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от

«Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Облако серы (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (17)

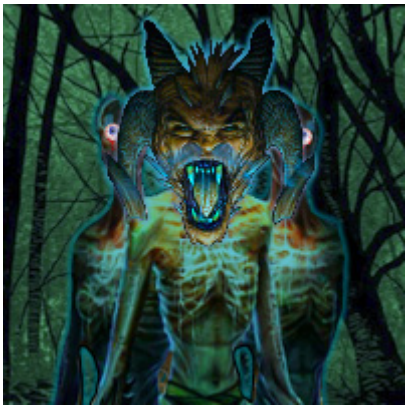
◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Призрачное свечение (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (17)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Инфернальный вопль (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (17)

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вы проиграли** — (4)

◯ Если в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье», в наличии 1 «Инвентарь/Икринка»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Икринка» -1, «Ваше здоровье» +2

8



Невероятный прилив сил наполняет помолодевшее тело. Энергии так много, что вы готовы перепрыгнуть реку или свалить дерево.

Внезапно запахло серой. Вы чувствуете на себе испепеляющий взгляд. В чаще возник дьявол с армией приспешников. Князь тьмы орёт: *"Простой смертный не может обладать такой мощью! Уничтожить!"*

Стражи запретной силы хотят разорвать вас на части. Рогатые, хвостатые, чешуйчатые уроды грозно надвигаются.

◯ **Время делать ноги!**, ✎ отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (6)

9

Вы пришли на уютную поляну среди бурелома. Тропинка обрывается, дальше дороги нет. Дымок теряется в густой листве. Перед вами открывается дверь в потаённую хижину.

◯ **Устроить привал (сохранение игры)**, ✎ `достигнута точка сохранения`

◯ **Покинуть поляну** — (6)

10

Боковым зрением вы замечаете, как мерцающая тень обретает форму тощего гиганта. Зазвенело в ушах, а ноги стали подкашиваться. Человек в похоронном костюме телепортируется совсем рядом.

Бледная кожа, очертания вместо лица, длинные гибкие конечности — всё это характеризует злого духа Слендермена.

◯ `Если отмечено «Шестигранник/01»`: **Он хлещет своими щупальцами (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕`«01», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить`

случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (16)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Слендермен душит вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (16)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Безликий хватает и трясёт вас (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (16)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Он вызывает серую рябь (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (15)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Слендермен шипит (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (15)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Враг пытается вас гипнотизировать (врагу урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (15)

11

Вендиго трясётся в боевом кураже. Он ощутил неутолимую жажду убивать.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Удар лапой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Укус (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Удар рогами (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Танец смерти (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (20)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Ледяное дыхание (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (20)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Оглушительный рёв (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (20)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Ваше здоровье» +2, «Икринка» -1

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вы проиграли** — (4)

12

Вы пересекаете заболоченную местность. В зловонной топи вязнете, чем и пользуется чешуйчатый монстр. Вас догоняет мерзкий Рыболюд.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01»: **Рыболюд бьёт вас рукой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎ ✕«01», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Монстр кусает вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Чудище выпускает чернильную жидкость (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Рыболюд вызывает водоворот (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«04», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Водяной царапает вас (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«05», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник»,

«Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Рыболюд топит вас (вам урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

13

Психопат лихорадочно крутит ножом. Он боится вашей силы, но не намерен отступать.

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вы победили! Маньяк падает навзничь.**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», «Очки славы» +1, «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», ✓«tu tu» — (6)

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вас порезали (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Маньяк нанёс колющий удар (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вас слегка задели лезвием (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Соперник впал в бешенство (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Маньяк умывается в крови (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Психопат прячется за деревом (множители атаки = 1)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Икринка» −1, «Ваше здоровье» +2

14

С лезвия ножа стекает кровь. Маньяк что-то бессвязно бормочет.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вас порезали (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Маньяк нанёс колющий удар (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество

«Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вас слегка задели лезвием (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (14)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Соперник впал в бешенство (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Маньяк умывается в крови (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (13)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Психопат прячется за деревом (множители атаки = 1)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (13)

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вы проиграли** — (4)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Проглотить икринку**, ✎ «Икринка» -1, «Ваше здоровье» +2

15

Слендермен усиливает давление на ментальном уровне, пропуская удары в материальном мире.

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вы победили! Злобный дух рассеян.**, ✎ снять все отметки в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье

врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0, «Очки славы» +1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», ✓«tu» — (**6**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Он хлещет своими щупальцами (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (**16**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Слендермен душит вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 5)**, ✎✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**16**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Безликий хватает и трясёт вас (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Он вызывает серую рябь (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Слендермен шипит (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Враг пытается вас гипнотизировать (врагу урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (**15**)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Икринка» −1, «Ваше здоровье» +2

16

Слендермен терзает вас, пытаясь сломать не только физически, но и психически.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Он хлещет своими щупальцами (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 3, «Множитель атаки врага» = 1 — (**16**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Слендермен душит вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**16**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Безликий хватает и трясёт вас (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Он вызывает серую рябь (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Слендермен шипит (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (**15**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Враг пытается вас гипнотизировать (врагу урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага»

количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 5, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (15)

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Вы проиграли** — (4)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Ваше здоровье»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Икринка» -1, «Ваше здоровье» +2

17

Князя тьмы удивила ваша атака. Он произносит: *"Неужели ты пытаешься сопротивляться неизбежному? Меня нельзя победить, я — само воплощение зла!"*

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вы победили! Дьявол низвергнут в бездну.**, ✎ «Очки славы» +1, «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0 — (21)

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Ядовитый плевок (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎ ✕«01», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, «Ваш множитель атаки» = 3 — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Удушение хвостом (вам урон = 4 и множитель атаки = 4)**, ✎ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Пылающая стрела (вам урон = 6 и множитель атаки = 5)**, ✎ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от

«Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (7)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Облако серы (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«04», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (17)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Призрачное свечение (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«05», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (17)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Инфернальный вопль (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«06», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (17)

◯ Если в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага», в наличии 1 «Инвентарь/Икринка»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✎ «Икринка» -1, «Ваше здоровье» +2

18

Добиваясь тактического преимущества, рыболюд подставился под удар.

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вы победили! Враг уходит на дно.**, ✎ «Очки славы» +1, снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0, ✓«wan» — (6)

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Рыболюд бьёт вас рукой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«01», отметить

случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Монстр кусает вас (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Чудище выпускает чернильную жидкость (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

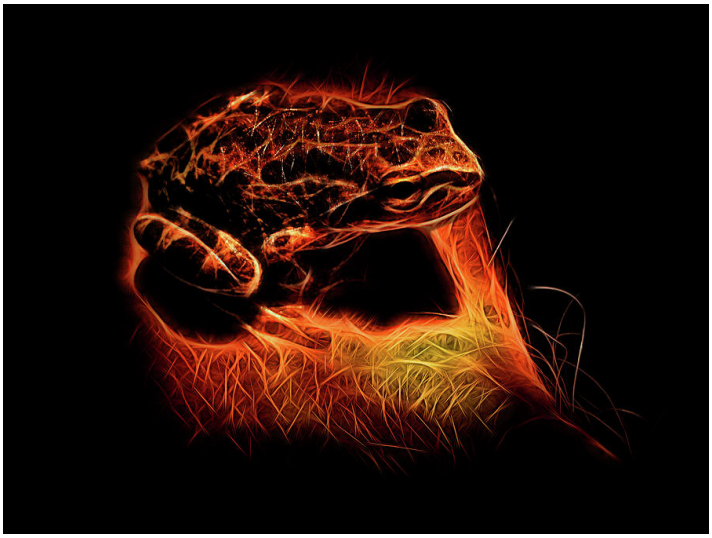
◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Рыболюд вызывает водоворот (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐ ✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (18)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Водяной царапает вас (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐ ✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Рыболюд топит вас (вам урон = 4 и множитель атаки = 5)**, ✐ ✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (5)

◯ Если в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага», в наличии 1 «Инвентарь/Икринка»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✐ «Ваше здоровье» +2, «Икринка» -1

19



Вы наткнулись на знакомую жабу. Она замечает вас, гасит пламя и скрывается в траве. После неё осталась лишь икринка.

◯ Если отмечено «Находка/Икринка»: **Подобрать икринку**, ✎✕«Икринка», «Икринка» +1

◯ **Искать выход из леса дальше**, ✎отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник» — (**6**)

20

Совершая магическое действо, вендиго открылся для вашего удара.

◯ Если отсутствует 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Вы победили! Вендиго падает на землю.**, ✎снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0, «Очки славы» +1, ✓«wan tu» — (**6**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/01», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Удар лапой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✎✕«01», отметить случайное

ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Укус (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐ ✕«02», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Удар рогами (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐ ✕«03», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (11)

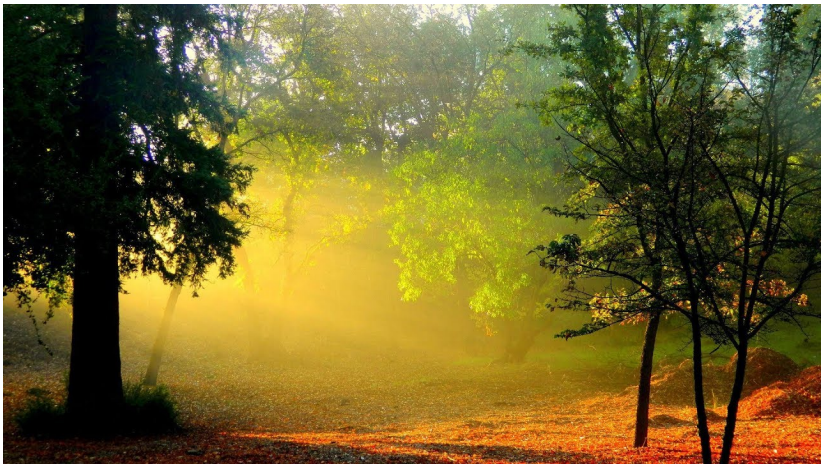
◯ Если отмечено «Шестигранник/04», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Танец смерти (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐ ✕«04», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (20)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Ледяное дыхание (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐ ✕«05», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (20)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Оглушительный рёв (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐ ✕«06», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (20)

◯ Если в наличии 1 «Инвентарь/Икринка», в наличии 1 «Показатели боя/Здоровье врага»: **Проглотить икринку (+ 2 к здоровью)**, ✐ «Ваше здоровье» +2, «Икринка» -1

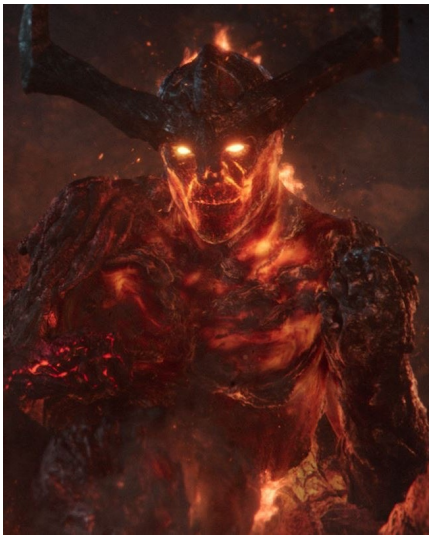
21



Князь Тьмы провалился под землю. Злые существа в страхе разбегаются. Вы выходите из леса без проблем.

✎ получено достижение «Изгоняющий дьявола»

22



Осознав, что по воле дьявола в Изуверском Лесу можно блуждать вечно, вы решаете сесть отдохнуть на мягкую траву и подумать над тем, что делать дальше. Несмотря на тень деревьев становится нестерпимо жарко.

Внезапно раздаётся гомерический хохот. Князь тьмы собирается самолично вас покарать.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01»: **Ядовитый плевок (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✎✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1, «Ваш множитель атаки» = 3 — (**7**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Удушение хвостом (вам урон = 4 и множитель атаки = 4)**, ✎✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше

здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник» — (**7**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Пылающая стрела (вам урон = 6 и множитель атаки = 5)**, ✐✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 5, «Множитель атаки врага» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник» — (**7**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Облако серы (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (**17**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Призрачное свечение (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (**17**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Инфернальный вопль (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (**17**)

◯ Если в наличии 1 «Рейтинг/Очки славы»: **Призыв ангела-хранителя**, ✐ снять все отметки в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Очки славы» –1, «Ваше здоровье» = 0, «Здоровье врага» = 0, «Ваш множитель атаки» = 0, «Множитель атаки врага» = 0 — (**6**)

23

Роща погружается в густой туман. На вас надвигается рогатое существо, покрытое мехом. Монстр собирается вами пообедать. Имя ему Вендиго.

◯ Если отмечено «Шестигранник/01»: **Удар лапой (вам урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«01», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**11**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/02»: **Укус (вам урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«02», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 3, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**11**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/03»: **Удар рогами (вам урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«03», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», отнять от «Ваше здоровье» количество «Множитель атаки врага», «Ваш множитель атаки» = 4, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 1 — (**11**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/04»: **Танец смерти (врагу урон = 3 и множитель атаки = 4)**, ✐✕«04», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1, «Множитель атаки врага» = 4 — (**20**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/05»: **Ледяное дыхание (врагу урон = 2 и множитель атаки = 3)**, ✐✕«05», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Ваш множитель атаки» = 1, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Множитель атаки врага» = 3 — (**20**)

◯ Если отмечено «Шестигранник/06»: **Оглушительный рёв (врагу урон = 1 и множитель атаки = 2)**, ✐✕«06», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», отнять от «Здоровье врага» количество «Ваш множитель атаки», «Множитель атаки врага» = 2, отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Шестигранник», «Ваш множитель атаки» = 1 — (**20**)