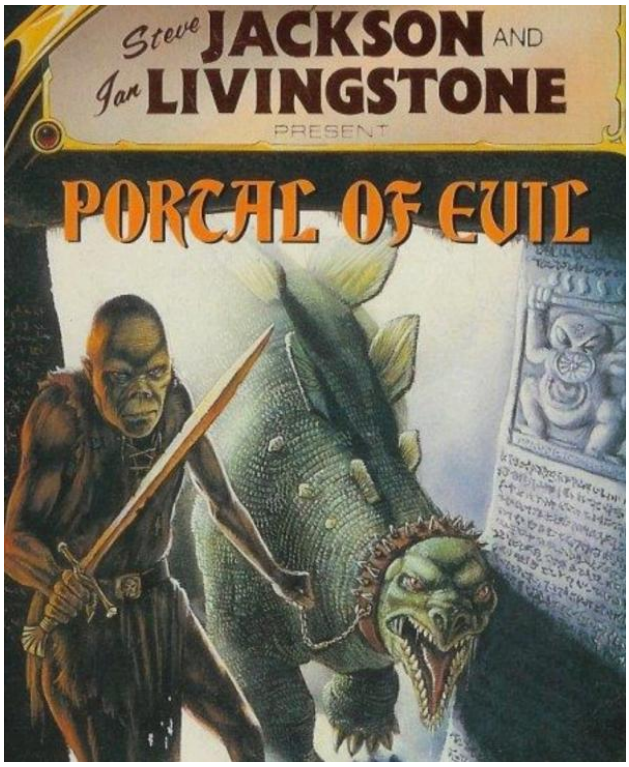
Дмитрий Дударь

Портал Зла

книга-игра



Версия текста: 2
КвестБук: книги-игры и сторигеймы
https://quest-book.ru

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Герой

Выносливость: _20_
Мастерство: _10_
Удача: _12_
Храбрость: _10_
Провизия: _2_

Враг

Мастерство: ____
Выносливость: ____

D

N: ____
Rez: ____
X: ____
Atk: ____
D6: _6_
D20: _20_
Stat: ____
Побеждено врагов: ____
Easy: ____
MaxHP: _20_
Stage: ____
Luck: ____
Guard: ____

Вещи

Волшебный меч (M+1): ____
Меч: _1_
Доспехи: _1_
Волшебные доспехи (M+1): ____
Магический шлем (M+1): ____
Записка Гартакса: ____
Письмо шамана: ____
Кольцо зомби: ____
Факелы: ____
Две клетки с птицами: ____
Веревка: ____
Зеркало: ____
Татуировка со знаком копья: ____
Имя медведя - Дирлин: ____
Игнеолит: ____
Яйцо Птеранодона: ____
Каменный талисман: ____
Зелье истинного зрения: ____
Приказ маркграфа: ____
Охотничий рог гномов: ____
Лицензия старателя: ____
Золото: ____

1

ПОРТАЛ ЗЛА

Автор: Питер Дарвилл-Эванс

Перевод: Андр

◯ **Новая игра** — (306)

◯ **Вступление** — (262)

◯ **Правила** — (133)

◯ **Загрузка** — (66)

2

393

«Послушай, незнакомец, - говорит мужчина. - Ты, очевидно, могучий воин, которым я, должен признаться, не являюсь, также как и кто-либо из моих товарищей, которые сидят в засаде вокруг этой поляны. Но вместе мы можем победить тебя, поэтому я призываю тебя сейчас сдаться. Если ты явился в этот лес без злого умысла, тебе нечего опасаться нас. А теперь убери в ножны свой меч, или тебе будет плохо».

◯ **Сдаться: 292** — (298)

◯ **Сражаться: 204** — (283)

3

279

Ветка бьет вас по плечу и пытается зацепиться за одежду. Вы отшатываетесь... и оказываетесь в зоне досягаемости другой ветви, которая толкает вас в бок так, что вы, почти падаете с платформы. Затем ветка обвивается вокруг вашей талии, поднимая вас в воздух, другие ветви хватают ваши руки ноги и разрывают вас на куски, прежде чем вы падаете на землю...

4

354

«Что это? – шипит Горфак, когда вы показываете ему зеркало. - Ты посмел принести эту вещь...» Его голос затихает, когда он смотрит на свое отражение. Он подносит руку к лицу и касается растянутый плоти. Низкий стон вырывается из его искривленных губ, и все его тело, кажется, съеживается, когда он отшатывается назад. Линии черных молний вздрагивают, а затем исчезают. Горфак роняет зеркало и обхватывает свою большую голову руками. Он кричит в пространство: «Что ты сделал со мной? Ты не сказал, что это будет так ужасно! Я не буду частью тебя больше! Я не буду частью тебя! Оставь меня! Убирайся из моего мозга! Нет! Нет - не то! Нет...». Голос Горфака обрывается, и его тело застывает. Его глаза смотрят прямо перед собой, а затем его конечности начинают в механически двигаться, как у воинов-рабов. Горфак теперь сам порабощен Порталом. Он заставляет его выхватить двуручный меч и атаковать вас.

◯ **Дальше** — (**373**)

5

181

Когда опускается темнота, вы ведете поиск крытых дверных проемов, в которых можно приютиться на ночь. Вы находите чистый сухой угол рядом с контрфорсом городской стены и ложитесь. Несмотря на дискомфорт, вы дремлете. Вы просыпаетесь от толчка. Сейчас по-прежнему темно. Кто-то толкает вас палкой. Вы видите две странные фигуры: маленького гнома и двуногое животное, напоминающее гигантскую птицу без перьев. Гном говорит:

«Давай мне все! Все, что у тебя есть! Дай мне этот рюкзак! Поторапливайся! Или же Глуда прямо здесь будет рвать тебя в клочья!»

Кем бы ни была Глуда прежде, она изменилась. Теперь она - Дромеозавр, один из самых мелких из давно исчезнувших хищных динозавров. Когда вы выхватываете свой меч, гном делает несколько шагов назад, оставляя вас один на один с ужасным противником, с его страшными когтями и острыми зубами.

◯ **Дальше** — (**86**)

6

53

Перешагнув через мертвое тело Птеранодона, вы возвращаетесь в пустую комнату на втором этаже башни.

◯ **109** — (**256**)

7

280

До вас доносятся безнадежные крики обитателей лагеря, армия воинов-рабов уже начала свою атаку. Вы видите множество тощих, как скелеты, противников, двигающихся к вам через лес. Вы обращаетесь в бегство. В конце концов, вам удается скрыться от преследователей в чаще леса.

◯ **2** — (**118**)

8

234

Волшебник хмурится и мрачнеет. Он в ярости топает ногой: «Я был настолько озабочен своими делами, что игнорировал события, которые происходят лишь в нескольких милях от моего жилья. Я не принял во внимание слухи, которые до меня доходили. Теперь я должен действовать, и я надеюсь, что уже не слишком поздно. Хватай мою руку!»

Вы беретесь за запястье волшебника, и все становится черным, а затем вы оказываетесь стоящими в освещенном факелами подвале. Волшебник приносит поднос с едой **(восстановите 4 очка выносливости)**, и пока вы едите, он ведет поиски среди стоек с мечами и щитами, которые вытянулись вдоль стен. «Ни один из них не сделан из железа, - говорит он, - и поэтому они не мешают использованию моей магии. А вот это оружие для тебя! **Меч Гравалана!** Это бронза, она не так прочна, как сталь. Он будет служить тебе, как обычное оружие, но если ты покрутишь эту часть рукояти, кончик меча мгновенно воспламенится, в то время как остальная часть лезвия будет всегда оставаться холодной. Возьми его! **(получите 1 очко мастерства)** А теперь, прежде чем мы покинем это место, у тебя есть еще для меня какие-либо новости?»

Носите ли вы с собой в рюкзаке каменный талисман?

✎ `«Выносливость» +4, (Если отсутствует 1 «Вещи/Волшебный меч (М+1)»: «Волшебный меч (М+1)» = 1, «Мастерство» +1)`

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Каменный талисман»:` **Каменный талисман: 31**, ✎ `«Каменный талисман» = 0` — (**13**)

◯ **Промолчать: 102** — (**339**)

9

81

Пока волшебник изучает разрушающиеся свитки и изъеденные червями тома, вы смотрите из окна на зеленые склоны, спускающиеся к скалистому берегу. Скучно, вы прохаживаетесь вдоль полок и находите несколько книг, написанных на языках, с которыми вы знакомы. Вы нашли иллюстрированную книгу гоблинских рецептов, пролистали несколько страниц и снова уставились на пейзаж. Наконец, волшебник прекращает изучать свиток и объясняет, что обнаружил. «Опасность больше, чем кто-либо может себе представить. Это зло возникло раньше - много тысяч лет назад, когда на сотни миль вокруг жили только гоблины. Под землей был обнаружен источник зла - ворота в другое место, забытый древний мир гигантских и противоестественных зверей. Этот Портал, возможно, существовал с начала времен, что позволило нескольким кочующим животным и гуманоидам пройти через него. Зло в Портале дремало, ожидая - и в один прекрасный день военный вождь гоблинов, гордый и властолюбивый, нашел Портал, вошел в него и был быстро порабощен злой силой. Вождь и Портал черпали силу друг у друга, и вместе они поработили население, создавая армию беспощадных рабов. Каждый из них носил каменный талисман, такой, как вы показали мне. Но вождь гоблинов был разбит! И есть подсказка, которая поможет нам!

◯ **199** — (**225**)

10

211

В комнату входит Глотен. «Я сожалею, что заставил тебя ждать, мой прозорливый друг. Как же ты догадался о моем гномьем происхождении, а? Я искал один особенный предмет, который я хотел бы тебе вручить, но я не могу найти его в другом месте. Надо посмотреть еще в одном месте, прямо сейчас, в сейфе. Смотри!» Он карабкается на сиденье стула, и начинает с силой тянуть за подлокотники, сперва за один, а потом за другой. Передняя часть пьедестала кресла, который казался цельным блоком древесины, откидывается, открывая полость. В ней стоит деревянный ящик. Глотен его быстро открывает и начинает рыться в ослепительной куче монет и драгоценных камней, чтобы достать старый потрепанный **охотничий рог**. «Не смотри так разочаровано, - говорит Глотен. – От него тебе будет больше пользы, чем от мешка драгоценностей. Это семейная реликвия, очевидно, его изготовили гномы. Протруби в него, когда будешь находиться в страшной опасности. Орлы поклялись моим предкам, что они будут помогать всем, кто протрубит в этот рог. Но они придут только один раз.»

🖉 `«Охотничий рог гномов» = 1`

◯ **259** — (**156**)

11

347

Кажется, нет ничего необычного в этом огромном кресле. Замысловатые рисунки не содержат скрытых посланий. Постамент, на котором оно стоит, кажется, сплошной. Под подушками сиденья вы находите небольшое зеркало, которое можете положить в свой рюкзак. У вас возникает желание сесть в это кресло. В противном случае не остается ничего другого, как ждать возвращения Глотена.

«Зеркало» +1

◯ **Сесть в кресло: 55** — (22)

◯ **Дождаться Глотена: 211** — (10)

12

320

Вы видите, что солдат, который сражался с монстром и эльфийкой, прихрамывая, бежит далеко между деревьями. Чудовище очень тяжело ранено, и, кажется, оно при смерти. Не удивительно, что вы никогда ничего подобного не видели: это Спинозавр, эти животные вымерли миллионы лет назад. Вы спрашиваете женщину-эльфа, откуда оно взялось, но Спинозавр отвечает за нее. «Я могу говорить за себя, воин, - произносит он. - Я был когда-то эльфом, хотя сейчас сам с трудом в это верю. Весь мой охотничий отряд был захвачен ордой проклятых воинов-рабов. Они увели нас под землю, и одного за другим провели через страшный Портал. Все мои товарищи были сломлены, их сила воли уничтожена, и они стали безмозглыми рабами Портала, или того, кто контролирует его. Я сопротивлялся, я не позволил уничтожить мою личность. Я потерял сознание и, когда проснулся, я был таким, каким вы видите меня. Есть и другие, как я. Многие из них сошли с ума. Это мерзкое тело, в котором я обитаю, я полагаю, в некотором роде, оно является обычным на другой стороне портала; но только рабы Портала могут пройти туда. Никто не знает, размеры этого зла - за исключением, возможно Гартакса. Но вы должны уходить, лес сейчас смертельно опасное место для вас».

Поспешите вернуться на тропу и продолжите идти в направлении Кляйнкастла или же попытаетесь узнать больше о Гартаксе?

◯ **Узнать о Гартаксе: 74** — (16)

◯ **Идти в город: 143** — (196)

13

31

Вы вынимаете талисман из рюкзака, и он повисает на ремешке. Волшебник смотрит на него с недоверием, а потом откидывается назад, побледнев от ужаса и страха. «Я думаю, что знаю, где раньше видел такие надписи, - шепчет он, - и, если я прав, эта вещь хуже, чем мои худшие опасения. Пошли! По этой лестнице в мою библиотеку!»

В хорошо освещенной книжной галерее волшебник копается среди пыльных томов. Вы не можете прочитать древний свиток, который он изучает. «Это древний язык гоблинов, - объясняет он, - и лесные гоблины больше не говорят на нем, и тем более не пишут. Эта старая книга просто сборник фрагментов песен и историй, которым тысячи лет. И да! Так я и думал - вот описание небольшой каменной плиты, исписанной таким же образом, как этот талисман. Это, по-видимому, копия или изображение чего-то большего... Я подозреваю, что потребуется нескольких часов, чтобы расшифровать эту старую историю...».

◯ **81** — (**9**)

14

95

Вы суете руку в холодную жидкость, и ваши пальцы хватают сверкающий самородок. Он не двигается. Независимо от того, насколько сильно вы тянете, самородок невозможно сдвинуть с места, как если бы он был. залит цементом. И когда вы, наконец, сдаетесь, то обнаруживаете, что не можете разжать свой кулак. Ваши пальцы не двигаются, вся ваша рука прочно застряла в жидкости. Независимо от того, как сильно вам удалось напрячь мышцы, вы не можете вынуть руку из бака. Азудраз безусловно изобрел весьма эффективный способ хранения золота - ни один вор никогда не сможет украсть его из этого бака! Вы ждете несколько минут, затем пробуете еще раз извлечь руку. Бесполезно, рука намертво приклеилась к самородку на дне бака. Вы теперь понимаете, почему у Азудраза только одна рука - он, должно быть, потерял другую, проводя эксперименты с этой странной жидкостью. Рядом у стены лежит топорик, он в пределах вашей досягаемости. Что бы вы не сделали дальше, ваше приключение на этом заканчивается здесь....

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**244**)

15

202

Бой в центре рощи подходит к концу. Человек и один из воинов-рабов, кажется, сильно пострадали. Гном теснит своего противника и с вашей помощью легко побеждает его. В то же время человек и другой воин-раб умирают от ран. Вы помогаете гному похоронить тело его товарища, и затем вы вдвоем сидите у костра, курите и в тишине делите обед, который готовил гном, когда на них напали воины-рабы. **Восстановите 4 очка выносливости.** Наконец, гном спрашивает кто вы такой. Вы объясняете, что пришли из Кхула, чтобы найти и убить Военачальника, который, благодаря силе Портала, контролирует армию воинов-рабов. Вы описываете свое путешествие через Портал. «Я должен признать, - хмыкает гном, - что я впечатлен. Помимо воинов-рабов и зверей, ты первый человек, который прошел через этот проклятые ворота после Горфака - он и есть тот Военачальник, которого ты ищешь. Иди до конца долины и поверни на тропу справа, она приведет к его цитадели. Он послал большую часть своих мерзких войск обратно через Портал опустошать Кхул, но ты все же высматривай охранников получше». Вы благодарите гнома за информацию. Хотите подробней расспросить его про Горфака или попрощаетесь с гномом и отправитесь дальше по долине?

«Выносливость» +4

◯ **Узнать про Горфака: 149** — (97)

◯ **Пойти дальше: 248** — (180)

16

74

У вас есть много вопросов, которые вы хотели бы задать: «Что это за воины-рабы? Что это за Портал Зла?» Но очевидно, что эльф, заключенный в теле тяжелораненого Спинозавра, практически мертв. Задыхаясь, он все же сумел продолжить: «Маркграф в Кляйнкастле, золотоискатели, король гоблинов, даже лесные эльфы - никто из них не знает, как плохо обстоят дела. Гартакс был шахтером; он был достаточно благоразумен, чтобы увести людей из своей деревни, прежде чем прибыли воины-рабы. Теперь он и его последователи живут в лесу, пытаясь организовать какое-то сопротивление. Он расположился лагерем недалеко отсюда - половина лиги на юго-восток. Он может объяснить, что происходит. Теперь я должен отдохнуть. Спасибо за вашу помощь, воин».

◯ **263** — (231)

17

173

Независимо от того, насколько сильно тянете, вы не можете поднять оба подлокотника одновременно. Вы решаете попробовать поднимать их по одному за раз - но прежде, чем успеваете сделать это, слышите приближающиеся шаги. Вы спрыгиваете с кресла и принимаете невинный вид.

◯ **211** — (**10**)

18

87

Вы не в состоянии противостоять изменяющей мощи Портала. Сквозь красный туман боли, вы в ужасе видите, как ваши конечности искажаются, а ваше тело деформируется и сжимается. Прежде чем погружаетесь в милосердное беспамятство, вы бросаете ваш последний взгляд на клетки с птицами: их маленькие тела смяты, а затем снова развернуты, птица с красными перьями вдруг стала синей, синяя приобрела красное оперение. Вскоре сознание возвращается. Вы находитесь в лесу. Все ваше тело ноет. Ваше зрение, кажется, ослабло. Вы думаете, что лежите на земле, глядя на стволы деревьев, которые кажутся бесцветными и искаженными. Вы шевелите ногами, чтобы встать, и слышите странный шум из-под вашего тела. Вы двигаетесь по поляне и под кустом. Вы шевелите руками... и две огромные клешни появляются перед вашими глазами. Портал превратил вас в гигантского скорпиона. Вы закончите свою жизнь, снуя по земле, охотясь на мелких лесных существ, пока войска Военачальника будут продолжать свое завоевание Кхула. На этом ваша история заканчивается...

19

226

Сражаясь с Гилазаурусом, делаете шаг назад, чтобы увернуться от его пасти - и налетаете на воина-раба. Четверо солдат входят в клетку, привлеченные шумом вашей борьбы и молча наблюдают за вашей схваткой с маленьким динозавром. Теперь они вмешиваются: отгоняют Гилазауруса, вытаскивают вас из клетки и снова оглушают. Они несут вас обратно к яме с Тираннозавром и бросают вниз. Вы станете закуской для монстра, и на этот раз спасения нет...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**319**)

20

221

Лес полон звуков: топот марширующих ног и рев животных. Войска находятся в движении, вы держитесь под прикрытием зарослей, пока тропы полны воинов-рабов. Вы видите дружины людей, гоблинов, эльфов и гномов, а также других неизвестных вам существ, из тех, что скрывались в лесу до сих пор - все с пустыми глазами, невыразительными лицами, безвольные рабы, они маршируют молча, слышны только звуки их шагов и крики странных чешуйчатых существ, которые сопровождают их. Они идут на запад к Кляйнкастлу и богатым поселениям за его пределами. Ваш путь на восток перекрыт зарослями. Вы выходите из леса, чтобы прочитать указатель. Одна из деревянных стрелок указывает на север, на ней написано **«Рудник Горфака и и Дирлина»**. Вы решаете последовать в этом направлении.

◯ **356** — (290)

21

349

Вы протягиваете руку, показывая исписанную поверхность серебряного кольца. Конус белого света распространяется от руки и обволакивает воина-раба, который сначала останавливается, но потом двигается, как будто упираясь в невидимую стену. Это даёт вам возможность убежать с поляны вдоль тропы в восточном направлении.

◯ **264** — (274)

22

55

Вы карабкаетесь на сиденье и погружаетесь в груду подушек. Это очень удобный трон. Откинув голову на высокую резную спинку, вы кладете руки на мягкие подлокотники. Подлокотники слегка качаются, вы осматриваете их и обнаруживаете, что они на шарнирах - вы могли бы приподнять их. Но в каком порядке?

◯ **Оба одновременно: 173** — (17)

◯ **Сначала правый: 126** — (49)

◯ **Сначала левый: 296** — (359)

23

ГНОМ-ЛОДОЧНИК

Мастерство **7**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, `«N» = 40, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7` — (**237**)

24

318

Вы прогуливаетесь по поляне, наслаждаясь ощущением мягкой травы под ногами. Вы дошли до рощи стройных деревьев, и останавливаетесь в изумлении, когда одна за другой десяток грациозных фигур выбегают из пространства между деревьями и образуют круг вокруг вас. Они высокие, с темно-коричневой кожей, зелеными волосами и в одежде из зеленых листьев. Они похожи на Лигнию, только моложе. Это дриады, древесные духи, и они хотят отомстить за нападение на их опекуна. Их неулыбчивые эльфийские лица окружают вас со всех сторон. Вы пытаетесь силой проложить себе путь, но дриады, как и Лигния, сильные существа. Ваши атаки имеют лишь небольшой эффект, и вскоре их тонкие пальцы проникают в ваше тело и разрывают лицо и горло. Спасения нет...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**175**)

25

72

Вы выходите через дверь на узкую улицу. Люди вокруг вас заняты своими делами и не обращают на вас внимания, пока вы спешите по переулкам между каменными хижинами, то понимаете, что местное население это такая смесь типов, что смешаться с толпой здесь может любой. Вы подходите к одним из ворот в стене городка, где вы обнаруживаете, что побег будет не столь легким, как вы думали. Ворота охраняют. Страж с лицом, как у гоблина, но высокий, как человек, преграждает вам путь своей булавой. Вы с трудом разбираете его речь. «Сегодня все остаются в городе на церемонию, - говорит он. - Вот! Ты незнакомец! Кто ты?» Позади него открытые деревянные ворота, улицы рядом с воротами опустели, но вы можете слышать шум и крик, начавшиеся в центре города - ваш побег из хижины обнаружен. Полугоблин тоже слышит шум и смотрит на вас с подозрением. Для того, чтобы пройти через ворота, вы должны сразиться с ним.

◯ **Дальше** — (**340**)

26

4

Поток стекает вниз через ряд небольших порогов. Овраг, тем временем, становится все глубже, холоднее и темнее. Прыгая с камня на камень, вы уже натерли ноги, и радуетесь, увидев, что дно оврага выравнивается и расширяется, а ручей впадает в искрящийся солнечными зайчиками пруд. Вы останавливаетесь на краю пруда. Вы не видите другого способа продолжить путь, только идти вброд или прыгать по округлым валунам, торчащим из воды. Повернете назад и потащитесь вверх по скользкому руслу ручья назад к повороту, а затем поднимитесь по тропе на склоне холма? Или сядете отдохнуть в тени нависающей скалы, чтобы обдумать следующий шаг?

◯ **Отдохнуть в тени: 179** — (377)

◯ **Вернуться назад: 358** — (28)

27

61

Вы присоединяетесь к возбужденной толпе, направляющейся на рыночную площадь. Вы слушаете сплетни: городские старейшены, маркграф и его помощники, а также первосвященники из храмов советовались друг с другом в течение нескольких дней, при этом на собрание явился таинственный волшебник. Говорят, что решение совета будет объявлено на открытом заседании сегодня. Тем временем сановники Кляйнкастла собрались на трибуне над площадью. Зрители показывают вам на наиболее важных из них: маркграф, высокий и молодой; пожилые священники; купцы и шахтовладельцы, среди них Глотен. Именно он обращается к толпе.

«Вы все знаете, - кричит невысокий толстый золотодобытчик, - что я уже давно озаботился событиями в лесу. Я надеюсь, что среди вас есть некоторые храбрые воины, которые откликнулись на мои предыдущие призывы. Маркграф теперь разделяет мои страхи; и у нас есть последние новости о том, что ситуация еще хуже, чем мы думали. Древнее зло, ворота между нашим миром и другим, пробудились к жизни, с его помощью, явился Полководец и его отряды постоянно растущей армии воинов-рабов. Мы должны объединиться, чтобы сформировать нашу собственную армию; и, чтобы выиграть время, мы должны найти чемпиона, который попытается найти и победить вражеского Военачальника. Чемпион будет выбран на турнире. Соискатели этого звания, к платформе, пожалуйста!»

Вы хотите участвовать в турнире?

◯ **Согласиться: 190** — (251)

◯ **Отказаться: 268** — (265)

28

358

Когда вы выбираетесь из затененного оврага и начинаете подъем по крутому каменистому склону холма, солнце начинает жечь вашу шею и плечи. Горная тропа зигзагами идущая поперек склона, кажется, тянется вечно. Вы огибаете очередной изгиб, проходите мимо огромного валуна, и останавливаетесь. Купаясь в солнечных лучах, и полностью перегородив дорогу, на тропе лежит одна из гигантских рептилий, населяющих эту странную землю. Это Анкилозавр, бронированный монстр, большой как сарай. Он смотрит на вас и не имеет никакого желания двигаться. Вы смотрите на его рогатую голову, прочные как железо пластины на лбу и спине, шипы, которые тянутся вдоль его боков, и лениво покачивающуюся костяную палицу на конце мощного хвоста. Вы не можете продолжить путешествие, если не сможете заставить его двигаться. Нападете на него? Или, если у вас есть провизия, бросите одну порцию вниз по склону, чтобы побудить животное двигаться?

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Провизия»`: **Поделиться едой: 116**, `«Провизия» -1` — (**253**)

◯ **Сражаться: 54** — (**266**)

29

КРАН

Мастерство **9**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, `«N» = 261, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12` — (**237**)

30

217

Узкая дорожка приводит к деревянной хижине. Колонна останавливается, и эльфийская королева открывает дверь и приглашает войти. «Отдохните здесь сегодня, - говорит она, - а завтра мои эльфы доставят вас к месту назначения». Вы входите в хижину, и дверь закрывается за вами. Здесь только одна комната без окон, из мебели только соломенный матрас, на который вы садитесь. Кажется, здесь больше нечего делать, только спать и ждать утра, но, если хотите, вы можете покинуть хижину и изучить окрестности.

◯ **Прилечь отдохнуть: 376** — (**141**)

◯ **Покинуть хижину: 177** — (**243**)

31

339

Глотен пожимает вам руку. «Неплохо, мой друг, - говорит он, - но недостаточно хорошо. Вы не стали нашим чемпионом. Но я прошу вас остаться с нами, еще много предстоит сделать, нам надо набрать армию. Нам нужны такие отважные искатели приключений, как вы». Вы горько разочарованы, что потерпели неудачу в турнире, и полны решимости доказать свою ценность. Вы отвечаете, что всегда путешествовали и сражались в одиночку, и что от вас не будет толку в составе армии. Когда вы шагаете в сторону городских ворот, то решаете, что чемпион вы или нет, вы все равно пойдете в лес охотиться на Полководца воинов-рабов.

◯ **268** — (265)

32

333

Лагерь расположен на большой поляне и представляет собой собрание старых палаток и покосившихся деревянных укрытий, теснящихся вокруг ограды в центре, где стоят вьючные животные на привязи. Часть часовых стоит на страже вне круга убежищ, в то время как другие сидят на ветвях окружающих деревьев. Они выглядят напряженными и усталыми. Вас заводят в палатку с кормом для животных и, по-прежнему связанного, бросают на кучу соломы. Вы пытаетесь устроиться поудобней и начинаете дремать. Вас разбудили звуки сражения. Лагерь подвергся нападению. Вы не можете разобрать ничего, кроме того, что бой идет жестокий - и складывается не в пользу защитников. Внезапно меч разрезает холст вашей тюрьмы. Воин проникает внутрь и начинает обследовать палатку. Он тощий и серокожий, одет в лохмотья. Он ничего не говорит, и вы замечаете, что его лицо пустое - почти буквально безликое, как будто, что-то сжало его нос и рот. Можете привлечь его внимание или затаиться.

◯ **Окликнуть: 193** — (43)

◯ **Затаиться: 46** — (232)

33

295

Дальше по коридору - открытые двери пустых тюремных камер. Наконец, вы подходите к запертой двери. На ней нарисован символ змеи. Откроете дверь или продолжите идти вдоль коридора?

◯ **Открыть дверь: 237** — (366)

◯ **Пойти дальше: 364** — (389)

34

62

Пока прогуливаетесь по поляне, наслаждаясь ощущением мягкой траве под ногами, вы замечаете движение в середине рощи деревьев. Осторожно подходите, вам навстречу из-за деревьев одна за другой шагает дюжина грациозных фигур. Они похожи на высоких молодых женщин, но их кожа темно-коричневого цвета, волосы зеленого, а тела покрыты листьями. Это дриады, духи деревьев, о которых вы до сих пор думали, что они существуют только в легендах. Они образуют линию, блокируя ваш путь, и беззвучно указывают на край лощины. Кажется, они хотят, чтобы вы ушли.

◯ **Сражаться: 297** — (96)

◯ **Убежать: 144** — (167)

35

375

Один из солдат нападает на раненого монстра, а другой защищается от отчаянного натиска эльфийки. Через несколько минут битва окончена, один из солдатов - единственный, кто остался в живых. Он замечает вас и снова поднимает меч, но вы показываете пустые руки в знак того, что не намерены сражаться.

«О, Зиг, какая жалость, - говорит солдат. - Тем не менее, нам удалось справиться с этим ужасным зверем. Не могу себе представить, почему эта эльфийка была настолько обеспокоена его судьбой. Ты чужой в этих краях, да? Я должен быстренько убираться отсюда. Тут полно странных монстров всех видов блуждающих по лесу в эти дни. Некоторые из них могут говорить! Да, они говорят, плетут какие-то небылицы, пытаясь доказать, что они обычные люди, которые были превращены в противоестественных монстров какими-то каменными воротами под землей. Я спрашиваю тебя, кто поверит в такую историю, как эта? Они все явно одержимы демонами. Мы делаем все возможное, чтобы истребить их, но сейчас, кажется, их больше чем когда-либо. Во всяком случае, я не могу торчать здесь, должен вернуться к своим».

Солдат бредет прочь, а вы возвращаетесь на тропу. Продолжите идти в западном направлении в сторону Кляйнкастла, повернете на восток в горному хребту, где расположены рудники, или сойдете с тропы, чтобы исследовать лес в южном направлении?

◯ **Южный лес: 155** — (255)

◯ **Город на западе: 143** — (196)

◯ **Рудники на востоке: 22** — (50)

36

298

Вы протискиваетесь через дверной проем в узкий туннель, который петляет из стороны в сторону и после резкого поворота приводит в большую камеру. Здесь совершенно темно, но вы слышите, как кто-то двигается в помещении. Это троглодит, и он очень хорошо видит в темноте. Он нападает на вас.

◯ **Дальше** — (345)

37

204

Человек отскакивает от вас и зовет на помощь. Между деревьями вокруг поляны появляется группа мужчин и женщин и сходится вокруг вас. Здесь их около десятка, в QQооруженные ножами, топорами и палками, и вы не можете одолеть их всех. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (332)

38

269

С опаской вы приподнимаете люк и смотрите вокруг. Этот этаж также состоит из одной большой комнаты. Кажется, именно здесь жили обитатели башни. Кровать и комод - это все, что осталось от мебели, в ящиках халаты, расшитые таинственными символами. Более мелкие предметы унесли - вы замечаете крючки на стенах, где когда-то висели рисунки. **Под кроватью вы находите факел, при необходимости его можно будет зажечь.** В каждой из четырех стен есть окно. Глядя на запад, вы видите, что лес редеет, и за его пределами начинается поросшая кустарниками степь, а за ней на фоне заката виднеются горы. Севернее - река, по которой вы плыли на лодке, исчезает в лесу. На востоке, на переднем плане, окрашенная в розовый заходящим солнцем, господствует скалистая возвышенность на дальнем берегу реки, она увенчана каменной хижиной. У подножия скалы в реку впадает другой водный поток, их слияние порождает потоки пены, которые стремительно несутся на юг к свирепым порогам. В этом направлении, за лесом, вы можете увидеть обширное пространство неподвижной воды, освещенное последними лучами солнца. Вы не видите способа добраться до верхнего этажа башни. Можете остаться на ночлег здесь или вернуться в комнату второго этажа.

`«Факелы» +1`

◯ **Остаться здесь: 183** — (69)

◯ **Вернуться вниз: 109** — (256)

39

124

С тиканьем, как у часового механизма, деревянный язык возвращается в рот статуи, который со щелчком захлопывается. В темноте позади алтаря начинает формироваться огромная форма. Вы поворачиваетесь и бежите к двери, но раздается голос: «Не бойся! Безумный Идол доволен тобой, ты первый, кто сделал подношение в этом храме, с тех пор как его осквернили руки моих врагов, проклятых бессмысленные воинов-рабов. Ты не такой как они, и ты не один из моих преследуемых последователей. Я чувствую, у тебя есть особое назначение в этом потерянных забытых землях. И поэтому прими этот дар: он хорошо послужит против лидера моих врагов». Вы смотрите вверх и видите множество пронзительных глаз, глядящих вниз на вас из-под крыши храма. Огромная рука опускается вниз, а на кончике одного из ее многочисленных пальцев лежит странный шлем. **Вы берете его, он выглядит как обычный военный шлем, но увенчан магическим диском. Вы надеваете его на голову и чувствуете, что ваши рефлексы значительно улучшились. Получите 1 очко мастерства.** Вы оглядывается, но Безумный Идол уже исчез. Вы одни в храме. Выходите и идете к поселению на вершине холма.

◯ **140** — (**349**)

40

165

Приближаясь к роще, вы слышите звуки боя. Вы раздвигаете ветви и становитесь свидетелем рукопашной. Рядом с дымящимися остатками костра, человек и гном стоят, прижавшись спиной к самому большому дереву в роще, защищаясь от атак трех воинов-рабов. Ни один из бойцов не замечает вас, но вы видите существо, которое, судя по его ошейнику с шипами и поводку, принадлежит воинам-рабам. Оно выходит из-за дерева и движется к вам. Это Ноазавр, хищник ростом с человека, стоящий на двух мощных ногах, с когтями на двух передних лапах. Ноазавр подходит ближе, но не проявляет никаких признаков агрессии. Это беспокоит вас, однако вы не хотите привлечь к вам внимание воинов-рабов. Существо теперь на расстоянии длины меча. Атакуете его или останетесь неподвижным?

◯ **Ударить мечом: 26** — (**375**)

◯ **Не двигаться: 93** — (**85**)

41

394

«Если вы не готовы внести свой вклад в казну маркграфа, - произносит офицер, - то вы ничуть не лучше, чем бродяга, и я вас классифицирую именно так в своем официальном докладе. Я возьму вас обратно в Кляйнкастл для допроса. Сержант! Увести этого бродягу прочь!» Сержант и несколько солдат подходят, неся веревки. Если вы собираетесь бежать, то должны сделать это сейчас. Солдаты стоят на обоих концах деревни, охраняя тропу, так что вам придется бежать в лес, маневрируя между сельскими домишками. Вы не можете сказать, в каких хижинах поблизости скрываются солдаты.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 168, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

42

377

Хотя ваши глаза постепенно привыкли к темноте внутри пещеры, все равно трудно разобрать, содержит ли она что-нибудь кроме массивной туши убитого зверя. Вы берете несколько палочек и быстро бросаете их, когда понимаете, что это отбеленные кости, принадлежавшие предыдущим жертвам монстра. Вы заметили что-то сверкающее и обнаружили золотую монету, через некоторое время вы находите другую, но дальнейшие поиски займут слишком много времени. Вы выходите из пещеры и снова отправляетесь по тропе вдоль ручья.

✎ `«Золото» +2`

◯ **15** — (**347**)

43

193

Жуткий воин замечает вас и разглядывает своими пустыми немигающими глазами. Вы совершено беспомощны. Он наклоняется над вами и, кажется, задумывается на мгновение, прежде чем вонзить меч вам в грудь. Молча, он наблюдает за вашей смертью...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, ✎ `«Храбрость» -1` — (**32**)

44

362

«Глотен? Я смеюсь каждый раз, когда просто думаю об этом типе. Он сейчас богатый человек, конечно - некоторые говорят, что он мог бы потягаться с самим маркграфом, монета среди монет и драгоценный камень среди драгоценных камней. Но он заработал это богатство, а не как некоторые из этих вороватых торговцев к югу от Нойбурга. Ты видишь между деревьями горы на востоке? Глотен положил начало своему богатству, копаясь под ними - и теперь он владеет лучшими участками золотоносной почвы во всем Кхуле. Я знаю несколько секретов о старом Глотене, например, где он держит свой личный запас драгоценных камней. И я знаю кое-что, о чем он не любит распространяться. То, что он гном. Это правда. Все остальные шахтовладельцы и золототорговцы в Кляйнкастле это люди, как и я, и Глотен знал, что они не примут гнома в свой круг. Таким образом, он сбрил бороду и купил себе сапоги на высоких каблуках - и единственные, кто знают об этом - это мы, шахтеры, которые рыли землю рядом с ним. **Дам совет: если хочешь что-нибудь от Глотена, брось ему вызов на бой на рукоятках от кирки. Он не сможет сопротивляться этому. Пусть победит, умный! А потом скажите ему, что он показал силу гнома!** Тогда он сделает что угодно для вас».

Вы благодарите Гартакса за советы. Хотите спросить его подробнее о сокровищах Глотена или узнать, можно ли в этих краях найти волшебника, который сможет помочь.

◯ **Сокровища: 241** — (72)

◯ **Волшебник: 185** — (392)

45

326

Наконец, вам удается отбиться от оживших корней и отползти подальше от дерева. Решаете вернуться назад по берегу реки и пойти вслед за ней вниз по течению.

◯ **57** — (303)

46

68

Вы находитесь внутри полукруга частокола, который окружает площадку перед скалистым склоном. На ее территории тут и там разбросаны заброшенные деревянные сараи. Хорошо утоптанная дорожка ведет от ворот в частоколе к отверстию в скале. Отверстие - это вход в рудник Горфака и Дирлина, а также к источнику воинов-рабов и других странных существ, которые терроризируют обитателей леса. Вы прячетесь за угол сарая и смотрите, как группа похожих на чучела воинов-рабов выходит из шахты и направляется к воротам. С ними идет бронированный зверь с короткими лапами и с гребнем костяных пластин на спине. Когда они проходят, вы приближаетесь к темной дыре. Достаете из держателя в стене **факел**, а затем входите в туннель. Шахта заброшена и пустынна, некоторые проходы завалены обрушившейся породой. Только один туннель выглядит ухоженным, вы следуете по нему все глубже и глубже в горы. Он приводит, в конце концов, к грубому отверстию в конце узкой воронки. Вы пролезаете внутрь и попадаете в естественную пещеру, в центре пещеры стоят три огромных блока из черного камня, один лежит сверху как перемычка на двух других, формируя массивные врата.

«Факелы» +1

◯ **397** — (238)

47

◯ **A2** — (145)

48

9

Вы пробираетесь через джунгли к центру долины. Вы не видите охранников, но натыкаетесь на несколько длинных низких навесов, которые, очевидно, использовались в качестве казарм. Военачальник оставил очень мало солдат в этом затерянном мире, но осталось достаточно, чтобы охранять его дворец, вы узнаете об этом, когда добираетесь до края джунглей. Держась вне поля зрения, вы обходите поляну, на которой стоит огромное каменное здание. У всех дверей стоят караулы, подходите ближе, незамеченным вы крадетесь среди пустых пристроек. И, наконец, находите неохраняемый вход: деревянная решетка закрывает отверстие в полу флигеля. Вы поднимаете эту крышку и видите ступени крутой лестницы. Спускаетесь в темный туннель, освещенный редкими факелами. Он ведет к главному зданию и через некоторое время приводит на лестничную клетку. Пойдете вверх, предположительно в сторону верхних этажей дворца или вниз?

◯ **Подняться наверх: 378** — (358)

◯ **Спуститься вниз: 201** — (56)

49

126

Подлокотник тяжелый, а шарнир тугой, но, когда вы тяните вверх, то чувствуете движение под вами, который побуждает вас продолжать. Вы поднимаете рычаг в вертикальное положение, кресло с ужасающей скоростью откидывается назад, и наконечник копья сквозь подушку сталкивает вас по спинке стула в яму, что открылась позади стула. Когда вы падаете в пропасть, стул возвращается на место, а люк закрывается. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**22**)

50

22

Несмотря на пересеченную местность и густой подлесок, эта часть леса представляет собой настоящий лабиринт маленьких тропинок. Большинство из них ведут с востока на запад, соединяя прииски в горах и Кляйнкастл. Ответвления ведут на север, в горы и на юг вглубь леса. Самые высокие пики Облачных Гор можно увидеть над верхушками деревьев на востоке, и вы решаете, следовать в этом направлении. Через некоторого время вы слышите тяжелые шаги позади вас. Бросаетесь вперед на поляну, там вы разворачиваетесь и видите ваших преследователей возникающих из-за деревьев. Позади идет человек, но ваши глаза смотрят только на причудливого зверя, который несется к вам, издавая пронзительные короткие вопли. Он размером со страуса, но без перьев и с когтями вместо крыльев. Его голова с глазами и клювом нацелена на вас. Это Струтиомим, эти звери вымерли миллионы лет назад - но здесь и сейчас он вполне живой и намерен атаковать вас.

◯ **Дальше** — (**128**)

51

239

Звук марширующих ног позади вас на главной дороге заставляет вас спешить по узкой дорожке в высушенные солнцем холмы. Вы находите скалистое ущелье, которое уводит вас от входа в пещеру, и вы следуете по нему вниз по склону. Оно расширяется в широкую плоскую травянистую долину, усеянную рощами. Некоторые деревья очень странные, похожи на гигантские папоротники. Все животные кажутся вам диковинными, хотя и не все похожи на гигантских ящериц - некоторые из них пушистые, некоторые волосатые, некоторые немного похожи на диких животных Кхула. В отдалении, долина сужается снова, вы сейчас в самой широкой ее части. Справа вы видите тонкую струйку дыма, поднимающуюся из рощи деревьев. Пойдете к источнику дыма или отправитесь дальше по долине?

◯ **Исследовать рощу: 165** — (**40**)

◯ **Пойти дальше: 348** — (**180**)

52

10

Маркграф возмущен вашим предложением и приказывает своим людям схватить вас. Глотен, однако, настаивает на том, что вас подвели к нему, а не бросили сразу в темницу. Толпа поддается вперед, чтобы посмотреть на вас, и Глотен начинает речь: «Этот воин знает, как шахтер любит хорошую драку! Принесите два рукоятки от кирки! Мы решим все здесь и сейчас!» Он сбрасывает свой богатый плащ. Его тело маленькое и тучное, но руки бугрятся мышцами. Он бросает вам одну из двух деревянных палок. Вы кружитесь друг против друга, а затем сходитесь вплотную. Толпа ревом выражает свое одобрение.

◯ **Дальше** — (174)

53

СТЕГОЦЕФАЛ

Мастерство **8**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, ✎ «N» = 377, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (237)

54

300

Лесные эльфы прекрасные лучники. Прежде, чем вы успеваете добраться до края поляны, стрела попадает вам в голень. Вы падаете, держась за ногу. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Лесные эльфы, похоже, твердо решили, не дать вам убежать. Сжав зубы, встаете на ноги, чтобы узнать, что им нужно.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **42** — (215)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

55

246

Грязные следы ведут от ручья в темный зев пещеры. Это выглядит так, как будто в пещере кто-то живет, и вы решаете, что предпочли бы не знать, кто именно. Вы на цыпочках крадетесь мимо зияющей дыры.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 115, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

56

201

Взяв факел со стены туннеля, сходите в темноту. Лестница ведет вниз в широкий проход. Вы проходите темные проемы, которые, при ближайшем рассмотрении оказываются заброшенными кладовыми. Вы, кажется, в подвалах дворца. Вы уверены, что приближаетесь к месту под центром здания - но проход заканчивается у небольшой деревянной двери. Осторожно, вы поднимаете засов и открываете дверь - мерцающий свет вашего факела освещает ряды сосулек. От вашего дыхания идет пар, пока осматриваете помещение: слой льда покрывают все поверхности, ледяные колонны соединяют пол и потолок. Вы начинаете бесконтрольно дрожать. Из-за стены льда выползает причина холода - Гласиатор, существо, которое поддерживает температуру собственного тела, извлекая тепло из воздуха. Если он остается на одном месте, все вокруг скоро замерзает. Ему нужен новый источник тепла - ваше тело подойдет. Он двигается на четырех задних конечностей, другие вытянуты вперед, чтобы поймать вас и прижать к его широкому плоскому животу.

◯ **Дальше** — (**384**)

57

319

Дорога делает крутой поворот, и вы попадаете на поле боя. Следующий холм немного выше, чем соседние, и был сделан еще выше, путем добавления искусственной насыпи на его вершине. Сама насыпь увенчана огромной статуей потрясающе уродливого существа, в котором вы узнаете божество гоблинов. Подняв восемь вооруженных рук, статуя сидит в воинственной позе, блестя на солнце, как будто ее поверхность была инкрустирована тысячами драгоценных камней. Насыпь имеет дверные проемы вблизи ее основания, и, очевидно, служит домом для племени гоблинов; они находятся на склоне холма, защищая свой дом от банды троглодитов. Эти атакующие не похожи на существ, которых вы видели раньше, и вы подозреваете, что они возникли из того же источника, что и давно вымершие рептилии, ясно, что они живут под землей, так как их кожа и волосы бесцветны, а их огромные пустые глаза не привыкли к солнечному свету. Они ходят в вертикальном положении и используют дубины с шипами, но они не являются в полной мере гуманоидами. Их ноги покрыты чешуей и заканчиваются когтями, а на головах у них костные гребни, похожие на птичьи. Они крупнее гоблинов и выигрывают сражение. Будете ждать там, где вы находитесь, пока борьба не закончится, или двинетесь к месту боя?

◯ **Вмешаться: 267** — (154)

◯ **Подождать: 161** — (371)

58

261

Держа свой меч у горла Крана, вы просите предводительницу бандитов признать поражение своего чемпиона. Несколько секунд она хмуро смотрит на вас. Затем широко усмехается и начинает хлопать в ладоши. Остальные бандиты присоединяются к аплодисментам, потом Кран встает на ноги и делает поклон в вашу сторону.

«Хорошо дрались! Вы оба, хорошо дрались! - говорит атаманша. - Незнакомец, ты доказал свою храбрость и хорошо развлек нас. Ты можешь оставить свой меч. Ты можешь оставить все. Верните ему все, что взяли!»

Товарищи Крана помогают ему сесть в седло, после чего бандиты уезжают. Вы собираете свои вещи, а затем продолжаете путь на юг.

◯ **27** — (144)

59

216

Человек пожимает плечами, поворачивается к вам спиной и обращается к своим последователям.

«Эй, люди, там! Принесите несколько веревок! Свяжите этого пленника! Пришло время вернуться в лагерь. Мы возьмем его с собой, там мы узнаем, что этот воин действительно делает здесь».

И вот, через некоторое время, вы начинаете марш на юг. Ваши руки связаны и прижаты к телу мотками тяжелой веревки. Мешок на голове не дает возможности понять, куда вы идете. Конец веревки привязан к поясу одного из ваших похитителей, и вы плететесь за ним в конце марширующей колонны. Вас тащат все глубже и глубже в лес. Вы думаете, что могли бы попробовать ослабить свои путы, постоянно напрягая и расслабляя мышцы. Что будете делать?

◯ **Освободиться: 119** — (213)

◯ **Подождать: 333** — (32)

60

53

Куча разбитой мебели - это действительно гнездо. **Внутри лежит большое яйцо и разбросаны 10 золотых монет.** Вы можете забрать их, но не без боя. Башня содрогается, когда два огромных когтя вцепляются в парапет бельведера, и кошмарная существо испускает вопль ярости при виде вас. Это Птеранодон - давно вымершая летающая ящерица. Он подкрадывается к вам, его чешуйчатые крылья вытянуты почти на всю ширину комнаты, а его острый клюв достаточно широк, чтобы проглотить вас целиком. Вам придется бороться с ним.

✎ `«Золото» +10, «Яйцо Птеранодона» = 1`

◯ **Дальше** — (124)

61

33

Человек держит нож у вашего горла, пока примерно дюжина мужчин и женщин с ножами, топорами и кольями появляются из зарослей вокруг поляны и собираются вокруг вас.

◯ **216** — (59)

62

360

Витта возвращается с тарелкой еды для вас. **Прибавьте 4 очка выносливости.** Она продолжает свою историю. «Горфак отличается от других людей. Врата в Священной пещере ужасно изменили его. Он больше и сильнее, чем обычные люди, и его воля управляет воинами-рабами. С тех пор как он прибыл сюда, его лицо меняется и принимает все более омерзительные формы. Он сошел с ума: он приказал уничтожить все зеркала, так как не может вынести вида своего лица. И он утверждает, что он повелитель этого мира и всего Народа. Наша королева, Анксис, бросила ему вызов, и он взял ее в плен. Теперь, наконец, он послал свои войска из нашей земли, через Священную пещеру, мы радуемся этому, но я боюсь за племена Мира-по-ту-сторону. Мы с подозрением относятся к вам, потому что после Горфака ничего хорошего не прошло через врата в Священной пещере. Сегодня, однако, вы пройдете испытание, и мы узнаем чего вы стоите». Она забирает тарелку и уходит. На этот раз она не забыла запереть дверь. У вас нет выбора, кроме как ждать в вашей тюрьме.

✎ `«Выносливость» +4`

◯ **110** — (120)

63

329

В глубине пещеры раздается хлопок, и широкая черная лента летит к вам, разворачиваясь как сверкающий хлыст. Она врезается вас с такой скоростью, что вы уверены, что полетите в воду, но черная поверхность покрыта толстым слоем клейкого вещества, и вы приклеиваетесь к ней. Вас втянули в темноту пещеры, где вы видите два огромных круглых глаза и ниже зияющую пасть. Черная лента - это язык существа, а вы его завтрак. Эта огромная рептилия, Стегоцефал. Вы никогда не видели ничего подобного раньше. Изо всех сил вы стараетесь освободить свою правую руку, прежде чем окажетесь между распахнутыми челюстями. Чем больше вы извиваетесь и дергаетесь, тем сильнее приклеиваетесь к языку. Он оборачивается вокруг вас и увлекает вас в зловонную пасть Стегоцефала. Вы совершенно беспомощны. По крайней мере, вы задыхаетесь, прежде чем пищеварительные соки чудовища начинают растворять ваше тело...

64

301

Зайдя в темноту пещеры, вы видите два огромных круглых глаза и ниже зияющую пасть. Это огромная рептилия - Стегоцефал, а вы - его завтрак. Предстоит сражаться.

◯ **Дальше** — (53)

65

41

Когда вы стоите сбоку от тропы, то замечаете древний дуб, ветви которого закрывают солнце, у него в стволе есть отверстие. Вглядываясь в темноту в центре дерева, вы видите большую кучу веток, сухих листьев и что-то блестящее. Можете подойти к дереву, чтобы вытащить кучу, или по-прежнему ждать прибытия марширующих мужчин.

◯ **Подойти к дереву: 194** — (198)

◯ **Стоять на месте: 363** — (216)

66

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 игры**, 🖉 *f*(×) `«Bonus»` — (292)

◯ **2. Гартакс**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (231)`

◯ **3. Южный лес**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (255)`

◯ **4. Озеро Млубз**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (144)`

◯ **5. Кляйнкастл**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (196)`

◯ **6. Деревня шахтеров**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (274)`

◯ **7. Алхимик и дриады**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (150)`

◯ **8. Холм гоблинов**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (386)`

◯ **9. Рудник**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (290)`

◯ **10. Другой мир**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (115)`

◯ **11. Путь во дворец**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (155)`

◯ **12. Горфак**, ✎ ƒ(×) `«Bonus» — (181)`

◯ **Назад** — (1)

67

ДВА ГОБЛИНА

Мастерство **7**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 20, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8` — (237)

68

171

Стараясь не произвести ни звука, вы крадетесь в сторону фигуры. Ее черный плащ развевается на ветру, но она сама сидит совершенно неподвижно. Вы начинаете задаваться вопросом, может быть она мертва или без чувств. Однако, решив не давать ей никаких шансов, вы погружаетесь свой меч в спину фигуре. Взревев, фигура оживает, сбрасывает плащ и поворачивается к вам. Вы смотрите на странно умное лицо огромной плотоядной обезьяны. Она ранена и, обезумев от боли, будет бороться до конца.

◯ **Дальше** — (254)

69

183

В наступающей темноте вы бродите по комнате в поиске потайной двери или свисающего шнура. Вы не находите абсолютно ничего. Лунный луч ползет через окно, но никак не помогает вам. Когда вы уже собирались отказаться от продолжения поисков, вы замечаете мерцающую фигуру там, где лунный луч пересекает центр комнаты. И пока вы смотрите, свечение принимает форму призрачной лестницы от пола до потолка. Вы прикасаетесь к ней мечом, и он проходит через нее, как сквозь пустое место. Это призрачная лестница - явно дело рук волшебника.

◯ **290** — (271)

70

101

После нескольких раундов боя, краем глаза вы замечаете, что человек с ножом стоит рядом, положив руки на бедра. Он говорит:

«Достаточно! Достаточно, Агрид! Придержи свой клюв на мгновение, и ты, незнакомец, убери меч в ножны. Вы оба достойные противники и израните друг друга, если продолжите».

Птица прекращает атаку и дает вам шанс нанести ей смертельный удар. Сделаете это или тоже прекратите бой?

◯ **Убить птицу: 351** — (276)

◯ **Опустить меч: 393** — (2)

71

ВОИН-РАБ

Мастерство **7**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, `«N» = 202, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8` — (237)

72

241

Гартакс не хочет говорить о сокровищах Глотена. Тем не менее, вы даете ему ясно понять, что ожидаете такую информацию, как цену за вашу помощь против врагов Гартакса. Он говорит вам, что сокровище находится в доме Глотена, в комнате, где хозяин принимает посетителей. Огромное кресло золотопромышленника больше похожее на трон стоит на пьедестале, в котором есть тайное отделение. Для того, чтобы открыть его, нужно сесть на сиденье, а затем потянуть за подлокотники в правильном порядке: сначала левый, а потом правый. Внутри сундук полон драгоценных камней и золотых монет.

«А теперь больше нет времени для разговоров! - говорит Гартакс. - Мы пришли!»

◯ **310** — (**207**)

73

34

Вы оборачиваетесь и видите воина-раба гоблина со связкой ключей на поясе, по которой узнаете в нем тюремщика. Женщина рычит на него, но не отводит от вас взгляда. Гоблин поворачивается, чтобы уйти и позвать на помощь. Вы должны остановить его.

◯ **Дальше** — (**219**)

74

309

Вы находитесь в верхней части дома дерева эльфов, и во время первой части вашего спуска имеется достаточно ветвей, чтобы обеспечить вам опору для рук. Вы также пользуетесь некоторыми из пандусов и лесенок, которые были построены эльфами, чтобы соединить свои жилища. Иллюзия, наложенная на вас королевой эльфов, теперь рассеивается, и все эльфы, которых вы видите, когда крадетесь мимо открытых дверей и окон, явно порабощены и превращены в воинов-рабов. Кажется, что все лесные эльфы теперь в подчинении у злой силы, которую вы надеетесь найти и уничтожить. Спустившись по дереву вниз туда, где меньше ветвей и нет полезных эльфийских конструкций, вы вынуждены прыгать с ветки на ветку и, в конце концов, падаете.

◯ **Дальше**, 🖉 `«N» = 114, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

75

◯ **A1** — (**47**)

76

122

Вырываетесь из захвата воина-раба и бежите. Тираннозавр оглушительно рычит, когда вы пробегаете вокруг края его ямы и выскакиваете в узкий коридор. За спиной раздается дробный топот воинов-рабов, бросившихся в погоню. Одна сторона коридора глухая стена, другая состоит из ряда зарешеченных клеток. Коридор заканчивается лестницей, ведущей вниз, рядом с ней последняя клетка, ее дверь заперта на засов. Побежите вниз по лестнице или откинете засов и попытаетесь открыть клетку?

- ◯ **Вниз по лестнице: 78** — (344)
- ◯ **Открыть клетку: 265**, ✎ «Выносливость» −2 — (319)

77

232

Вы уверенно идете вперед, помахивая мечом. Ваша кожаная броня забрызгана кровью побежденного Овираптора. Одним словом, вы представляете собой впечатляющее зрелище. Гоблины в ужасе убегают, скрываясь в густых зарослях. **Один из них роняет мешочек с 6 золотыми внутри.** Теперь вы можете вернуться назад в лодку или пойти по тропинке в лес.

✎ «Золото» +6

- ◯ **Вернуться в лодку: 104** — (406)
- ◯ **Пойти дальше в лес: 50** — (278)

78

359

Вдоль одной из стен идут каменные ступени, которые ведет к люку в потолке. Вы предполагаете, что это вход на третий этаж башни. Можете подняться по лестнице и толкнуть люк или устроить ночлег прямо здесь.

- ◯ **Люк в потолке: 259** — (38)
- ◯ **Устроить ночлег: 109** — (256)

79

346

Вы медленно отступаете, отбиваясь клинком от ударов полдюжины дубин, но находите время взглянуть на гоблинов. Один уже лежит неподвижно у ног троглодита, в то время как другой был сбит на колени и окружен тремя жестокими существами. Дубина наносит смертельный удар, но, даже падая, гоблин произносит последний слог заклинания - и земля дрожит под вашими ногами. Огромная статуя движется, вы смотрите вверх и видите, как восемь каменных рук начинают поворачиваться в сторону земли. Куски кирпичей падают вокруг вас, когда голова идола наклоняется вперед, его большие глаза движутся в поисках добычи. Статуя ожила. Троглодиты парализованы от страха и, когда чудовищные руки опускаются, четверо из них подняты в воздух и раздавлены. Вы несетесь прочь, оглянувшись назад, вы видите, что ни у одного из троглодитов не хватило ума, последовать за вами. На дрожащих ногах вы спускаетесь по склону на тропу и возвращаетесь в лес.

◯ **144** — (**167**)

80

107

Вы сопровождаете шахтовладельца Глотена в его особняк на окраине города. Его слуги проводят вас в комнату для приемов, где и оставляют в покое. Помимо гобеленов и нескольких диванов, единственный предмет мебели в комнате - огромное кресло. Оно большое, как трон, и вы предполагаете, что это кресло самого Глотена. Можете внимательней осмотреть его или остаться сидеть на диване и терпеливо ждать Глотена.

◯ **Осмотреть кресло: 347** — (**11**)

◯ **Остаться на диване: 211** — (**10**)

81

324

С грацией танцовщицы женщина шагает к вам, цепи на ее лодыжках звенят, а сама она улыбается. Она стоит перед вами и поднимает руки, вдруг металлический лязг - она соединила кандалы вместе и, визжа как кошка, атакует, пытаясь огреть вас цепью по голове. Вы прыгаете назад, недоумевая. Шум ее атаки может привлечь нежелательное внимание. Уворачиваясь от атак женщины, вы пытаесь ее успокоить. Вы отступаете от разъяренной женщины, опрокидывая обитые шелком стулья и топча бархатные подушечки на полу, и пытаетесь объяснить, что не причините ей никакого вреда. Женщина дерется цепью с мастерством опытного гладиатора. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Если вы пережили эту атаку, женщина внезапно останавливается и смотрит на дверь.

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

✎ `«Выносливость» -3`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **34** — (**73**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, «Провизия» −1, «Выносливость» +4

82

262

Внимательно присмотревшись к часовым, вы понимаете, что так далеко в тылу в карауле стоят отбросы армии воинов-рабов. Два охранника - это пожилые гномы, и они выглядят слишком старыми для войны. Тем не менее, они находятся под контролем воли хозяина Портала и нападают на вас.

◯ **Дальше** — (84)

83

49

Вы лишь немного понимаете язык этого смешанного племени воинов, но ясно, что вы у них в плену. Они ведут вас деревню на холме. Здесь вас запирают внутри небольшой каменной хижины. Вскоре дверь открывается и входит женщина. Она говорит с вами на архаичном диалекте вашего собственного языка. «Приветствую, Человек-с-другой-стороны. Меня зовут Витта. Я объясню ситуацию. Портал в Священной пещере по обыкновению был добр к нам: один раз в столетие или в два, кто-то из Мира-по-ту-сторону находил его и приходил к нам. Мой дед был самым последним, нойбургец по рождению и лесник по профессии, он нашел врата, исследуя пещеры, скрытые под Облачными горами. Мы называем себя Народ, здесь все расы одно племя и живут в мире, в отличие от племен Мира-по-ту-сторону. Но когда прибыл Горфак, Портал стал пылать злом, теперь никто не входит в нашу землю через него кроме орд воинов-рабов, и Горфак приказывает им разрушать наши жилища и пленять нас. Я могу рассказать больше, но сначала, ты должен поесть. Я принесу пищу». Она уходит и забывает запереть дверь! Вы подождете ее возвращения или кинетесь через дверь?

◯ **Подождать Витту: 360** — (62)

◯ **Выбежать наружу: 72** — (25)

84

ГНОМЫ-ЧАСОВЫЕ

Мастерство **7**

Выносливость **10**

◯ **Начать битву**, «N» = 262, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10 — (237)

85

93

Вы остаетесь неподвижным, пока морда Ноазавра качается перед вами, сопя ноздрями, вам удается сохранить спокойствие, даже когда зловонная пасть зверя оказывается у самого лица. Но один из воинов-рабов замечает, что Ноазавр обнаружил что-то интересное на краю рощи. Огромное существо поворачивается и идет прочь, тогда как воин-раб с мечом и щитом направляется прямо к вам.

◯ **135** — (**346**)

86

ДРОМЕОЗАВР

Мастерство **10**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, `«N» = 342, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 8` — (**237**)

87

390

Ваши товарищи пляшут боевой танец вокруг туши Трицератопса. Бард племени сочиняет импровизацию в память о вашей отваге. Когда торжества затихают, вы держите военный совет. На данный момент вы очень близко к дороге между Порталом, известным Народу как Священная пещера, и штаб-квартирой тирана Полководца. Шаман уверен, что Полководец намерен покинуть свой дворец завтра, взяв оставшихся воинов-рабов вместе с собой обратно в Кхул. План шамана - устроить засаду около Священной пещеры, убить Военачальника и спасти Анксис, королеву Народа. Вы не видите никаких недостатков в этой стратегии, но не терпите никаких задержек. Вы предлагаете попытаться в одиночку проникнуть в штаб Военачальника сегодня. Воины рассказывают вам, что за хребтом на дальней стороне травянистой равнины есть другая дорога, который ведет вдоль долины к лагерю Военачальника. Триумфально вернетесь в селение вместе с воинами и подготовитесь с ними к завтрашней засаде? Или в одиночку отправитесь через хребет к штаб-квартире Полководца?

◯ **Устроить засаду: 213** — (**208**)

◯ **Пойти в одиночку: 32** — (**155**)

88

60

Ваш факел остается горящим. Гулкие шаги теперь почти за дверью ледяной комнаты, но вы проплавили два отверстия в пласте льда, который покрывает закрытую дверь. Свободной рукой вы бьете по льду. Трещина зигзагом идет через него, а затем вся ледяная стена падает и разлетается осколками, как оконное стекло. Три воина-раба врываются в комнату и бегут к вам, вы изо всех сил нажимаете на дверь. Она открывается, и вы падаете через дверной проем, задевая острые осколки. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вы кричите от боли, но поворачиваетесь, захлопываете дверь, упираетесь в нее плечом и запираете на железный засов. Воины-рабы ломятся в дверь. Не обращая внимания на их усилия, вы садитесь передохнуть. Дверь прочная, вы в безопасности. Перед вами освещенный факелами коридор, и вы идете по нему.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **372** — (**181**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

89

НОАЗАВР

Мастерство **8**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, ✎ «N» = 26, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (**237**)

90

289

Вы делаете глубокий вдох и шагаете в темноту между каменными опорами. Все ваши предыдущие переживания и эмоциональные мучения были ничто по сравнению с натиском злой воли, которая вторгается в ваш разум, отметая ваши надуманные возражения и опровержения, ее неистовый дух все глубже и глубже проникает в ваше сознание. Только сильнейшие могут пережить натиск порабощающей мощи Портала. Есть ли у вас кольцо защиты от зомби?

◯ Если в наличии 1 «Вещи/Кольцо зомби»: **Да: 96** — (**157**)

◯ Если отсутствует 1 «Вещи/Кольцо зомби»: **Нет: 188** — (**206**)

91

306

Вы бежите к черной фигуре и, поскольку она стоит неподвижно, врезаетесь в нее. Ваши протянутые руки не встречают никакого сопротивления, и темнота окружает вас, когда вы плашмя падаете в черное тело существа. Оно состоит из ничего, это пустота, бездонная яма, в которую вы попали на веки веков. На этом ваша история заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**144**)

92

215

Вы стоите спиной к стволу огромного дуба и ждете атаки. Скуррелоры могут атаковать одновременно, но только один из них приближается к вам, его копье рисует узоры в воздухе. И тут вы понимаете, почему они атакуют по одному. Кончик его хвоста начал потрескивать от энергии и поджигает все, к чему прикасается.

◯ **Дальше** — (**257**)

93

270

Воины-рабы продолжают идти по гребню к вам. Вы не осмеливаетесь спуститься в долину - они поймут, что вы не один из них и могут схватить вас прежде, чем вы доберетесь до джунглей. Вы по-прежнему торчите перед медленно приближающимся патрулем. Они все ближе, но вы не смеете бежать. Вы видите, как еще один отряд подходит с другого направления. Вы зажаты между этими двумя группами, и понимаете, что ни одна из них не была обманута вашей игрой. Вы сдаетесь в плен.

◯ **328** — (**113**)

94

338

Скуррелоры преследуют вас, и вы чувствуете, как лезвие копья царапает вашу спину. **Потеряйте 2 очка Выносливости.** Вы быстрее их на земле, но они лезут на деревья и, перепрыгивая с ветки на ветку, в состоянии преследовать вас по пятам, осыпая настоящим дождем из орехов и сучьев. В конце концов, они устают и прекращают погоню. Вы пытаетесь сориентироваться: вы думаете, что двигались в юго-восточном направлении. Вы находитесь на узкой тропе, которая идет дальше в том же направлении, и решаете идти по ней.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **100** — (153)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

95

250

Ваш план удался. Вы плечом врезаетесь в торговца и, пока он старается восстановить равновесие, срываете его кошелек с пояса. Вы бежите до конца переулка и сливаетесь с толпой, прежде чем торговец успевает прийти в себя. В кошельке 10 золотых монет. Вы сразу же используете одну из них, чтобы купить себе сытный завтрак. **Восстановите 4 очка выносливости.** Когда вы выходите из таверны, то едва не падаете, столкнувшись группой маленьких ребятишек. Они тощие и грязные, одеты в лохмотья. Они просят у вас денег на еду. Проявив сострадание, вы решаете отдать им остальные 9 золотых из украденного кошелька, а затем отправляетесь в центр города.

✎ «Выносливость» +4

◯ **61** — (27)

96

297

С удивительной скоростью некоторые из дриад бегут вам навстречу, в то время как другие отрезают пути отступления. Вы оказываетесь в центре круга неулыбчивых древесных лиц. Вы пытаетесь вырваться от них, но обнаруживаете, что дриады имеют очень жесткую кожу, и ваша атака только разозлила их. Они погружают свои тонкие пальцы в ваше тело и разрывают ваше лицо и горло. У вас нет шансов на спасение...

◯ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» −1 — (34)

97

149

«Я и бедный старина Гирник работали на Горфака, - говорит гном. - Он был неплохой хозяин, но обращался с нами жестко, ему всегда было мало, он всегда хотел прокопать шахту глубже, он никогда не мог получить достаточно. Когда наши ребята прокопали тоннель в эту пещеру и нашли Портал, Горфак взял меня и Гирника вниз посмотреть что это такое. Гирник вошел первым, потом я - мы оба очутились здесь, в этом мире, полном гигантских ящериц! Затем, через некоторое время, через Портал прошел Горфак, но он изменился. Портал сделал что-то с ним. Он стал больше, сильнее, а его лицо было ужасно. Еще хуже, он стал уродом. **Он запретил все зеркала в своей цитадели. Я считаю, что он получит настоящий шок, если сейчас увидит себя в одном из них.** Во всяком случае, с тех пор Портал стал как бы живым, пульсирующим злой силой. Тот, кто приходит через него теперь, испытывает те же страдания, что и ты, большинство превращаются в воинов-рабов. Я думаю, что Портал был там целую вечность, ожидая кого-то жадного, как Горфак, но в то же время, пропуская других, которые нашли его. Тут есть всякие племена и народы - люди, гномы, эльфы, гоблины - они считают, что их предки прошли через Портал. Как я уже сказал: я был последним, кто прошел через него до тебя!» Вы обдумываете слова гнома, пока идете к выходу из долины.

◯ **348** — (180)

98

71

Наконец, конвульсии монстра затихают и прекращаются, а его огромное тело опускается на дно реки. Вы избиты, ошеломлены и залиты водой. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Если вы все еще живы, то лежите на дне лодки под слоем зловонной воды. Лодка кренится, и вы прилагаете все силы, чтобы вычерпать воду. Когда вы смотрите вокруг, то понимаете, что вернулись на середину реки и продолжаете плыть вниз по течению.

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

✎ `«Выносливость» -2`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **25** — (171)

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

99

308

Подобно чудовищной нелетающей птице Овираптор налетает на вас, пытаясь ударить рогом, пока вы стоите с обнаженным мечом на конце причала. Гоблины остаются возле дома, наблюдая за боем издалека.

◯ **Дальше** — (178)

100

382

Лодка врезается в бревна причала. Вы привязываете ее и поднимаетесь на настил. Заросшая тропа ведет от пристани в лес. Вы идете по ней и в скором времени видите между деревьями каменную башню. Тропа поворачивает налево и продолжает вести на юг через лес, побочное ответвление ведет к башне. Сумерки приближается, и в ближайшее время вам нужно будет разбить лагерь на ночь. Пойдете ли вы к башне, чтобы найти в ней убежище? Или продолжите идти по тропе и искать подходящее для ночлега место в лесу?

◯ **Зайти в башню: 99** — (378)

◯ **Пойти дальше: 146** — (348)

101

166

Когда вы начинаете развязать швартовы, то слышите приближающиеся шаги. Оборачиваетесь и видите гнома идущего по тропинке от хижины. Он с грозным видом размахивает кинжалом. Перед ним летит странная птица. Вы узнаете Коалита, маленького белого попугая, птицу с острым клювом и чрезвычайно длинным хвостом, который он может использовать, чтобы цепляться за ветви. Гном очень зол. «Меня не волнует, бандит ты или один из холуев маркграфа, да хоть бы один из этих уродов с высушенной мордой, - кричит он, - ты не получишь мои лодки без боя!»

◯ **Дальше** — (23)

102

238

Демонстрируя, что у вас нет оружия, вы подходите ближе к обезьяне. Вы указываете вниз по склону и говорите: «Иди отсюда. Оставь это место. Возвращайся в лес. Ты понимаешь? Иди вниз по склону. Иди!» Обезьяна трет морду ладонью огромной руки. Ее лицо проясняется, и она пристально смотрит на вас. «Это мощное тонизирующее средство для ума, - говорит она, - услышать несколько простых предложений на человеческом языке. Я с удовольствием уступлю вам вершину этого холма, мой друг. Это печальное место, но, кстати, довольно красивое. Я сделаю небольшой перерыв. Я надеюсь, мой внешний вид не очень вас напугал. Я могу заверить вас, что любая тревога по поводу этой звериной формы, которую вы должны были испытать, ничто по сравнению с болью, которую она приносит мне. Доброго вам вечера». Гигантская обезьяна уходит прочь вниз по склону.

◯ **18** — (393)

103

23

Черная фигура движется к вам. «Недостаточно хороший ответ! – словно эхо повторяет странный голос. - Тем не менее, вы заплатили за поездку на лодке и заслужили еще один шанс на успех». Вы чувствуете себя слабым и усталым. Как лунатик, вы бредете через мелководье, залезаете на дно лодки и, когда она отходит от берега, сразу же засыпаете. Вы приходите в себя уже на лесной поляне, рядом шумит река. Вы чувствуете себя полностью обновленным. **Восстановите выносливость до начального значения.** От поляны отходит единственная тропа, и вы начинаете следовать по ней на юг.

«Выносливость» +30

◯ **50** — (278)

104

108

Медведь смотрит на вас с подозрением, пока вы стоите в дверях. Вы шагаете вперед, и животное начинает рычать и шуметь цепями. Вы боитесь, что шум, который он производит, услышит охрана. Что будете делать?

◯ **Напасть: 17** — (369)

◯ **Успокоить: 208** — (277)

105

192

Пламя факела с шипением угасает. В отчаянии, вы держите кончик тлеющего факела между ладонями и дуете на красный огонек снова и снова, пытаясь вдохнуть жизнь в пламя. Поднимается немного дыма или это просто пар? Нет - это дым: вы возродили крошечное пламя, которое светится все сильнее, пока вы на него смотрите. Теперь вы можете продолжить растапливать ледяную стену, но понимаете, что больше не слышите звука шагов. Три воина-раба уже вошли в комнату. Один из них стоит прямо за вами.

◯ **328** — (113)

106

20

При мерцающем свете костра вы осматриваете тела гоблинов. Они были закаленной в боях парочкой: у одного повязка на месте выбитого глаза, у другого крюк вместо левой руки. Они были профессиональными ворами, судя по коллекции безделушек и разнообразных монет, которую каждый из них носил в своем кошельке. Вы находите в общей сложности **6 золотых монет**. Затем вы выбрасываете тела из дупла и сидите у костра до рассвета. Серым утром еще до восхода солнца вы затаптываете оставшиеся угольки и, вернувшись обратно на тропу, продолжаете идти на юг.

✎ `«Золото» +6`

◯ **36** — (**352**)

107

ВТОРОЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Мастерство **9**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 395, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12` — (**237**)

108

30

Вы неохотно расстегиваете перевязь меча и кладете его на деревянную платформу. Потом смотрите через край и видите, что веревочная лестница теперь размотана до земли, так что вы без труда спускаетесь по ней. Вы бредете в лощину и без энтузиазма начинаете осматривать поврежденные растения. Голыми руками роете ямы, в которые пересаживаете выкорчеванные саженцы; очищаете газоны от ветвей, которые были срублены с кустов проходящими здесь солдатами; заменяете дерн там, где он вытоптан, вынимаете мусор из ручья. Через некоторое время вы уже наслаждаетесь этой работой. Вы осматриваете результаты своих трудов и видите Лигнию, подходящую к вам в сопровождении дюжины дриад. Она держит ваш меч на расстоянии вытянутой руки и возвращает его вам с содроганием. «Возьми эту вещь! - говорит она. - Я больше не боюсь, что ты будешь использовать его против меня или моего леса. Прости мое недоверие, но у нас сейчас почти нет друзей - даже лесные эльфы обратились против нас. И пожалуйста, прими эти подарки. Я чувствую, что они будут важны для тебя». **Две дриады подходят, каждая несет небольшую деревянную клетку с крошечной птицей. Одна птица имеет красное оперение, другая - синее.** Вы помещаете их в рюкзак, а когда оборачиваетесь, дриад уже нет. Затем вы покидаете поляну и продолжаете двигаться вдоль узкой лесной тропы.

✎ `«Две клетки с птицами» = 1`

◯ **144** — (**167**)

109

391

Раньше, чем ваш меч покинул ножны, вы оказались в центре вихря летящих ножей, секущих сабель и лягающих копыт. У вас нет шансов. На этом ваша история заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»` **: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**356**)

110

ГРАПТОР-ДЕРЕВО

Мастерство **6**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, `«N» = 326, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 9` — (**237**)

111

63

Пламя мерцает и снова загорается на кончике вашего факела, струйки тьмы завиваются вокруг него, пытаясь погасить, но он остается зажженным, и тени начинают отступать. Ваши источники света разгораются сильнее. Холод разжимает свою ледяную хватку вокруг вашего тела. Вы отразили последнюю атаку Портала.

◯ **14** — (**115**)

112

278

Вы идете в течение всего дня. Путешествие проходит без происшествий, но вы наталкиваетесь на доказательства ужасных событий. На поляне вы находите отряд пехотинцев маркграфа, все были убиты в кровопролитной битве. Позже вы слышите шаги Огра на тропе впереди: он видит вас и, вместо того, чтобы атаковать, поет красивым женским голосом печальную песнь менестреля, а потом убегает. Неужели чудовище всего-лишь защищалось от нападавших, не желая причинить им вреда? Вскоре вам на пути встречается дорожный указатель, согласно которому дорога на запад ведёт в город Кляйнкастл, а тропа на восток - к золотым рудникам.

◯ **Город на западе: 143** — (**196**)

◯ **Рудники на востоке: 22** — (50)

113

328

Что-то тяжелое бьет вас по черепу. Голова взрывается от боли, и вы больше ничего не чувствуете. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Если все еще живы, в конце концов, вы приходите в себя. Ваша голова пульсирует от боли, вы чувствуете себя очень плохо. Вы двигаетесь, качаясь из стороны в сторону. В настоящее время ваша голова ниже плеч и, кажется, очень близко от марширующих ног. Вы не подаете вида, что очнулись, и пытаетесь украдкой смотреть из стороны в сторону. Отряд воинов-рабов тащат вас вдоль мрачного коридора. Они приходят в широкое светлое помещение, где бросают вас на каменный пол. Вы морщиться от боли, но сдерживаете крик. Вы смотрите вдоль пола и видите огромные глаза рептилии, которые смотрят на вас с кошмарной головы, большой как тележка, всего в нескольких метрах от вас. Это голова Тираннозавра, самого страшного из всех динозавров, его пасть распахивается, показывая ряды длинных тонких клыков, каждый размером с меч - и столь же острых. Вы лежите на краю глубокой ямы, в которой и живет динозавр, воины-рабы бросили вас здесь в качестве закуски для монстра. Попытаетесь вскочить и убежать или продолжите делать вид, что вы без сознания?

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

🖉 `«Выносливость» -4`

◯ **Вскочить и убежать: 219** — (361)

◯ **Остаться лежать: 305** — (404)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»`: **Лечение**, 🖉 `«Провизия» -1, «Выносливость» +4`

114

ВОИН-РАБ

Мастерство **6**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, 🖉 `«N» = 88, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 9` — (237)

115

14

Темные тени отступают, впитываются обратно в черные камни Портала. Ваше зрение проясняется, вы собираете свои вещи и еще раз оглядываете пещеру, она по-прежнему пуста. Тогда вы поворачиваетесь взглянуть через Портал - и смотрите с открытым ртом на невероятное зрелище. Перед вами тянется залитый солнцем пейзаж - обширная панорама: болота и джунгли, равнины и леса, заснеженные горы заслоняют далекий горизонт. Ваш ум не может понять, как все это может существовать в глубинах золотого рудника, но потом вы понимаете, что портал является воротами в другой мир. Это не Кхул: небо не такое синее, солнце не такое желтое. И чудовищные животные, которых вы видели раньше в лесу между рудником и Кляйнкастлом, этот другой мир просто кишит ими. Подобно движущимся холмам, бронированные монстры топают через пастбища, стаи остроклювых существ парят в небе. Где-то здесь таится Полководец воинов-рабов. Вы шагаете вперед и оглядываетесь назад. С этой стороны Портал похож начерный зев пещеры в склоне холма. Надеясь вернуться, вы прячете свои факелы в скалистой расщелине по соседству. Три тропы ведут от Портала. Вы игнорируете средний путь, он самый широкий и наиболее часто используемый. Хотите пойти налево через холмистую долину или направо в джунгли?

✎ `«Факелы» = 0`

◯ **Налево в долину: 239** — (51)

◯ **Направо в джунгли: 322** — (310)

116

373

Несколько секунд, после того как ваш оклик был унесен ветром, сидящая фигура остается неподвижной. Затем она медленно встает и поворачивается. Лицом к лицу на бесплодной вершине перед вами стоит огромная хищная обезьяна. Первое, что вы замечаете, это острые зубы и могучие мышцы, но потом вы начинаете задаваться вопросом, почему зверь одет в черный плащ. В глазах обезьяны видны отблески интеллекта и глубокое отчаяние. Вы едва ли удивлены, когда она начинает говорить. **«Человек! Был человек. Что человек? Волосатый, волосатый, скотина. Ешь, ем сырое! Струйка крови, вниз по подбородку, волосатый. Где подбородок? Был человек, человек!»** В течение некоторого времени огромная обезьяна продолжает выкрикивать подобные фразы. В этом нет никакого смысла, но сумерки приближается, а вы не хотите делить вершину утеса с сумасшедшей хищной обезьяной. Будете угрожать ей оружием или вежливо попросите уйти с утеса?

◯ **Угрожать оружием: 163** — (245)

◯ **Попросить уйти: 238** — (102)

117

43

Вас бросает на ребристый валун, после чего все кости в вашем теле оказываются переломаны. Затем ваш труп уносит течением. На этом ваша история заканчивается...

118

2

Вы находите развесистое дерево, на которое легко подняться, и карабкаетесь до самой верхушки, чтобы установить ваше местонахождение в лесу. Вы обозреваете окрестности. Нужно решить, в каком направлении двигаться. На западе лес редеет, и вы можете увидеть широкую дорогу, ведущую в Кляйнкастл. На юге лес тянется вдаль, как бесконечный зеленый ковер. К востоку растительность поднимается на предгорья Облачных гор, и вдали пики формируют неровный угрюмый горизонт. Под горами находятся золотые рудники.

◯ **Южный лес: 155** — (**255**)

◯ **Город на западе: 143** — (**196**)

◯ **Рудники на востоке: 22** — (**50**)

119

332

Вы поджигаете факелом мешок, а затем шагаете назад, когда облако игнеолита окружает огромные каменные блоки. Вы слышите шипение и бульканье, когда порошок начинает расплавлять Портал, но потом разряды черных молний трещат вокруг камней, и игнеолит осыпается на землю. На другой стороне каменных врат появляется фигура - гуманоид, но с огромной раздутой головой. Его голос эхом отражается в пещере. **«Глупая попытка. Я Горфак Полководец, и вскоре буду императором всего Кхула. Я избранный сосуд Портала. Его сила во мне, пока я живу, до тех пор Портал не может быть уничтожен. Пройди! Пройди через врата, пройди и присоединись к моей непобедимой армии. Опусти свое оружие, брось факел, положи свои пожитки. Пройди и подчинись моей воле».** Вы пытаетесь сопротивляться, но не можете. Вы заканчиваете свою жизнь как воин-раб...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`: **Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**238**)

120

110

В конце концов, дверь вашей тюрьмы открывается и Витта выводит вас из хижины. Уже вечер и улицы освещены ярко горящими факелами. Вас привели на большую открытую площадку на краю городка, крытая черепицей галерея на деревянных столбах идет от зубцов городской стены вокруг этого места. Все горожане собрались под ее крышей, они приветствуют вас и сразу начинают обсуждать ваш внешний вид. Люди представляют собой смесь всех видов гуманоидов, с которыми вы сталкивались в Кхуле, но есть и такие, которых вы раньше никогда не видели. Вита объясняет: «Человек с чешуйчатой кожей, который немного похож на ящерицу, это шаман этого поселения. Остальные, одетые, как и он в цветные одежды и пернатые головные уборы, шаманы из отдаленных поселений и областей. Они ждут вас, чтобы начать испытание. Вы должны стоять против этой деревянной доски, воины будут бросать оружие, проверяя свое мастерство, если повезет, все они промахнутся. Если дрогнете, вы не прошли испытание - головы предыдущих неудачников можно увидеть свисающими со стропил. Если продержитесь до конца, вы докажете вашу храбрость и будут приняты в Народ». Все глаза устремлены на вас, когда вы прислоняетесь к исколотой и изрубленной поверхности доски и ждете глухой звук первого удара.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 85, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

121

159

Все идет не так. Торговец настолько велик, что он почти не потрясен ударом вашего плеча. Когда вы хватаете его кошелек, он хватает ваше запястье - а потом начинает звать на помощь. Через несколько секунд вы окружены возмущенными обывателями, и уже через час прикованы к стене влажной темной камеры в подземельях под замком маркграфа. Если кто-нибудь потрудится, вспомнить о вас то, в конце концов, вас приволокут в суд маркграфа, вынесут приговор и казнят. На этом ваша история заканчивается...

122

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

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

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 13 «D/Stat»: Вероятность: 95%

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

◯ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Бросить кубики**, ✎ «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) — (122)

◯ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Провалить проверку**, ✎ «Rez» = 2 — (122)

◯ Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Дальше**, ✎ ƒ(×) «Check» — (190)

◯ Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Принять результат**, ✎ ƒ(×) «Check» — (190)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, «Rez» = 3 — (122)

123

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ-ВАМПИР

Мастерство **6**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, ✎ «N» = 64, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 7 — (237)

124

ПТЕРАНОДОН

Мастерство **7**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, «N» = 53, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (**237**)

125

361

Работа скоро закончена: маленькие мешки с игнеолитом равномерно размещены вдоль стен двух комнат в каменном здании, из каждого мешка торчит полоска бумаги, чтобы действовать в качестве фитиля. Вы видите, что Азудраз устроил так, что фитили встречаются в центре его мастерской. Вы предполагаете, что он должен вывести еще один фитиль через дверь и зажечь его снаружи здания, когда видите его идущего с факелом в руке к центральному фитилю.

«А теперь, мой верный друг, - ликует он, - мы сохраним все наше золото для себя, навсегда!»

Вы пытаетесь остановить его, но он нападает на вас, используя факел в качестве оружия.

◯ **Дальше** — (**343**)

126

215

Увидеть гибель собрата, второй Скуррелор предпочитает не ввязываться в битву и ловко прыгает на дерево, скрываясь в густой листве. Вы продолжаете идти по тропе на восток.

◯ **230** — (**165**)

127

254

Нападавшие разграбили лагерь и забрали все ценное - не только монеты и драгоценные камни, но и оружие, доспехи, продукты питания, и даже вьючных животных. Когда вы осматривали тела, то заметили, что, в большей или меньшей степени, все воины-рабы проявляют странные нечеловеческой черты. Они не носят броню или форму, а их одежда грязная и оборванная. Их кожа бледная, а их лица почти пустые. Некоторые из них на самом деле потеряли свои черты лица, короткая безгубая прорезь вместо рта, два маленьких отверстия вместо носа, и глубоко посаженные глаза без бровей, век или ресниц. Каждый из них носит на шее каменный талисман на кожаном ремешке, камень с вырезанными на нем непонятными иероглифами. Вы находите одного из этих странных солдат еще живым, хотя он и умирает. Вы заметили, что его талисман окутывает черная тень. Вы снимаете его с шеи воина, этот камень кажется почти живым существом. Вы можете поместить его в свой рюкзак, а затем отправиться блуждать по лесу. Или можете повесить его себе на шею.

◯ **Надеть на шею: 384** — (**405**)

◯ **Оставить в сумке: 2**, ✎ `«Каменный талисман» = 1` — (**118**)

128

СТРУТИОМИМ

Мастерство **9**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 189, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7` — (**237**)

129

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Мастерство **7**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 220, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7` — (**237**)

130

380

Остроконечные крыши Кляйнкастла уже позолочены первыми лучами утреннего солнца. Вы просыпаетесь и стонете, тело затекло и замерзло. Вы также очень голодны. **Потеряете 2 очка выносливости.** Если хотите, можете получить отличный завтрак в ближайшем трактире всего за 1 золотой. Если не хватает денег, можете просить подаяние на улицах или попробовать себя в роли карманника.

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

✎ `«Выносливость» -2`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Вещи/Золото»`: **Купить завтрак: 355**, ✎ `«Золото» -1, «Выносливость» +4` — (**152**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Просить подаяние: 223** — (**250**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Украсть деньги: 304** — (**407**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **В центр города: 61** — (**27**)

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

131

387

Пытаясь убежать от пристани в сторону леса, вы понимаете, что совершили ужасную ошибку. Свирепый Овираптор освобожден, и он стремится утопить свои когти в вашу плоть и разодрать ее на куски рядами своих зубов. Даже в одиночку динозавр будет грозным противником, но на открытом пространстве перед домом достаточно места, чтобы трое гоблинов окружили вас, что они и делают. Вы не можете надеяться победить их всех, а Овираптор не поймет, если вы попытаетесь сдаться. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`: **Храбрость (отмена)**, ✎ `«Храбрость» -1` — (**204**)

132

СОЛДАТ

Мастерство **6**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, ✎ `«Rez» = 7, «N» = 320, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 8` — (**237**)

133

ПРАВИЛА ИГРЫ

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

2. Шансы прохождения проверок:

навык 12: 90%

навык 11: 85%

навык 10: 80% и т.п.

После каждой своей проверки удача снижается на 1.

3. Каждая порция провизии восстанавливает 4 очка выносливости.

4. Один раз за бой герой может испытать удачу, чтобы в случае успеха нанести врагу критический урон 6, иначе промахнется.

5. Приятной игры!

◯ **Назад** — (1)

134

114

Вы приземляетесь на ноги и кувыркаетесь через голову. Вас тряхнуло, но вы не пострадали. Вы убеждаетесь, что все предметы в рюкзаке не повреждены, а затем решаете уйти от дома дерева эльфов как можно быстрее.

◯ **150** — (388)

135

◯ **A4** — (193)

136

ГИГАНТСКАЯ ВОДНАЯ УЛИТКА

Мастерство **8**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 281, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9` — (237)

137

103

Статуя божества гоблинов возвышается над вами, и теперь вы можете увидеть, что мерцающий блеск не имеют ничего общего с драгоценными камнями, это тысячи кусков зеркала инкрустированы по всей поверхности статуи. Кусочки зеркала лежат и на земле у ваших ног, если хотите, можете подобрать один и поместить в рюкзак. Вы слышите шум и, повернувшись, видите, как два гоблина на цыпочках выходят из-за статуи. Они тоже видят вас, но прежде чем вы или они начинают действовать, дикий вой заполняет воздух, когда троглодиты вылезают из подземелья под насыпью и начинают подниматься к статуе. Вы и гоблины ждете нападения у основания статуи.

◯ **203** — (261)

138

101

Прежде чем вы успеваете добраться до края поляны, слышите свирепый визг и скрежет когтей. Вы поворачиваетесь, чтобы увидеть, как огромная птица мчится прямо к вам, гневно махая крошечными крыльями. Отступать поздно, и вы достаете свой меч.

◯ **Дальше** — (197)

139

129

Вы тянете люк за железное кольцо и открываете деревянную лестницу, ведущую вниз в темноту подвала. Вы спускаетесь и стоите в затхлой тишине, пока ваши глаза привыкают к скудному освещению. Этот подвал использовался как кладовая, но, похоже, что он был обыскан и разграблен. Ящики, бочки и мешки – разбиты и разорваны, земляной пол тоже был перекопан. Вы осматриваете темные углы, когда слышите шумное сопение позади вас. Вы оборачиваетесь, чтобы увидеть, что пол движется! Почва летит вверх, а из-под земли высовывается странное звездообразное рыло и нюхает воздух. Все существо вылезает на поверхность: это бронированный крот, слепое подземное плотоядное существо с чешуйчатыми пластинами, как у броненосца, покрывающими все его тело. Он огромен - размером с большую собаку, а его острые зубы и мощные когти делают его опасным противником. Что будете делать?

◯ **Сражаться: 273** — (263)

◯ **Убежать: 209** — (307)

140

280

Вы крадетесь в тени леса. Вы не можете ничего увидеть за деревьями. Пробираясь между колючими кустами, вы сталкиваетесь лицом к лицу с двумя воинами-рабами. Не говоря ни слова, они нападают.

◯ **Дальше** — (159)

141

376

Ночью вы слышите, как открывается дверь. Делаете вид, что спите, пока два эльфа, которые двигаются, как механизмы, что выдает в них воинов-рабов, входят в комнату. Они несут светящееся в темноте одеяло, укутывают им вас, а затем уходят. Одеяло очень кстати, оно теплое и удобное. Но вы обеспокоены тем, что эльфы выглядели как воины-рабы, и это одеяло слишком уж расслабляет. Вам трудно двигать конечностями. С огромным усилием вы сбрасываете светящийся предмет с кровати. Вы понимаете, что это было волшебство, вы беспомощны и слабы, но постепенно, дрожа, садитесь на кровати. **Потеряйте 1 очко мастерства.** Вы должны попытаться выйти из этой хижины любой ценой.

✎ «X» = 1

◯ Если в наличии 1 «D/X»: **Принять результат**, ✎ «Мастерство» −1, «X» = 0

◯ Если в наличии 1 «D/X», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» −1 — (30)

◯ Если отсутствует 1 «D/X»: **177** — (243)

142

138

Вам удается убедить Анксис, что Дирлин станет ценным союзником. Вы приводите ее обратно к камере Дирлина, где используете ключи тюремщика, чтобы освободить медведя. Анксис и Дирлин горят жаждой мести, но вы находите время, чтобы сожрать здесь миску с едой, которую оставили для Дирлина. **Восстановите 4 очка выносливости.** Потом они вдвоем ведут вас по коридору и вверх по лестнице. Вы поднимаетесь в широкий коридор, в дальнем конце большая деревянная дверь, которую охраняют два самых больших воина-раба, которых вы видели. Один из них наполовину орк, наполовину пещерный гигант, другой раньше служил в элитном пехотном полку маркграфа. «Это вход в комнату Горфака, - говорит Анксис. - Давайте разделаемся этими двумя скоморохами. В атаку!»

Анксис берет на себя одного из охранников, Дирлин другого, вы можете спокойно подойти к двери. Делаете глубокий вдох, и шагаете на встречу с Полководцем.

✎ «Выносливость» +4

◯ **395** — (295)

143

249

Вы идете к основанию широкой ветви дерева. Ствол широкий, как дом, и есть расщелина в коре достаточно большая, чтобы протиснуться через нее. Внутри вы видите караульный пост. Стоны издает молодой эльф, по-видимому, заснувший при исполнении служебных обязанностей, его мучают кошмары. Черты его лица похожи на нормальные, а одежда по-прежнему довольно чистая и опрятная. Возможно, что он только недавно стал в ряды воинов-рабов. Как вы и думали, он носит каменный талисман на шее, кажется, во сне он изо всех сил старается стащить его с шеи. Позади него лестница, вырезанная во внутренней части ствола, ведущая вниз. Вы попробуете на цыпочках пройти мимо спящего охранника и дальше по лестнице вниз или попытаетесь снять талисман с шеи охранника?

◯ **Прокрасться мимо: 19** — (220)

◯ **Снять талисман: 313** — (170)

144

27

Грохот копыт замирает вдали, а лес молчит, слышен только плеск реки. А потом вы видите это: в пространстве между широко расставленными деревьями, можно увидеть сверкающую воду - огромное озеро или внутреннее море, простирается на юг, насколько хватает глаз. На северо-востоке его побережье покрывает густой лес, на юго-западе оно граничит с широкими лугами. Вы идете дальше и приближаться к тенистому берегу. Привязанный к столбу, на воде покачивается челнок. Вы поворачиваете к нему, и странная фигура появляется на вашем пути. В десяти шагах перед вами, между вами и челноком, стоит черная фигура, совершенно темный силуэт, приземистый гуманоид, его контуры похожи на гнома в рваном плаще и странной шляпе. И все черное, как из бездонной ямы. Внезапно фигура двигается и раздается голос, кажется, он исходит прямо из воздуха: **«Золото! Брось мне золотую монету или я не позволю пройти!»**

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото»`**: Бросить золотой: 77**, ✎ `«Золото» -1` — (200)

◯ **Напасть на фигуру: 306** — (91)

◯ **Пройти мимо: 345** — (301)

145

◯ **А3** — (135)

146

147

253

Вы шагаете через Портал, и снова оказываетесь в пещере, глубоко под Облачными горами. Вы ищете мешок с игнеолитом - он все еще здесь, безобидно лежит рядом с черным камнем Портала. Бросив последний взгляд на залитые солнцем джунгли затерянного мира, вы кидаете пылающий факел на мелкий порошок, а затем отступаете к краю пещеры. Мешок взрывается, и облако пыли оседает на всем протяжении черных блоков резного камня. В течении нескольких секунд громкое шипение заполняет пещеру - и ьповерхность Портала плавится и пузырится, а потом мгновенно вновь застывает, превратившись в гладкий безликий комок оплавленной скалы. Секунда тишины, а затем неописуемый, леденящий мозг вопль гибнущего существа проносится через вселенную и исчезает в пространстве. Портал уничтожен. Когда вы уходите из шахты, то сталкиваетесь с группами воинов-рабов, большинство из них мертвы, но немногие - те, что были преобразованы недавно – восстановили свой разум. Вы пытаетесь успокоить их, но ваша главная забота возвращение в Кляйнкастл.

◯ **400** — (**176**)

148

343

Два гоблина сначала смотрят на вас с подозрением, но поскольку вы тащите за собой мертвых троглодитов, они понимают, что вы помогли им, убивая их врагов. Они салютуют вам своими короткими мечами, а вы машете им в ответ. На вершине холма над гоблинами возвышается гротескная статуя, и теперь вы можете разглядеть, что ее мерцающий блеск вызван не драгоценными камнями, а зеркалами - тысячи осколков были встроены в поверхность статуи. Вы разочарованы, но поднимаетесь на холм и присоединяетесь к гоблинам у основания идола. Осколки зеркал разбросаны по земле. **Если хотите, можете подобрать чудом сохранившееся маленькое зеркальце и поместить в свой рюкзак.** Гоблины благодарны вам и говорят, что вознаградят вас за вашу помощь, но прежде чем они успевают сделать это, дикий вой наполняет воздух, когда уцелевшие троглодиты идут на повторный приступ.

✎ `«Зеркало» +1`

◯ **203** — (**261**)

149

229

Один из солдат бежит атаковать монстра и женщину-эльфа, в то время как вы перехватываете другого. Он, кажется, не в настроении разговаривать и грубо пытается оттолкнуть вас. Вы должны сражаться.

◯ **229** — (132)

150

11

Шагая на восток, вскоре вы оказываетесь в дремучем лесу, хотя эти места уже считаются хорошо изученными. Лес вокруг темный и тихий. Вы начинаете задаваться вопросом, не слишком ли далеко проникли в лес - и тогда вы видите два тела, лежащие на тропе впереди. Осторожно подходите. Мертвые существа - это Скуррелоры, длиннохвостые, покрытые мехом гуманоиды, которые живут на деревьях, их очень редко можно увидеть на земле. Эти двое были на охоте, у каждого из них лук и пустой колчан. Они были убиты из арбалета: металлические болты до сих пор торчат из зеленой кожаной одежды и мягкого коричневого меха. Будете обыскивать тела или пройдете мимо?

◯ **Обыскать тела: 151** — (202)

◯ **Пройти мимо: 230** — (165)

151

327

Пока вы бродите по деревне и общаетесь с солдатами, становится ясно, что они не знают точно, что ищут. Некоторые говорят, что гоблинов, другие бандитов и незаконных старателей, в то время как сержант, похоже, намеревается найти то, что он называет «противоестественными и отвратительными тварями». Маленькая рептилия была найдена и забита насмерть; вспыхнул спор из-за свинарника полного свиней, некоторые солдаты хотят взять их домой на бекон, в то время как другие настаивают на том, чтобы убить их сразу же в случае, если они одержимы демонами. Все солдаты очень рассержены, потому что они не могут найти золото или другие ценности. В конце концов, они уходят в лес. Вы продолжите свой путь на восток или решаете остаться в деревне ненадолго и быстро обыскать ее самостоятельно?

◯ **Обыскать деревню: 303** — (267)

◯ **Пойти на восток: 11** — (150)

152

355

Сытный завтрак восстанавливает вам 4 очка выносливости. В бодром расположении духа вы отправляетесь в центр города.

◯ **61** — (27)

153

100

Узкая тропа поднимается нас хребет, и, когда вы добираетесь до вершины, то останавливаетесь в изумлении. Внизу находится самый красивый сад, который вы когда-либо видели. Это большая чашеобразная лощина, деревья растут только на опушке леса по всей ее окружности, за исключением изящной рощицы в центре. Ручей течет от водопада на краю лощины до небольшого озера недалеко от центральной группы деревьев. Участки густых кустарников, цветов и пышные травы ковром устилают землю. Вы не можете поверить, что такое место могло возникнуть естественным образом в середине дикого леса. Вы также замечаете, что сад поврежден. Трава истоптана сапогами, часть растений срублена мечами. А потом вы видите раскатанную наполовину веревочную лестницу, свисающую со ствола ближайшего дерева. Взглянув наверх, вы замечаете деревянную платформу среди ветвей. Выйдите на поляну или вы взберетесь на дерево, чтобы изучить платформу?

◯ **Залезть наверх: 366** — (285)

◯ **Выйти на поляну: 62** — (34)

154

267

Вы идете к статуе гоблинов на верхушке холма. Вы прячетесь среди кустов и валунов, пытаясь остаться незамеченным, хотя на такой высоте растительность не очень-то густая. Огибаете куст и лицом к лицу встречаетесь с двумя троглодитами. Они поднимают свои морды, щурятся и сопят, прикрывая глаза лапами. Затем они обмениваются несколькими непонятными словами, а затем атакуют.

◯ **Дальше** — (163)

155

32

На вершине хребта тропа проходит между двумя скалами. Вы прячетесь здесь и изучаете местность по ту сторону хребта. Вы смотрите вниз на круглую, похожую на чашу долину. Джунгли покрывают большую ее часть, но есть поляны и недавно проложенные дороги. В самом центре долины на огромной поляне стоит дворец. Это массивное здание, совсем новое, его каменные стены белые как кости старого скелета. Деревянные пристройки примыкают к его высоким стенам. Это должен быть штаб-квартира Полководца, который контролирует воинов-рабов с помощью силы Портала. Глядя вдоль края долины, вы видите патрули неутомимых воинов-рабов. В долине, однако, нет никаких признаков движения. Неподалеку от вашего укрытия, есть овраг, ведущий вниз. Другого пути, чтобы войти в долину, не выходя на открытое пространство, нет. Патруль воинов-рабов приближается вдоль хребта. Поползете к оврагу или выйдите из укрытия и станете неподвижно с немигающим взглядом в надежде, что рабы примут вас за своего?

◯ **Ползти к оврагу: 156** — (273)

◯ **Притвориться: 247** — (183)

156

259

Вечером аптекари изучают раны на вашем теле и готовят лекарства, которые вы глотаете, прежде чем удалиться в гостевые апартаменты маркграфа. Вы просыпаетесь следующим утром полным сил. **Восстановите вашу выносливость до начального значения.** Горожане снова собрались, и вы опять находитесь в центре публичной церемонии. **Маркграф вручает вам официальный приказ, разрешающий свободный проход к золотым рудникам. Он также дает вам кошелек с 10 золотыми монетами и пузырьком «от волшебника», содержащий зелье истинного зрения. Горожане приносят вам провизию - вам удается втиснуть в свой рюкзак достаточное количество для пяти приемов пищи.**

«Все, что мы знаем, - говорит маркграф, - это то, что где-то под землей кто-то обнаружил древний Портал в другой мир и использует его злую силу, чтобы создать армию воинов-рабов из похищенных лесных обитателей. Этого Полководца, вероятно, можно найти по ту сторону Портала, в странном мире, из которого вышли противоестественные звери, терроризирующие окрестности. Если вы сможете победить этого Полководца, ваша награда будет столь же щедрой, насколько славны будут ваши дела. Помните, не только слабые находятся в опасности – среди пропавших Горфак и Дирлин, эти двое одни из самых богатых собственников в округе».

Вы благодарите маркграфа, покидает город и затем отправляетесь на восток к золотым рудникам.

🖉 `«Выносливость» +30, «Золото» +10, «Провизия» +5, «Зелье истинного зрения» = 1, «Приказ маркграфа» = 1`

◯ **22** — (50)

157

96

Серебристый свет от кольца на пальце тусклый и мерцающий, но это чистая и прекрасная вещь, ваш разум концентрируется на нем, пока его волна за волной пытается поглотить ужасающая мерзость. Как скала, стоящая посреди штормовых волн, ваш разум противостоит натиску Портала. В конце концов, импульсы угасают. Вы все еще свободны, но еще не до конца ощутили на себе всю силу древнего зла. Портал не смог превратить вас в воина-раба, вы признаны непригодным для использования в армии Полководца. Ваш разум слишком силен, чтобы его стереть, вместо этого, Портал трансформирует ваше тело. Вы обнаруживаете, что не можете выйти из-под тени врат. Вы заперты между невидимыми стенами. Вы не знаете, чего ждать дальше. Невидимые руки хватают вас, сжимают и скручивают конечности, как будто прикидывая количество силы, необходимое для трансформации. Вы плачете от боли, когда хватка усиливается. Есть ли у вас две клетки с птицами?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Две клетки с птицами»`**: Да: 302**, `«Две клетки с птицами» = 0` — (**230**)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Две клетки с птицами»`**: Нет: 167** — (**179**)

158

353

«Из этого сообщения, - задумчиво говорит волшебник, - кажется, что самой серьезной угрозой всему живому в лесу является появление этих сверхъестественных воинов: люди, гоблины, эльфы, гномы, все превращаются в бездумных, кровожадных разбойников. Они явно не совсем зомби; тем не менее, для воина, вроде тебя, это может оказаться полезным». Он протягивает руку, и на его перевернутой ладони появляется **серебряное кольцо**. У него нет драгоценного камня, но есть печатка в виде лица, на котором выгравирован ряд изящных букв. «Возьми это! - говорит волшебник. - Носи его на пальце. Буквы являются аббревиатурой заклинания, которое отгоняет зомби. Это может помочь тебе, когда ты столкнешься с одним из этих воинов с порабощенным разумом. А теперь расскажи, что ты видел сам в твоих странствиях».

Вы рассказываете волшебнику о необычных существах, на которых вы натолкнулись, и об историях, о говорящих животных и исчезнувших деревнях.

`«Кольцо зомби» = 1`

◯ **234** — (**8**)

159

ВОИНЫ-РАБЫ

Мастерство **7**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, `«N» = 280, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,`

«Выносливость» = 9 — (237)

160

◯ **А6** — (75)

161

19

Одержав победу над противником, выходите из нижней части дома-дерева эльфов и решаете уйти отсюда как можно быстрее.

◯ **150** — (388)

162

325

Стоя на краю платформы, вы смотрите вниз и видите, как веревочная лестница сворачивается вверх. Теперь вы не можете спуститься с платформы. Сзади Лигния возобновила чтение заклинания. Вам ничего не остаётся, кроме как обнажить свой меч и готовиться к битве с ней.

◯ **16** — (305)

163

ТРОГЛОДИТЫ

Мастерство **8**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, «N» = 267, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (237)

164

127

Факел выпадает из металлической руки Азудраза и попадает на кучу мятой бумаги в том месте, где встречаются фитили. Через несколько секунд центр комнаты пылает; густой дым заполняет воздух, и все, что вы можете увидеть, это рваные линии огня бегущие к мешками с игнеолитом. Вы падаете на пол и закрываете голову, ожидая взрыва, но все мешки, когда пламя добирается до них, лопаются с мягким звуком, подняв облако светящейся пыли, которая покрывает камень. Когда огонь потух, и все мешки лопнули, вы осматриваете стены. Вы заключены в тюрьму: игнеолит расплавил камень в одно мгновение. Все здание превращено в гладкую скалу, без единой трещины. Двери и окна исчезли. В конце концов, вы сможете прокопать подземный ход и сбежать, но это приключение заканчивается здесь...

165

230

Чуть дальше тропа разветвляется. Более широкая ведет на северо-восток по направлению к горам. Более узкая тянется на юго-восток в лес, огибая холмы.

◯ **На северо-восток: 277** — (249)

◯ **На юго-восток: 100** — (153)

166

168

Вы бежите между двумя деревянными хижинами. Безопасный лес находится всего в нескольких шагах, когда два солдата шагают навстречу вам. Вы врезаетеь в них, и, прежде чем успеваете встать, ваши преследователи догоняют вас и опутывают веревками и цепями. Вы будете доставлены в подземелья маркграфа в Кляйнкастле и, хотя, в конце концов, вы убедите ваших похитителей, что вы невиновны в любом преступлении, ваше приключение заканчивается здесь...

167

144

Вы снова оказываетесь под сенью деревьев и как можно быстрее идете на юг все глубже в чащу. Где-то в этой дикой местности таится злая сила, чья-то воля превращает обычных существ в сморщенных безликих бессмысленных рабов; сила, которая призывает древних монстров из прошлых эпох. Вы подозреваете, что зло пробудила жажда золота кого-то из шахтеров, и обеспокоены тем, что вы прошли мимо нужной шахты, что зашли слишком далеко. Тем не менее, все тропинки, которые вы сейчас пересекаете, по-прежнему ведут с востока на запад, и вы предполагаете, что дальше на востоке все еще есть рудники. Вы решаете продолжить путь утром - теперь уже сумерки, вы нашли полянку, на которой собираетесь заночевать. Ваше внимание привлекает дерево по соседству, оно возвышается над остальной частью леса. Пока вы его осматриваете, среди ветвей появляются огни. Вы опускаете глаза и видите, что окружены стройными лучниками в зеленых одеждах. Это лесные эльфы, и стрелы их луков нацелены на вас. Попытаетесь убежать или поговорите с ними?

◯ **Поговорить: 42** — (215)

◯ **Убежать: 300** — (54)

168

169

Гартакс не может найти слов, чтобы выразить вам свою благодарность, и ему стыдно, что он у него нет никакого сокровища, чтобы наградить вас. Вы заверяете его в том, что его благодарность достаточное вознаграждение - но вы также предполагаете, что он может дать вам некоторое количество еды. **Он с готовностью соглашается, и вскоре ваш рюкзак набит хлебом, сыром и солониной - достаточно для пяти порций еды.** Затем все обитатели лагеря собираются, чтобы попрощаться с вами, когда вы шагаете вглубь леса.

✎ «Провизия» +5

◯ **2** — (118)

169

59

Металлический конь волшебника скользит над пологом леса, искры от копыт сжигают листья на верхушках деревьев. Вы путешествуете на север до тех пор, пока зеленый ковер под вами не начинают сменять скальные выходы предгорий Облачных гор. Волшебник сажает свою машину на поляну. «Если вы пойдете отсюда на восток, - говорит он, - я думаю, что скоро вы окажетесь в гуще неприятностей. Конечно, если это то, что вы ищете.»

Вы прощаетесь с волшебником, наблюдая за взлетом его машины, после чего поворачиваете в зеленый подлесок.

◯ **22** — (50)

170

313

Осторожно берете кожаный шнур талисмана и снимаете его через голову спящего эльфа. Он вскрикивает один раз, а затем его тело резко обмякает. Вы боитесь, что он умер, но после того, как потрясли его, он внезапно просыпается и снова кричит, увидев талисман, поработивший его мозг. Он выхватывает его из ваших рук, бросает на пол и топчет. Потом делает глубокий вдох и говорит: «Огромное спасибо, мой друг. Как раз вовремя, вы спасли меня от вечного рабства, существования хуже любой смерти. Все мое племя живет только при условии соблюдения приказов тирана Военачальника и страшится Портала под землей. Я должен предупредить людей в Кляйнкастле. Наша королева планирует наложить заклинание иллюзии, скрывающее истинную природу лесных эльфов, на все племя, потом она поведет их против свободных людей, чтобы, притворившись друзьями, внезапно атаковать по приказу Полководца. Положитесь на меня; внизу этой лестницы есть еще один часовой. Я не вызову у него подозрения в отличие от вас». Вы следуете за эльфом вниз в темноту и, когда выходите из нижней части дерева на поляну, видите эльфа воина-раба, лежащего без чувств на усыпанной листьями земле. Освобожденный вами эльф исчезает в направлении Кляйнкастла, и вы решаете сделать то же самое, но в противоположном направлении.

◯ **150** — (388)

171

25

Река теперь широкая и медленная, она несет вас в южном направлении. Оба берега по-прежнему густо заросли деревьями, но подлесок здесь менее плотный и состоит в основном из лозы и лиан. Во всяком случае, деревья еще более массивные, чем в лесу дальше на север, с широкими блестящими листьями. В конце концов, вы замечаете, что течение реки становится быстрее, одновременно с этим появляются первые признаки жилья. Впереди вы видите два деревянных причала, по одному на каждом берегу. Теперь вы можете направить вашу лодку к берегу, чтобы добраться до одного из причалов, или продолжить плыть по течению.

◯ **Левый причал: 382** — (100)

◯ **Плыть по течению: 104** — (406)

◯ **Правый причал: 152** — (204)

172

26

Схватка привлекла к себе внимание одного из воинов-рабов. Вы вряд ли успеете восстановить дыхание, прежде чем он, механически дергаясь, добежит до вас.

◯ **135** — (346)

173

285

Десятки раз сухие кожистые губы прижимаются к вашему лицу. Вам удается оставаться неподвижным. Кажется, что прошла вечность, когда щупальца расслабляются, и грузное тело существа ползет вниз. Вы снимите повязку с глаз и рассматриваете отвратительного урода, который все еще ползает перед вами.

«Отличная работа! - говорит Глотен. - Семь из вас прошли это испытание. Эти животные Солесосы, и они совершенно безвредны до тех пор, пока вы сохраняете неподвижность. Вторая часть турнира проверит вашу сообразительность. Один из вас подойдет сюда, пожалуйста; и, маркграф, ваша помощь будет бесценна, спасибо.

Итак, как вы, наверное, знаете, в чеканке Кляйнкастла 2 медные монеты стоят 1 серебряную и 2 серебряные монеты стоят 1 золотой. У меня есть шесть монет на общую сумму 3 золотых. Я дам две медные монеты одному из вас, две монеты маркграфу и две монеты оставлю себе. Монеты маркграфа двух разных типов, мои монеты обе одного достоинства. Какой тип монет у меня?»

◯ **Серебро: 147** — (240)

◯ **Золото: 6** — (355)

174

ГЛОТЕН

Мастерство **9**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 389, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12` — (237)

175

76

Наконец, Лигния неподвижно лежит у ваших ног, а ветви всех близлежащих деревьев вдруг перестают двигаться. Лигния не потеряла ни капли крови, а пока вы смотрите на нее, раны, которые вы нанесли, начинают затягиваться, и легкое шуршание листьев начинается снова. Вы решаете уйти как можно быстрее. Веревочная лестница развернута до земли, используя ее, вы спускаетесь с платформы. К тому времени, когда вы достигли нижней части дерева, его ветви снова тянутся к вам. Очевидно, Лигния восстановила свои силы. Теперь вы снова на гребне одного их холмов, что окружают прекрасный сад в лощине. Продолжите свой путь прямо через сад или обойдете его по краю?

◯ **Идти через сад: 318** — (24)

◯ **Обойти по краю: 144** — (167)

176

400

Вы щуритесь от дневного света у входа в шахту и спускаетесь в лес, где находите то же самое: все воины-рабы либо мертвы, либо свободны. Выйдя из леса, вы видите Кляйнкастл. Пейзаж перед вами сильно изменился: фермерские поля перекопаны и покрыты сетью траншей и земляных укреплений, осадных машины засоряют поля. Когда вы приближаетесь к Кляйнкастлу, городские колокола начинают звонить. Лесные ворота распахивается, и во главе небольшой колонны измученных солдат выезжает маркграф. Вы говорите ему, что все воины-рабы ушли. «Хвала богам! - выдыхает он. - Это единственные солдаты, которые еще могут сражаться. Вы спасли город».

Позже на закрытом заседании Глотен и маркграф приглашают вас принять участие в публичной церемонии, на которой вы получите награду – золото равное вашему собственному весу, а также другие богатства, но, как ни странно, вы отклоняете их предложение, золото, похоже, утратило для вас свою привлекательность – по крайней мере на данный момент. Вы принимаете ларец с драгоценными камнями и хорошую почтовую лошадь, и незаметно ускользаете из Кляйнкастла. Многие другие тоже покидают эту местность. В предгорьях Облачных гор снова царит спокойствие..

◯ **Дальше** — (**187**)

177

233

Ножи, копья и топоры по очереди мчатся к вам и вонзаются в деревянную доску, напротив которой вы стоите. Воины Народа не в лучшей форме сегодня, часть оружия попадает слишком близко и ранит вас. **Потеряйте от 1 до 6 очков выносливости.**

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

✎ `вычесть из «Выносливость» случайное число от 1 до «D6»`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **174** — (**214**)

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

178

ОВИРАПТОР

Мастерство **8**

Выносливость **10**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 232, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10` — (**237**)

179

167

Все части тела горят мучительной болью. Вы чувствуете, как кости перемещается под кожей, и кричите, кричите, кричите – пока не впадаете в милосердное забытье. Вскоре сознание возвращается. Вы находитесь в лесу. Все ваше тело ноет. Ваше зрение, кажется, ослабло. Вы думаете, что лежите на земле, глядя на стволы деревьев, которые кажутся бесцветными и искаженными. Вы шевелите ногами, чтобы встать, и слышите странный шум из-под вашего тела. Вы двигаетесь по поляне и под кустом. Вы шевелите руками... и две огромные клешни появляются перед вашими глазами. Портал превратил вас в гигантского скорпиона. Вы закончите свою жизнь, снуя по земле, охотясь на мелких лесных существ, пока войска Военачальника будут продолжать свое завоевание Кхула. На этом ваше приключение заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1, «Две клетки с птицами» = 1` — (**157**)

180

348

Тропа в долине следует вдоль ручья. Там, где долина заканчивается, переходя в сходящиеся каменистые гребни, возвышающиеся над вами, ручей стекает в узкое ущелье. Затем водный поток течет по прохладной лощине, скрытой от солнца высокими скалами и ветвями огромных папоротников. В месте, где поток и овраг резко поворачивают налево, тропа поворачивает от них и зигзагами поднимается вверх по правому склону. Будете следовать за потоком или пойдете по тропе в гору?

◯ **Следовать за потоком: 4** — (**26**)

◯ **По тропе в гору: 358** — (**28**)

181

372

Когда идете по коридору, становится ясно, что вы вошли в ту часть подземелья, что была построена в качестве тюрьмы. Вы проходите мимо нескольких открытых дверей, за ними небольшие тюремные камеры. В каждой из мебели только узкая кровать и стул, цепи свисают с железных колец на стенах. Вы подходите к закрытой двери, открываете глазок и заглядываете внутрь. В этой камере заперт огромный бурый медведь - самый большой, какого вы когда-либо видели. Вы смотрите вверх: на штукатурке потолка камеры можно разобрать слова: **"Я всегда говорил, что ты неуклюжий как медведь!"** Откроете дверь камеры или пойдете дальше вдоль коридора?

◯ **Открыть камеру: 108** — (**104**)

◯ **Пойти дальше: 295** — (**33**)

182

276

В наступавшее тишине вы снова говорите женщине, что не причините ей никакого вреда. Она отвечает на архаичном диалекте вашего языка. «Ты убиваешь моих врагов, поэтому ты мой друг. Я видела только врагов с тех пор, как меня приведи в это гнездо мерзости. Я Анксис Охотница, Королева Народа. Быстро, отомкни эти кандалы, дай мне меч этого существа. Надо торопиться! Ты должен помочь мне одолеть тирана Горфака. Народ жил в мире на этой земле в течение тысяч лет - а затем через Священную пещеру прибыл Горфак, неся смерть и разрушение в наш мир. Врата в ваш мир стали злом, а все существа, проходящие сюда через него - полумертвыми созданиями, подвластными Горфаку, как этот гоблин-тюремщик. Горфак построил этот дворец посредине джунглей; он не смог поработить Народ, но его воины-рабы напали на нас и разрушили наши дома. И он захватил меня, и держал меня здесь, как свою вещь. Он хочет, чтобы я стала его супругой. Тьфу! Я предпочла бы жениться на медузе. Все, что он получит от меня это голая сталь. Пошли! Давай прикончим мерзкую сволочь!»

Вы знаете, где сейчас находится Дирлин?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Имя медведя – Дирлин»`**: Да: 138** — (142)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Имя медведя – Дирлин»`**: Нет: 334** — (281)

183

247

Вы выходите из-за укрытия. Отряд воинов-рабов совсем близко постепенно приближается. Вы пытаетесь подражать их монотонным механическим движениям и невыразительным взглядам.

◯ **Дальше**, `«N» = 44, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

184

90

Вы описываете свою невероятную встречу с говорящим Спинозавром и объясняете, что ищете Гартакса. Человек ничуть не удивлен. «Наконец-то воротилы в Кляйнкастле решили сделать хоть что-то! Или, по крайней мере, один Глотен. Он самый крутой и проницательный из золотопромышленников - он сам начинал шахтером, так же, как и мы. Я верю в твой рассказ. Гартакс - это я. Вот некоторые из моих людей. Остальные находятся в лагере на юге. Мы должны сейчас вернуться туда. Пойдем с нами, - хорошо обученный воин будет полезен».

Вы вместе с Гартаксом шагаете во главе короткой колонны его оборванного войска. Постепенно он рассказывает вам свою историю. Гартакс и его люди жили в деревнях в предгорьях Облачных гор. Встревоженные внезапным появлением свирепых и противоестественных животных и исчезновением жителей деревни, Гартакс и его последователи ушли в лес. Теперь, говорит он вам, пропадают не отдельные люди, а целые поселения были обнаружены пустыми. Молчаливые бледнокожие воины-рабы заполонили эти места. Некоторых из них он узнал - это старатели который исчезли несколько недель назад. Другие - это представители племен с юга, а некоторые из них гоблины. Гартакс намеревался создать лесную армию, чтобы противостоять этим захватчикам, но число врагов увеличивается ежедневно, и сейчас единственная цель Гартакса - вывести своих последователей благополучно из леса. Наконец, он замолкает.

Будете ли вы продолжать расспрашивать его о Глотене или захотите узнать, нет ли в этих краях волшебника, который мог бы помочь?

◯ **Глотен: 362** — (44)

◯ **Волшебник: 185** — (392)

185

334

Победив, вы оборачиваетесь и видите, что Анксис и ее противник до сих пор участвует в яростной схватке дальше по коридору. Вы поворачиваетесь к двери, делаете глубокий вдох и идете на встречу с Гофаком.

◯ **395** — (295)

186

44

Воины-рабы видят вас и останавливаются. Они поворачивают и уходят вдоль хребта. Ваше актерское мастерство заслуживает аплодисментов. Теперь вы можете спокойно спуститься в долину. Скользите вниз по пыльному склону под сень джунглей.

◯ **9** — (48)

187

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!

(Если в наличии ровно 1 «D/Easy»: получено достижение «Легкий Портал»), (Если в наличии ровно 2 «D/Easy»: получено достижение «Нормальный Портал»), (Если в наличии ровно 3 «D/Easy»: получено достижение «Сложный Портал»)

188

189

В разгар смертельного противостояния меча, когтей и зубов вы слышите низкий повторяющийся нарастающий гул. Струтиомим тоже слышит его и с пронзительным криком отворачивается от вас и скачет обратно к человеку, стоящему на краю поляны. Вы догадываетесь по его серой бледной коже, костлявым конечностям, торчащим из его лохмотьев, по невыразительному неподвижному лицу, что он один из порабощенных гуманоидов, которые терроризируют эту область. Это он производит странный шум, подзывая к себе существо. Он накидывает веревку на его длинную шею, а затем достает зазубренный ятаган и идет к вам. Есть ли у вас кольцо зашиты от зомби?

- ◯ Если в наличии 1 «Вещи/Кольцо зомби»: **Кольцо зомби: 349** — (21)
- ◯ **Сражаться: 88** — (114)

189

197

Ваш противник с криком падает в воду. С другой стороны моста остальные два участника пытаются перерезать веревку друг другу. Они делают это одновременно, с брызгами плюхаясь в воду, а затем вместе плывут к набережной. Вы единственный участник, который остался висеть на верёвке. Вас втаскивают обратно на мост под приветственные крики горожан. Вы победили в состязании! Глотен хлопает вас по плечу и говорит, что маркграф устроит в вашу честь торжественный прием.

- ◯ **259** — (156)

190

- ◯ Если в наличии ровно 320 «D/N»: **320** — (12)
- ◯ Если в наличии ровно 101 «D/N»: **101** — (70)
- ◯ Если в наличии ровно 119 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **119** — (326)
- ◯ Если в наличии ровно 119 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **119** — (398)

- Если в наличии ровно 162 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **162** — (380)
- Если в наличии ровно 162 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **193** — (43)
- Если в наличии ровно 280 «D/N»: **280** — (7)
- Если в наличии ровно 326 «D/N»: **326** — (45)
- Если в наличии ровно 115 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **115** — (228)
- Если в наличии ровно 115 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **329** — (63)
- Если в наличии ровно 377 «D/N»: **377** — (42)
- Если в наличии ровно 196 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **196** — (374)
- Если в наличии ровно 196 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **288** — (351)
- Если в наличии ровно 220 «D/N»: **220** — (357)
- Если в наличии ровно 40 «D/N»: **40** — (391)
- Если в наличии ровно 266 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **266** — (330)
- Если в наличии ровно 266 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **396** — (287)
- Если в наличии ровно 64 «D/N»: **64** — (315)
- Если в наличии ровно 20 «D/N»: **20** — (106)
- Если в наличии ровно 273 «D/N»: **273** — (288)
- Если в наличии ровно 53 «D/N»: **53** — (6)
- Если в наличии ровно 244 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **244** — (311)
- Если в наличии ровно 244 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **43** — (117)
- Если в наличии ровно 232 «D/N»: **232** — (77)
- Если в наличии ровно 18 «D/N»: **18** — (393)
- Если в наличии ровно 261 «D/N»: **261** — (58)
- Если в наличии ровно 157 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **157** — (328)
- Если в наличии ровно 157 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **248** — (379)
- Если в наличии ровно 111 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **111** — (252)
- Если в наличии ровно 111 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **83** — (376)
- Если в наличии ровно 250 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **250** — (95)
- Если в наличии ровно 250 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **159** — (121)
- Если в наличии ровно 342 «D/N»: **342** — (408)
- Если в наличии ровно 197 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **197** — (189)
- Если в наличии ровно 197 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **235** — (279)
- Если в наличии ровно 389 «D/N»: **389** — (329)
- Если в наличии ровно 211 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **211** — (10)
- Если в наличии ровно 211 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **317** — (195)
- Если в наличии ровно 189 «D/N»: **189** — (188)
- Если в наличии ровно 88 «D/N»: **88** — (284)
- Если в наличии ровно 321 «D/N»: **321** — (201)
- Если в наличии ровно 168 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **168** — (166)
- Если в наличии ровно 168 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **287** — (289)
- Если в наличии ровно 215 «D/N»: **215** — (126)
- Если в наличии ровно 284 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **284** — (368)

- Если в наличии ровно 361 «D/N»: **361** — (221)
- Если в наличии ровно 284 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **127** — (164)
- Если в наличии ровно 298 «D/N»: **298** — (337)
- Если в наличии ровно 231 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **231** — (396)
- Если в наличии ровно 231 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **346** — (79)
- Если в наличии ровно 267 «D/N»: **267** — (275)
- Если в наличии ровно 76 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **76** — (175)
- Если в наличии ровно 76 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **279** — (3)
- Если в наличии ровно 114 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **114** — (134)
- Если в наличии ровно 114 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **128** — (334)
- Если в наличии ровно 19 «D/N»: **19** — (161)
- Если в наличии ровно 262 «D/N»: **68** — (46)
- Если в наличии ровно 228 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **228** — (299)
- Если в наличии ровно 228 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **80** — (402)
- Если в наличии ровно 87 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **87** — (18)
- Если в наличии ровно 87 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **133** — (387)
- Если в наличии ровно 63 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **63** — (111)
- Если в наличии ровно 63 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **374** — (331)
- Если в наличии ровно 26 «D/N»: **26** — (172)
- Если в наличии ровно 202 «D/N»: **202** — (15)
- Если в наличии ровно 281 «D/N»: **281** — (395)
- Если в наличии ровно 54 «D/N»: **54** — (350)
- Если в наличии ровно 337 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **337** — (260)
- Если в наличии ровно 337 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **24** — (199)
- Если в наличии ровно 44 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **44** — (186)
- Если в наличии ровно 44 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **270** — (93)
- Если в наличии ровно 195 «D/N»: **195** — (248)
- Если в наличии ровно 85 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **85** — (218)
- Если в наличии ровно 85 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **233** — (177)
- Если в наличии ровно 390 «D/N»: **390** — (87)
- Если в наличии ровно 242 «D/N»: **242** — (212)
- Если в наличии ровно 60 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **60** — (88)
- Если в наличии ровно 60 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **192** — (105)
- Если в наличии ровно 305 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **305** — (404)
- Если в наличии ровно 305 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **122** — (76)
- Если в наличии ровно 39 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **39** — (338)
- Если в наличии ровно 39 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **98** — (226)
- Если в наличии ровно 17 «D/N»: **17** — (297)
- Если в наличии ровно 334 «D/N»: **334** — (185)
- Если в наличии ровно 34 «D/N»: **34** — (182)
- Если в наличии ровно 364 «D/N»: **364** — (323)

◯ Если в наличии ровно 395 «D/N»: **395** — (**295**)

◯ Если в наличии ровно 170 «D/N»: **170** — (**382**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Выносливость» +4, «Провизия» −1

191

398

Летающая машина волшебника несется над верхушками деревьев, пока вдруг лес не заканчивается, и вы парите над полями и садами, за которыми поднимаются крыши Кляйнкастла. Волшебник настраивает кристаллы в гриве лошади, и машина снижается по длинной нисходящей кривой, приземляясь на круглой поляне в густом лесу. И вы, и волшебник спрыгиваете с ваших седел, после чего металлическая лошадь поднимается в воздух в дожде искр и исчезает из поля зрения. «Мы расстанемся здесь, - говорит волшебник, - и хотя мы не будем встречаться в городе, мы будем добиваться общей цели. Я пойду туда сейчас, в одиночку, мое дело встретится с коллегами-магами, и старейшинами города, и с маркграфом. Оставайся здесь один час, а затем иди в город. К тому времени, я надеюсь собрать конклав, и тебе придется ждать результатов моих обсуждений. Постарайся проявить себя при первой возможности, если хочешь заработать славу главного борца со злой угрозой. **Ах да, чуть не забыл, вот тебе 2 золотые монеты, чтобы найти пищу и кров в течение ночи».** Старый волшебник ковыляет прочь по тропе пересекающей поляну. Через час вы следуете за ним.

✎ «Золото» +2

◯ **143** — (**196**)

192

184

Вы произносите волшебный пароль. Между двумя огромными каменными блоками появляется трещина, она расширяется, и вы протискиваетесь через него, одновременно, вы слышите топот ног воинов-рабов на лестнице. По ту сторону каменной стены вы оказываетесь в середине пустынного коридора. Поспешно толкаете каменный блок обратно на место, теперь вы больше не слышите звуки погони. Справа коридор заканчивается деревянной дверью, она снабжена прочным железным засовом, но не заперта. Тянете дверь на себя, но она не открывается, независимо от того, насколько сильно вы дергаете. С той стороны тянет сильным холодом. В другом направлении освещенный факелами коридор уходит вдаль. Вы идете по нему.

◯ **372** — (**181**)

193

◯ **A5** — (160)

194

323

Вы открываете рюкзак и даете гному достаточно пищи, чтобы хватило на хороший обед. Гном начинает кидать в рот куски сухарей со скоростью и размеренностью машины. Насытившись, он скармливает упавшие крошки своей любимой птице. В промежутке между глотанием и жеванием он ведет беседу. «Мы были здесь с первых дней золотой лихорадки. Никогда не видел, чтобы здесь было так тихо. Было время, когда нам не о чем было волноваться, кроме гоблинов и нескольких налетчиков с юга. Теперь по лесу бродят звери больше, чем я когда-либо видел, и твари, которые подходят к двери ночью и говорят человеческими голосами - но они не люди. Безумные солдаты со сморщенными лицами и вытаращенными глазами! Поэтому я сижу здесь взаперти. Но если ты хочешь идти вниз по реке, то скоро увидишь их тоже. Возьми любую лодку, какая понравится, но следи за порогами – тебе понадобится удача, чтобы проскочить в одном месте».

Вы благодарите его за совет и идете отвязывать лодку.

◯ **227** — (370)

195

317

Глотен входит в комнату и видит, что секретная сокровищница открыта, а вы изо всех сил боретесь с рычагами. Он зовет слуг, и вскоре вы окружены. «Храбрый и умный, - заявляет он. – И вдобавок беспринципный и неблагодарный негодяй. Ты злоупотребил моим гостеприимством. Я должен был бы передать тебя маркграфу и его беспощадному правосудию, но ты сильный воин и заслуживаешь лучшей участи, чем сгнить в подземелье. Убирайся из моего дома, уходи из Кляйнкастла. Иди в лес, где можете быть сможешь заработать себе прощение борьбой с этим растущим злом. Без сомнения, ты умрешь, но, по крайней мере, это будет почетная смерть». Не остается ничего другого, как повиноваться.

◯ **268** — (265)

196

143

Тропа выводит вас из леса, и уже можно разглядеть город Кляйнкастл, лежащий в котловине между пологими травянистыми склонами. Когда вы входите в город, то поражены количеством толпящихся здесь людей. Старый город представляет собой не более двух скрещенных улиц и нагромождение высоких ветхих домов, защищенных древней крепостной стеной, но теперь он окружен новыми пригородами. Просторные особняки, принадлежащие купцам и золотодобытчикам, чередуются с участками убогих трущоб. Золотая лихорадка вызвала строительный бум, но самым впечатляющим сооружением до сих пор остается замок маркграфа, его башенки возвышаются даже над величайшими из новых вилл. Уже наступает вечер. Можете остаться на ночь в гостинице, сняв комнату за 1 золотой, или искать себе место для ночлега в подворотне.

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото»`**: Зайти в гостиницу: 271**, `«Золото» -1` — (**211**)

◯ **Ночевать на улице: 181** — (**5**)

197

ФОРОРАКОС

Мастерство **7**

Выносливость **6**

◯ **Начать битву**, `«N» = 101, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 6` — (**237**)

198

194

Вы засовываете руку в дупло, захватываете как можно большую часть кучи, а затем, когда тянете руку назад, кто-то внутри кусает вас за предплечье острыми зубами. Руку прокусили до крови, но рана несерьезная. **Потеряйте 2 очка выносливости.** К вашему разочарованию блестящий предмет в куче листьев оказался небольшим ручным зеркальцем, которое вы можете положить в рюкзак, если хотите. Вы собираетесь бросить ветки и листья в кусты, когда замечаете, что среди них есть очень редкие Ягоды Удачи. Пожевав их, вы чувствуете необычайный прилив сил. **Восстановите удачу до начального значения.** Топот марширующих людей становится все ближе.

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

`«Выносливость» -2, «Удача» +20, «Зеркало» +1`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`**: 363** — (**216**)

◯ `Если в наличии 1 «Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»`**: Лечение**, `«Провизия» -1, «Выносливость» +4`

199

24

Вы прыгаете и перелетаете над длинным телом гигантского растения, но ваша нога цепляется за ее извивающиеся лозы. Ваша голова бьется о стенку оврага, и вы падаете на землю. **Потеряйте 3 очка выносливости.** К счастью, яд не попал вам в кровь, и вы, быстро разрубив лозы мечом, спешите в джунгли. Растение злобно шипит вам вслед.

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

✎ `«Выносливость» -3`

◯ **9** — (**48**)

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

200

77

Монета, сверкая, летит в воздухе. Странное черное существо не делает ни одного движения, не пытается ни поймать монету, ни уклониться от нее. Монета не встречает никакого сопротивления, она не сталкивается с темной фигурой, а просто исчезает в темноте, как будто она была брошена вниз в глубокий колодец.

◯ **225** — (**365**)

201

321

Уворачиваясь от кислоты личинок, отскакиваете от тела Метамаггота и пока вы пытаетесь изрубить его на куски, то не замечаете, что шум вашей борьбы привлек зрителей. После боя вы оглядываетесь и видите, что окружены солдатами маркграфа, которые вошли в таверну. Они добивают Метамаггота, а затем берут вас в плен. Угрожая оружием, вас выводят наружу.

◯ **255** — (**325**)

202

151

Один из Скуррелоров имел кошелек, содержащий золотую монету, которую вы можете взять. Вы оглядываетесь на лес, и понимаете, что с самого начала еще два Скуррелора сидели на ветвях, почти невидимые среди зеленых и коричневых цветов деревьев. Достав копья, они прыгают на землю и двигаются, чтобы атаковать вас с двух сторон. Они болтают и пищат на своем языке, который вы не понимаете. Вам придется бороться с ними или бежать в лес.

✎ `«Золото» +1`

◯ **Сражаться: 215** — (92)

◯ **Бежать в лес: 338** — (94)

203

283

Облака тьмы окружают вас со всех сторон. Ваши светильники становятся тусклыми, как свет далеких звезд сквозь туман, и факел, который вы держите в правой руке, гаснет, тьма начинает, как плащ, оборачиваться вокруг вашего тела. Дрожа в тисках неземного холода, вы пытаетесь зажечь факел.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 63, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

204

152

Лодка ударяется о бревна причала, и вы, пришвартовав ее, вылезаете на настил. Две тропы ведут от причала: одна следует вдоль берега реки вниз по течению, а другая ведет к небольшому дому из дерева и камня. В воздухе чувствуется устойчивый запах гари; некоторые из оконных рам в доме почернели, как будто от огня. Теперь вы замечаете тела: некоторые из них оборванные тощие гуманоиды, другие безвкусно одетые гоблины. Сражение было недавно, вы видите, как выжившие победители выходят из дверей дома. Это трое гоблинов, они кричат, похлопывают друг друга по плечу и машут короткими мечами. Они нацепили на себя добычу из дома: парча и меха, ювелирные изделия и украшения. С ними, в намордниках и на поводке, свирепо выглядящее существо. Стоя на задних лапах, оно выше, чем гоблины, и его мощный хвост, рогатая морда и когтистые конечности создают угрожающий образ самца Овираптора. Гоблины видят вас и начинают освобождать морду зверя. Что будете делать?

◯ **Сражаться: 308** — (99)

◯ **Убежать: 387** — (131)

205

331

Игра очень проста: бандиты берут ваш меч и помечают одну из сторон лезвия. Собственные мечи бандитов уже отмечены таким же образом. Затем все шесть мечей подбрасываются в воздух. «Мы посчитаем число отмеченных сторон упавших на землю и упавших отмеченной стороной вверх, - говорит предводительница. – Если упавших меткой вверх больше, то мы забираем все твое золото. Если больше неотмеченных, ты оставляешь его себе. А если выпадет одинаковое количество, то мы сыграем снова!»

◯ **Дальше**, `«N» = 157, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

206

188

Ваша воля дает трещину. Вы кричите в тоске и отчаянии, когда чувствуете, что ваши воспоминания утекают прочь... а потом вы вообще ничего не чувствуете. Вы прекращаете свое существование. Отныне вы воин-раб, безмозглый слуга Военачальника Портала. На этом ваша история заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1, «Кольцо зомби» = 1` — (**90**)

207

310

Лагерь, расположенный на большой поляне, представляет собой собрание старых палаток и покосившихся деревянных укрытий, теснящихся вокруг ограды в центре, где стоят вьючные животные на привязи. Часть часовых стоит на страже вне круга убежищ, в то время как другие сидят на ветвях окружающих деревьев. Они выглядят напряженными и усталыми, но возвращение Гартакса радует всех в лагере. Вы сразу видите, что здесь очень мало обученных бойцов, хотя каждый, вплоть до самого маленького ребенка, носит какое-то оружие: цеп, вилы или палку. Гартакс приглашает вас в свою палатку, где говорит вам, что он считает атаку на лагерь неизбежной, и признается, что вряд ли у него достаточно вооруженных воинов, чтобы защитить его. Он просит вас остаться, пока его люди не будут готовы к финальной стадии своего похода из леса. Останетесь с Гартаксом и поможете защитить лагерь? Или продолжите путешествие, уйдя глубже в лес?

◯ **Остаться в лагере: 132** — (**233**)

◯ **Пойти дальше в лес: 2** — (**118**)

208

213

На следующее утро вы и шаман приводите всех бойцов Народа к Священной пещере. Вы устраиваете засаду на склоне холма с видом на дорогу, которая ведет к штаб-квартире Вождя. Ваши разведчики прибегают с новостями, что враг приближается, скоро вы можете услышать топот шагающих ног и увидеть облако пыли, которые они поднимают. Длинная колонна воинов-рабов появляется в поле зрения, среди скелетоподобных фигур движется колесница, запряженная воинами-рабами эльфами, пассажир которой должно быть и есть Полководец - гигантский человек с головой, как луковица. Вторая группа воинов-рабов тянет клетку на колесах, в которой стоит высокая гордая женщина. Народ не могут сдерживаться «Анксис! Анксис! – плачут они. - Наша королева! Мы выпустим тебя!» И они бросаются в бой. Анксис находится под усиленной охраной, ваши товарищи нападают на самую сильную часть армии воинов-рабов. Никто и ничто не имеет право стоять между Народом и их королевой. С вами во главе они пробиваются к клетке. Пока ваши товарищи отражают натиск воинов-рабов, вы перерубаете деревянные брусья и освобождаете королеву Анксис. Один из ее подданных бросает ей меч и с ликующим воплем она бросается в бой. Вскоре все оставшиеся воины-рабы убиты, и Народ празднует, люди поют и танцуют - но Вождь сбежал. В Священной пещере все еще пульсирует злом Портал, сквозь него вы можете видеть пещеру глубоко под землей в Кхуле, где воины-рабы стоят на страже. Военачальник в Кхуле ведет свои войска, уничтожая все живое. Кляйнкастл будет только первым из многих городов, который падет перед ним. Вы герой среди Народа затерянного мира, но вы потерпели неудачу в своей главной миссии...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**87**)

209

386

Вы произносите волшебный пароль, но стена не двигается. Ответ неверный! Тем временем отряд воинов-рабов последовал за вами вниз по лестнице. Воспользовавшись тем, что вы отвелклись над решением загадки, они хватают вас и бьют, вы снова без сознания. Затем вас несут обратно, чтобы скормить Тираннозавру. На этот раз вам не сбежать...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**344**)

210

139

Приблизившись к восточному берегу, вы попадаете в водоворот, до этого скрытый под тенью деревьев. Лодка начинает угрожающе раскачиваться, несмотря на ваши усилия, ее тащит в центр водоворота, где вода кипит и плещется, как в котле. По носу вашей лодки вы видите, как что-то движется под бурлящей поверхностью - и вдруг из кипящей воды поднимается массивная голова рептилии, почти такая же большая, как лодка, и она поворачивается к вам на своей гибкой шее. Это существо - Эласмозавр, и вы должны стать его следующим обедом, если не будете действовать быстро. Его длинный мускулистый хвост вспенивает воду, и вы понимаете, что монстр может опрокинуть лодку в любой момент. Вы достаете свой меч и вскакиваете на ноги, когда огромная голова опускается к вам. Эласмозавр покрыт толстой чешуйчатой кожей, ваш единственный шанс - попытаться вонзить меч ему в пасть или глаза, когда он приблизится.

◯ **Дальше**, 🖉 `«N» = 266, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

211

271

Третья гостиница, что вы посещаете, небольшое заведение в тени старых стен замка, подходящее место для вас. Ночлег стоит 1 золотой, который вы с удовольствием платите, чтобы провести ночь на соломенном матрасе на чердаке. Вы хорошо выспались и просыпаетесь утром, чувствуя себя голодным. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Если хотите, можете получить сытный завтрак у трактирщика всего за 1 золотой. Если не хватает денег, можете просить подаяние на улицах или попробовать себя в роли карманника.

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

🖉 `«Выносливость» -2`

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото», в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Купить завтрак: 355**, 🖉 `«Золото» -1, «Выносливость» +4` — (**152**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Просить подаяние: 223** — (**250**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Украсть деньги: 304** — (**407**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **В центр города: 61** — (**27**)

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»`: **Лечение**, 🖉 `«Провизия» -1, «Выносливость» +4`

212

242

Ледяная вода капает на голову: теперь, когда Глакиатор мертв, подземный зал снова начинает нагреваться. Через лед на стене вы можете различить вторую дверь, очевидно, Глакиатор был доставлен сюда из Кхула, чтобы охранять этот вход в сердце дворца. Вы стучите по льду, но не можете разрушить его, он толстый и его можно только расплавить. Тем не менее, вы не можете ждать, пока он сам растает. Из коридора доносится топот марширующих ног, это отряд воинов-рабов, привлеченный шумом вашей схватки с Гласиатором. Вы можете использовать горящий факел на противоположной стене, чтобы попытаться расплавить им лед. Или меч Гравалана, если он у вас есть.

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Волшебный меч (М+1)»`**: Волшебный меч: 315** — (314)

◯ **Факел на стене: 148** — (223)

213

119

Пока вы бредете через лес, пытаетесь незаметно ослабить веревки, связывающие руки. Усилие очень утомительно, успех зависит от вашей решимости и силы рук.

◯ **Дальше**, `«N» = 119, «Rez» = 3, «X» = 1` — (122)

214

174

Последнее оружие срезает прядь ваших волос, с глухим стуком войдя в дерево у вас над головой. Испытание закончилось, и вы не дрогнули даже мышцей на всем его протяжении. Шаман дает сигнал, и толпа взрывается приветственными криками. Воины подходят, чтобы забрать свое оружие и пожать вам руку. Вас несут на плечах на почетное место рядом с шаманом, и горожане приносят тарелки и кастрюли, все участвуют в празднике, отмечая ваш успех. **Прибавьте 4 очка выносливости.** После трапезы Витта переводит речь шамана: завтра, как это обычно бывает, когда Народ принимает нового воина, будет церемониальная охота на динозавра, в которой вы должны нанести смертельный удар. После этого воины Народа пойдут против ненавистного Полководца Горфака, который, наконец, стал уязвим, отправив большую часть своих воинов-рабов обратно в Кхул через Священную пещеру. В полночь шаман проводит церемониал, и довольно болезненный. **Татуировка «Знак копья» у вас на лбу показывает, что вы теперь воин Народа.** Напоследок Витта показывает ваш новый дом - такая же каменная хижина, как и ваша тюрьма до этого, но теперь вы сами запираете дверь. Решаете хорошо выспаться и дождаться утренней охоты.

`«Татуировка со знаком копья» = 1, «Выносливость» +4`

◯ **350** — (316)

215

42

Стоя в середине круга натянутых луков, вы спрашиваете лесных эльфов, что они хотят от вас, но в ответ тишина. Вы не боитесь: лесные эльфы обычно дружелюбны по отношению к людям. Еще одна группа эльфов выходит на поляну, и вы понимаете, по осанке и костюму, что перед вами королева племени. Вы кланяетесь, когда она приближается. Она вежлива и приветлива, но требует объяснить, по какому делу вы здесь. Вы объясняете, что ищете источник зла, которое проникло в лес. «Тогда мы можем вам помочь, - говорит она. - Вы должны идти на восток в горы, завтра мы будем сопровождать вас туда. Сегодня вы должны отдохнуть с нами». Вы благодарите ее за любезное предложение и принимаете его - на самом деле у вас небогатый выбор, так как десяток стрел по-прежнему направлены на вас. «Прости наши подозрения, - добавляет королева. - В наши дни трудно знать, кому доверять». Эльфы образуют колонну и двигаются через лес. Вы ступаете по лесным дорожкам, но деревья затянуты туманом и ваши шаги приглушены. Есть ли у вас есть Зелье истинного зрения?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Зелье истинного зрения»`: **Да: 335**, ✎ `«Зелье истинного зрения» = 0` — (**270**)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Зелье истинного зрения»`: **Нет: 217** — (**30**)

216

363

Отряд пехоты маркграфа шагает к вам по тропе. Сержант, который ими командует, останавливает своих людей перед вами, и требует объяснить по какому делу вы здесь. Не дожидаясь вашего ответа, он рявкает: «Хватит об этом. У меня нет времени, чтобы слушать твои отговорки. Я должен обыскать эту деревню. Ты пойдешь с нами». Вас сопровождают в деревню под угрозой применения оружия.

◯ **255** — (**325**)

217

365

На поверхности скалы есть трещины, которые могут служить опорой для рук и ног, но скала очень высокая и крутая, и подъем потребует всей вашей силы и выносливости.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 196, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

218

85

Один за другим, ножи, томагавки, копья и топоры летят к вам и вонзаются в деревянную доску, у которой вы стоите. Воины Народа демонстрируют сегодня все свое мастерство, их оружие касается вашей кожи и протыкает одежду, но ни одно не ранит вас.

◯ **174** — (214)

219

РАБ-ВОИН ГОБЛИН

Мастерство **7**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, `«N» = 34, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7` — (237)

220

19

Охранник вздрагивает и поворачивается во сне, когда вы крадетесь мимо, но не просыпается. Вы шагаете вниз по лестнице, кружась в темноте внутренней части ствола, и, наконец, видите мерцание серого света впереди. Лестница кончается коротким туннелем, который ведет между массивными корнями дерева к усыпанной листвой лесной поляне. В конце тоннеля стоит воин-раб эльф, он слышал, как вы спускались по лестнице, и заранее обнажил свой меч. Вы должны сражаться.

◯ **Дальше** — (360)

221

361

Сумасшедший алхимик теряет равновесие и падает, бросая горящий факел на пол.

◯ **Дальше**, `«N» = 284, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

222

97

Ваш челнок начинает удаляться от острова ржавого оружия, и вскоре вы снова поглощены туманом. Через некоторое время, вы видите, как другой больший остров появляется из тумана, появляется солнце и светит на лесистые склоны. Челнок скользит в бухту, где вы видите фигуру, ожидающую вас на пляже. Это крошечный старик - возможно, старый гном или гоблин. Он носит драный плащ и причудливую шляпу. Челнок утыкается в песок, но фигура не делает ни малейшего движения.

◯ **175** — (227)

223

148

Вы прижимаете горящий конец факела к стене льда, капающая вода угрожает потушить захлебывающееся пламя, а шаги все приближаются. Вы должны растопить лед и бежать через дверь, прежде чем прибудут воины-рабы. С мрачной решимостью вы решаете рискнуть и толкаете драгоценное пламя еще ближе к мокрому льду.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 60, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

224

222

Отдаете 5 золотых монет, но заявляете протест, так как вы ничего не знаете о горнодобывающей промышленности. «Меня это действительно мало заботит, - говорит офицер. - Моя забота - увеличивать доход казны маркграфа. Подождите здесь, пока я оформлю документы». Пока офицер подписывает и ставит печать на вашу шахтерскую лицензию, солдаты обыскивают хижины в деревне. Он возвращается и вручает вам бумагу, а вы спрашиваете, не разрешит ли он остаться и посмотреть, что найдут солдаты. «Делай, как хочешь! - говорит офицер. - В настоящее время ты шахтер и имеешь полное право быть здесь».

◯ **327** — (151)

225

199

«Гоблин-военачальник построил свой лагерь на другой стороне Портала, в забытой земле. Он думал, что он в безопасности, полагая, что любой из этого мира, кто пройдет через Портал будет порабощен или, если его воля будет слишком сильна для рабства, превратится в животное или, в крайнем случае, просто уничтожен силой Портала. Но гоблины нашла героя, одного из их расы, который был смелым и сильным, и кто, случайно, нашел средство, чтобы безопасно пройти через Портал. **Он взял с собой двух животных и множество факелов, после чего спустился к порталу глубоко под землей.** И мне кажется, что, после того, как Портал не смог поработить его, он не смог превратить его в животное, потому что с ним было два других существа, и это рассеивало мощь Портала, и не смог уничтожить его, потому что он был окружен светом. Пройдя через Портал, герой нашел военного вождя и убил его, вернувшись через портал, он приказал, запечатать его под землей навсегда. Я предполагаю, что недавние горные разработки обнаружили место, которое гоблины спрятали тысячи лет назад. Еще одно большого злодея нашел себе Портал и создал другого Военачальника. Но, по крайней мере, у нас есть некоторые подсказки, как найти и уничтожить его. А теперь мы должны идти!»

◯ **102** — (339)

226

98

Ваши крики слышат только воины-рабы. От боли вы теряете сознание и уже не чувствуете, как Тираннозавр разрывает вас на части. На этом ваше приключение заканчивается...

227

175

Когда вы шагаете на берег, фигура остается неподвижной, а затем исчезает! Столь же внезапно она появляется снова - и на этот раз это не статуя. Старичок улыбается, подходит к вам и говорит: «Вы ищете волшебника? У меня есть некоторые знания о древних вещах и кое-какая практика. Некоторые люди называют это колдовством. Но кто ты? Ты явно воин. Не гоблин, человек. Мало кто из любого другого народа когда-либо приходил сюда. У вас северян есть свои боги, свои собственные волхвы - что ты хочешь от меня? Что привело тебя сюда?»

Есть ли у вас записка Гартакса или письмо шамана?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Записка Гартакса»`**: Записка Гартакса: 353**, ✎ `«Записка Гартакса» = 0` — (158)

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Письмо шамана»`**: Письмо шамана: 353**, ✎ `«Письмо шамана» = 0` — (158)

◯ **Рассказать слухи: 234** — (8)

228

115

У счастью, внутри пещеры нет ни звука, ни движения. Если хотите, можете все-таки заглянуть внутрь или поспешить прочь от пещеры и продолжить идти по тропе вдоль ручья.

◯ **Заглянуть внутрь: 301** — (64)

◯ **Пойти дальше: 15** — (347)

229

260

Воин-раб нервирующий противник. Он медленно двигается, но не тратит никаких усилий и не устает, его лицо совершенно невозмутимо, даже жестокие раны не вызывают проблеска эмоций в пустой глубине его глаз.

◯ **Дальше** — (71)

230

302

В разгар вашей агонии вы слышите отчаянное щебетание. В клетках на полу в панике мечутся две крошечные птицы. Вы понимаете, что изменяющая сила Портала рассеивается, действуя на всех трех живых существ сразу. Но давление на ваше тело растет, и боль едва ли не больше, чем вы можете вынести. Стискиваете зубы и напрягаете мышцы, твердо решив удержать форму вашего тела.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 87, «Rez» = 3, «X» = 1` — (122)

231

263

В поисках Гартакса вы прорубаете себе путь через заросшие склоны, скользите вниз по предательским осыпям и переходите вброд незамутнённые потоки. Затем выбираетесь на узкую тропинку, которая скоро выводит вас на поляну, в центре которой одинокое дерево дает густую тень. Вы идете через поляну и понимаете, что окружающий лес неестественно тих. Когда вы добираетесь до дерева в центре, то слышите шелест ветвей с противоположной стороны поляны, и видите человека, бегущего через открытое пространство. Его преследует существо из кошмара. Это Фороракос - ужасная нелетающая птица, ростом гораздо выше человека, с огромным изогнутым клювом и сверкающими глазами, увенчанная гребнем из перьев. Человек выглядит слабым и усталым; он хромает и вооружен только маленьким ножом. Жестокая птица неотступно гонится за ним, несмотря на всего его попытки отступить. Вы можете прийти человеку на помощь или избежать участия в схватке, вернувшись в лес.

◯ **Помочь человеку: 176** — (332)

◯ **Убежать в лес: 101** — (138)

232

46

Вы предполагаете, что этот оборванец - один из воинов-рабов, о которых упомянул Спинозавр. Вы надеетесь, что он не заметит вас.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 162, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

233

132

Гартакс вне себя от радости. Он созывает собрание всех жителей лагеря и одного за другим знакомит их с вами, заметно, что ваше присутствие поднимает их боевой дух. Как опытный боец, вы предлагаете несколько способов усилить оборону, до которых не додумался Гартакс – разместить сигнальные растяжки в лесу вокруг лагеря и скрыть лучников на деревьях - а также в последнюю минуту организуете обучение фехтованию. Лагерный повар приносит вам сытную пищу. **Восстановите 4 очка выносливости.** Вы только что закончили есть, когда звон колокольчиков, прикрепленных к растяжкам возвещает о начале атаки. Все в лагере спешат на оборонительные позиции, которые вы им указали. Вы занимаете свое место на защитном периметре, отсюда можно услышать движение в лесу. Прокрадетесь к деревьям, чтобы попытаться оттуда следить за врагом? Или останетесь на вашей позиции в оборонительной линии и будете ждать атаки?

✎ `«Выносливость» +4`

◯ **Красться к лесу: 280** — (140)

◯ **Остаться на месте: 370** — (246)

234

205

Челнок остается у берега, он не может двигаться. Вы приходите в ярость - и тут замечаете движение. С другой стороны острова ржавого оружия появляется еще один челнок. Когда он приближается, вы видите, что в нем сидит раненый воин - эльф. Хотя он едва может стоять, он обнажает длинный тонкий клинок и, когда его лодка врезается в вашу, нападает. Он опытный фехтовальщик, но так как его выносливость очень низка, вы ожидаете легкой победы, но этого не происходит. Когда он поражает вас, вы ранены, как обычно, но когда вы наносите ему удар, то с ужасом видите, что рана появляется на вашем теле. Более того, чем дольше вы будете сражаться, тем меньше становится ран у вашего противника. Вы не можете выиграть, и, в конце концов, падаете, раненный в дюжине мест, ожидая смертельного удара. Вместо этого, теперь полностью выздоровевший эльф говорит: «Я прошу прощения, человек. Я тоже не смог отдать свой меч, и я боролся с раненым воином, который напал на меня тогда. Он оставил меня таким, каким ты нашел меня, но теперь, наконец, я могу бежать».

Его челнок дрейфует прочь, а ваш остается на острове. Ваша судьба - лежать слабым и раненым, пока к волшебнику не приплывет еще один посетитель, который откажется разоружаться. Тогда вы сможете освободиться, но это приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**383**)

235

92

«Какая мизерная сумма! - хохочет предводительница бандитов. – Нам повезло встретить наиболее обездоленного воина во всем Кхуле. Я вам скажу, мой друг, этого золота не достаточно, чтобы сделать богатым даже такого как ты, а для нас этого тем более недостаточно. Так что давай немного поиграем. Будем держать пари на эти деньги на один бросок наших мечей, я уверена, что ты видел, как мы играем в эту игру. Или, если ты не хочешь делать этого, позволь нам увидеть достойную борьбу. Кран - наш лучший фехтовальщик, ты можешь сразиться с ним за свои деньги, остальные вещи и за жизнь. Что скажешь?»

◯ **Сыграть на деньги: 331** — (**205**)

◯ **Сразиться с Краном: 164** — (**353**)

236

МЕТАМАГГОТ

Мастерство **7**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, `«N» = 321, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7` — (**237**)

237

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

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: Герой атакует.

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

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Герой наносит урон 4.

Если в наличии ровно 4 «D/Rez»: Враг нападает.

Если в наличии ровно 5 «D/Rez»: Герой получает урон 2.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez»: Герой уклоняется от атаки.

Если в наличии ровно 8 «D/Rez»: Результат: успех

Герой наносит урон 6.

Если в наличии ровно 9 «D/Rez»: Результат: провал

Герой промахивается.

Если в наличии ровно 10 «D/Rez»: Герой и враг блокируют удары.

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

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

(Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: «Stage» = 1, «Luck» = 1, «Guard» = 0), (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии ровно 1 «D/Stage»: **Бросить кубики**, ƒ(×) «Battle» — (237)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии ровно 1 «D/Stage», в наличии 1 «D/Luck»: **Испытать удачу**, ƒ(×) «Roll» — (237)

◯ Если в наличии ровно 2 «D/Stage»: **Атака**, «Выносливость» −2, «Rez» = 2, «Stage» = 1, «Guard» = 0 — (237)

◯ Если в наличии ровно 2 «D/Stage», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость**, «Храбрость» −1, «Выносливость» −4, «Rez» = 3, «Stage» = 1, «Guard» = 0 — (237)

◯ Если в наличии ровно 3 «D/Stage»: **Защита**, «Выносливость» −2, «Rez» = 5, «Stage» = 1, «Guard» +1 — (237)

◯ Если в наличии ровно 3 «D/Stage», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость**, «Храбрость» −1, «Rez» = 6, «Stage» = 1, «Guard» +1 — (237)

◯ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**, «Побеждено врагов» +1 — (190)

238

397

Вы нашли Портал. Вы стоите перед ним как вкопанный, зачарованный ощущением чужеродного зла. Каждый дюйм поверхности всех трех черных каменных плит покрыт замысловатыми иероглифами, которые, кажется, корчатся в мерцающем свете. Вы пытаетесь расшифровать их, но хотя вы не узнаете ни одного символа, ваш ум наполняется ужасными образами. Тьма, что темнее темноты подземных туннелей, кажется, клубится вокруг краев мегалитических плит. Вы вздрагиваете, когда чувствуете, что Портал зондирует ваш разум. Так или иначе, но окружающие вас каменные стены старше, чем все гуманоидные расы Кхула. Можете пройти через Портал или попытаться уничтожить его с помощью игнеолита, если он у вас есть.

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Игнеолит»`: **Взорвать игнеолит: 332** — (119)

◯ **Пройти в Портал: 289** — (90)

239

272

Ваш рюкзак движется! Вы смотрите внутрь: яйцо Птеранодона вибрирует со страшной силой. Вынимаете его и кладете на землю. На скорлупе появляются трещины, пробивается клюв. Затем яйцо разбивается на части и крошечный Птеранодон смотрит на вас. Он расправляет крылья, прыгает вверх и вниз, а затем открывает свой клюв и издает оглушительный визг. Птеранодон машет крыльями, а затем садится вам на колени, чтобы погреться на солнце. Потому как усиливается хватка его когтей, вы понимаете, что он становится сильнее с каждой минутой. Вы сталкиваете его и встаете, чтобы посмотреть, что за воротами, но Птеранодон очень привязался к вам и он, трепеща крыльями, взгромождается вам на плечо. Услышав шум, из ворот появляются два охранника: воины-рабы, это довольно старые гномы. Они видят Птеранодона и начинают продвигаться к вашему укрытию. Вы готовитесь к бою, но Птеранодон спасает вас от неприятностей. С ужасающим криком он поднимается в воздух и устремляется в сторону воинов-рабов, щелкая клювом и царапая их когтями. Два старых гнома, даже когда они вооружены ножами и находятся под контролем железной воли Военачальника Портала, не подходят для схватки с молодым игривым Птеранодоном. Они отступают вниз по скалистому склону, преследуемые визжащим птерозавром. Ворота остались без присмотра, и вы проходите через них. **Восстановите 1 очко удачи!**

✎ `«Удача» +1`

◯ **68** — (46)

240

147

Когда все семь конкурсантов дали свои ответы, Глотен разжимает свой кулак, показывая 2 серебряные монеты. Вы один из четырех участников, которые дали правильный ответ. Вы делаете шаг вперед под приветственные крики толпы.

«Последняя часть турнира, - объявляет Глотен, - будет испытанием мастерства фехтования. У нас есть четыре храбрых воина, так что давайте организуем два боя, победители встретятся в финальной дуэли, чтобы определить нашего чемпиона».

Вы не уверены, что это хороший план, и видите, что ваши коллеги-конкуренты также недовольны. Весьма вероятно, что к концу турнира все участники будут слишком тяжело ранены, чтобы рисковать идти в лес! Вы замечаете, что помощники Глотена вооружены деревянными рукоятками от кирки. Может, самый быстрый способ показать себя в качестве чемпиона - напрямую бросить вызов самому Глотену? Или не рисковать и согласиться с общими правилами турнира?

◯ **Бросить вызов: 10** — (52)

◯ **Не рисковать: 52** — (318)

241

106

Вглядываясь в черноту туннеля на склоне холма, вы видите, что всего в нескольких шагах камнепад заблокировал проход. Между входом и обвалом есть узкий дверной проем, и именно отсюда доносится непрерывное щебетание. Можете войти в дверь или вернуться назад на тропу и пойти дальше на восток.

◯ **Войти в дверь: 371** — (294)

◯ **Вернуться на тропу: 5** — (386)

242

357

С глухим звоном ваш меч приземляется на кучу старых лезвий, выбросив вверх облако красновато-коричневой пыли. Пока не найдете новое оружие, все ваши атаки будут наносить лишь единицу урона.

🖉 `«Меч» = 0, (Если в наличии 1 «Вещи/Волшебный меч (М+1)»: «Волшебный меч (М+1)» = 0, «Мастерство» -1)`

◯ **97** — (222)

243

177

Подходите к двери, но она закрыта на засов с обратной стороны. Должен же быть другой выход из этой тюрьмы! С большим трудом вы отдираете пару досок в полу. Вглядываетесь в темноту, а затем отскакиваете, когда понимаете, что видите далеко внизу качающиеся на ветру ветки. Эта хижина находится на самом верху дерева, служащего домом эльфам. Вы должны попытаться спуститься вниз. Есть ли у вас длинная веревка?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Веревка»`**: Да: 91**, ✎ `«Веревка» = 0` — (**385**)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Веревка»`**: Нет: 309** — (**74**)

244

385

«Меня зовут Азудраз, - рассказывает старик, пока вы следуете за ним к каменному зданию. - Вы, наверное, слышали обо мне, я величайший алхимик по эту сторону Буруна. Шесть месяцев назад я позволил затащить себя в эту пустыню, чтобы работать на одного из этих золотопромышленников - его имя Горфак, хотя я и не знал его, так как он впервые обратился ко мне. Он хотел изобрести совершенно безопасный способ хранения золота, и теперь я, наконец, сделал это! Это двухступенчатый процесс. Первый шаг взять все эти золотые самородки, и поместите их в бак, который я построил в соседней комнате, я уже загрузил часть из них; но вы перебросите всю партию в кратчайшие сроки с помощью двух рук и этой тачки». Вы складываете золотые самородки в тачку и катите ее через арку в комнату, которую почти целиком занимает огромная металлическая емкость. Трубы из стекла и металла змеятся вокруг бака, друг друга и деревянного помоста, который ведет к его краю. Резервуар наполнен прозрачной сиреневой жидкостью, пол рядом усеян самородками. Вы наклоняете тачку и наблюдаете, как самородки падают в жидкость, образуя сверкающую кучу на дне. Бак широк, но не очень глубок, и вам хочется забрать из него самородок и для себя. Засунете руку в бак, чтобы достать самородок, или вернетесь к Азудразу в соседнюю комнату и продолжите помогать ему перемещать самородки?

◯ **Достать слиток: 95** — (**14**)

◯ **Помочь Азудразу: 316** — (**312**)

245

163

Вы с угрозой вынимаете свой меч из ножен. Гигантская обезьяна ревет от ярости с поднятыми над головой руками и, сбросив с себя черный плащ, несется к вам.

◯ **Дальше** — (**254**)

246

370

В течение нескольких минут лес молчит. Затем армия похожих на чучел существ выходит на поляну. Прежде они были шахтерами, уроженцами южных племен и гоблинами, теперь они безмозглые воины-рабы, тощие и бледные, одетые в грязные тряпки, ни звука не доносится из их безгубых ртов и нет даже тени мысли в их вытаращенных глазах. Обитатели лагеря парализованы от страха. Вы кричите на них, приказывая начать бой, и звук спущенной тетивы луков оповещает, что битва за лагерь Гартакса началась. Это долгое и кровавое дело. Нападавшие плохо подготовлены, как и большинство защитников, и вы понимаете, что перебегая от одной схватки к другой, можете использовать свой опыт, чтобы отбросить орду зомби всякий раз, когда она грозит ворваться в лагерь. Оборонительная линия держится, но воины-рабы не отступают. Противостояние продолжается, пока все нападающие не погибают, нагромоздив стену трупов вокруг лагеря. Многие из людей Гартакса ранены, некоторые мертвы, вы же вышли из этого боя без единой царапины. Теперь вы можете обыскать трупы некоторых из нападавших или вернуться к Гартаксу.

◯ **Обыскать трупы: 200** — (**341**)

◯ **Идти к Гартаксу: 169** — (**168**)

247

383

Вы поворачиваете влево и бежите по узкой тропе обратно вглубь джунглей. Брошенное дикарями копьё больно задевает ваше бедро. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Если вы пережили эту рану, вам удается оторваться от преследователей.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **239** — (**51**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

248

195

Охранник падает на брусчатку, крики других воинов все громче, и вы выбегаете через ворота и несетесь вниз по склону. Погружаясь в темноту джунглей, вы знаете, что вы уже в безопасности, но продолжаете бежать. Вы выходите на широкую равнину. Впереди виден хребет низких холмов, к которым вы и направляетесь. Через некоторое время вы приходите к широкой хорошо утоптанной дороге, очевидно, это главной путь, ведущий к Порталу. Вы поспешно пересекаете ее, не желая встретить отряд воинов-рабов, и поднимаетесь на хребет. Вы смотрите вниз на травянистую долину, усеянную рощами деревьев, слева она расширяется и сужается между высокими гребнями справа. Спускаетесь в долину и находите тропу, которая проходит вдоль нее. Вы предполагаете, что путешествие налево вернет вас к Порталу, так что поворачиваете направо к холмистой долине.

◯ **348** — (180)

249

277

Тропа поднимается на склон холма, и лес вокруг редеет. Слева от вас, холмы поднимаются еще выше, в сторону пиков Облачных гор. Тропа продолжает идти вверх, а узкое ответвление справа зигзагами поднимается на вершину ближайшего холма, где вы можете увидеть вход в шахту и рядом с ним каменное строение. Повернете туда или будет продолжать идти вдоль основной дороги?

◯ **Осмотреть шахту: 84** — (280)

◯ **Пойти дальше: 5** — (386)

250

223

Через час после рассвета улицы переполнены. Кажется, все жители Кляйнкастла собираются на Торговой площади. Проглотив свою гордость, вы подходите к тем из прохожих, кто выглядит побогаче, и просите у них золотой, чтобы купить себе еду.

◯ **Дальше**, 🖉 `«N» = 111, «Rez» = 3, «X» = 2` — (122)

251

190

Вы один из дюжины воинов, которые проталкиваются через толпу и поднимаются на платформу, чтобы принять участие в турнире. Глотен приказывает удалиться прочь всем сановникам кроме маркграфа. «Слуги! – зовет он. - Принесите веревки и повязки и ящики с животными. Свяжите щиколотки каждого участника и завяжите глаза, но оставьте правую руку свободной. Поместите ящик перед каждым участником». Обращаясь к вам и другим добровольцам, он продолжает: «Это первое испытание мужества, мои храбрые воины. Хватит ли вам мужества, чтобы оставаться совершенно неподвижными, когда животные будут выпущены из клеток? И в какой момент смелость станет любовью к ненужному риску? Давайте посмотрим, кто сможет оставаться неподвижным дольше. Выпускайте зверей!»

Вы не можете видеть. Вы не можете двигать ногами. Зато можете услышать скользящий скрипучий шум, а потом что-то задевает ногу. Подавляете желание подпрыгнуть. Что-то длинное и мускулистое оборачивается вокруг вашей талии. Вы слышите крики омерзения и звуки борьбы, пока другие участники прыгают, чтобы защитить себя. Щупальца с эластичными присосками ощупывают вашу одежду и прикасаются к вашей коже. Тяжелое тело плюхается на пол рядом с вашими ногами, а потом существо поднимается выше. Щупальце достигает вашего горла, и обвивается вокруг шеи. Вы вспоминаете слова Глотена по поводу безрассудства. Что будете делать?

- ◯ **Снять повязку: 130** — (258)
- ◯ **Не двигаться: 285** — (173)

252

111

Вы начинаете думать, что Кляйнкастл - это город жестокосердных трусов. Некоторые из богатых граждан, к которым вы пристаете, воротят от вас свои носы, тогда как другие отступают, боясь, что вы вор. Но, в конце концов, один очень вальяжный купец, невысокий и толстый, в мехах и богато одетый, останавливается, чтобы тщательно осмотреть вас. Без слов, он вручает вам небольшой кошелек. Вы открываете его и находите 3 золотые монеты. Когда вы хотите поблагодарить вашего благодетеля, то обнаруживаете, что он уже ушел. Вы сразу же тратите одну монету на обильный завтрак. **Восстановите 4 очка выносливости.** Затем возвращаетесь на шумные улицы в хорошем расположении духа.

🖉 `«Выносливость» +4, «Золото» +2`

- ◯ **61** — (27)

253

116

Вы размахиваете едой в воздухе, в надежде, что Анкилозавр почует запах, а затем бросаете ее вниз по склону. Огромное животное мигает, смотрит на еду, рассыпанную по склону, смотрит на вас, а затем, наконец, поднимает свое большое тело и поворачивается. С удивительной скоростью оно бежит вниз по каменистому склону, вызвав небольшую лавину, и, наконец, буксует и останавливается, чтобы сожрать пищу. Теперь вы можете продолжить подъем в гору.

◯ **32** — (155)

254

ХИЩНАЯ ОБЕЗЬЯНА

Мастерство **9**

Выносливость **9**

◯ **Начать битву**, `«N» = 18, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9` — (237)

255

155

Вы отправляетесь на юг, стараясь не отклоняться от выбранного курса. Лес кажется пустым, никаких живых существ, единственное препятствие на пути только сам лес. Вы должны прорываться через заросли ежевики, карабкаться вверх и вниз по склонам и переходить вброд стремительные ручьи. Наконец вы вышли к потоку, который не можете пересечь. Вы должны следовать по берегу, пока не найдете переправу. Будете идти вверх по течению, в северо-восточном направлении? Или предпочитаете идти вниз по течению на юго-запад?

◯ **Вверх по течению: 326** — (335)

◯ **Вниз по течению: 57** — (303)

256

109

Становится темно, и вы решаете устроить лагерь в углу второго этажа башни. Вы чувствуете сильный голод. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Ночь проходит спокойно, и вы, проснувшись на рассвете, выходите из башни и возвращаетесь на тропу, ведущую в южном направлении.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **36** — (**352**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

257

СКУРРЕЛОР

Мастерство **7**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, ✎ «N» = 215, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (**237**)

258

130

Вы срываете повязку с глаз и кричите от ужаса, когда видите, что за чудовище цепляется за вашу грудь. Это Солесос, обитатель южных пустынь, и он хотел, не причиняя вреда, слизать соль с вашей кожи – но только до тех пор, пока вы были неподвижны. Ваши резкие движения встревожили его, и он пытается плотно обернуть свои щупальца вокруг ваших конечностей, одновременно его рот-клюв впивается в ваше тело. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Отбросив тварь в сторону, вы видите, что половина конкурсантов все еще стоят неподвижно с щупальцами Солесосов, ползающими по их лицам. Вы не оказались в числе самых отважных.

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

✎ «Выносливость» −4

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **339** — (**31**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

259

ТРИЦЕРАТОПС

Мастерство **9**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 390, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12` — (**237**)

260

337

Вы приземляетесь далеко от длинных щупалец гигантского растения и его ядовитых шипов. Прежде чем медлительное растение успевает хоть как-то среагировать, выбегаете из оврага и спешите в джунгли.

◯ **9** — (**48**)

261

203

Десять троглодитов уцелело после первой битвы, и теперь они возвращаются к статуе на вершине холма, чтобы прикончить двух оставшихся гоблинов, а заодно и вас. Вы стоите рядом с гоблинами в тени идола. Его выпученные глаза и восемь вытянутых рук не удержат троглодитов, хотя их тревожат вспышки света, отраженного от зеркал по всему его телу. Вы уверены, что этого само по себе будет не достаточно, чтобы уравнять шансы. Все выглядит так, что это может оказаться вашим последним боем. Есть ли у вас охотничий рог гномов?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Охотничий рог гномов»`: **Да: 120**, ✎ `«Охотничий рог гномов» = 0` — (**313**)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Охотничий рог гномов»`: **Нет: 392** — (**308**)

262

ВСТУПЛЕНИЕ

Далеко на востоке от великого порта Келтхер линия снежных вершин отделяет плодородные земли от пустынь и степей, из которых состоит большая часть континента Кхул. Людям, которые поселились вдоль ручьев, бегущих с северных склонов, эти пики известны как Облачные Горы. Горные хребты тянутся с севера на юг, примерно посередине горный отрог уходит на запад, отмечая собой южную границу человеческих поселений, или, вернее, отмечал относительно недавно. С южных склонов потоки устремляются вниз через узкие долины между

холмами, покрытыми непроницаемыми лесными чащами, а потом впадают во внутреннее море. Лес является домом для диких зверей и гоблинов, которые и дали имя огромному озеру Млубз.

С начала времен ни один человек не ступал в эти леса. Южные племена, а в более поздние века и воинственные нойбургцы избегали негостеприимных холмов. Тем не менее, несколько лет назад, небольшая группа первопроходцев выехала из приграничного города Кляйнкастл и исчезли в лесу. Несколько месяцев спустя, двое выживших вернулись - с золотыми самородками. Золото - мягкий, ковкий металл, бесполезный для изготовления оружия или инструментов и даже неспособный намагничиваться и, тем не менее, в некотором смысле, это магнит.

Его несравненный блеск, в отличие от других металлов, притягивает человеческую жадность. В течение нескольких дней, как будто подгоняемые невидимой силой, люди начали вторгаться в лес с севера и юга. Некоторые пришли в одиночку, только с киркой и лопатой; другие с семьями, или целыми племенами; некоторые группы были столь велики, что походили на небольшие армии. Были шахтеры, и были те, кто обслуживал шахтеров, а также те, кто надувал их; были разбойники всех мастей, от отчаянных преступников до клерков и адвокатов; наконец, были люди маркграфа, обложившие налогами всех остальных.

Мосты были перекинуты через бушующие потоки, гигантские деревья были срублены, отряды гоблинов-людоедов были разбиты и рассеяны. Банды вне закона бродили по холмам, даже более смертоносные, чем лесные звери. В целях восстановления законности и порядка, а также для получения дохода, маркграф Кляйнкастла объявил весь лес частью своей вотчины. Теперь его солдаты маршируют через холмы, преследуя бандитов, продавая лицензии на добычу, и заодно препятствуя шахтерам без лицензий. Для старателей солдаты маркграфа это еще один повод для раздражения. Подобно гоблинам и южным бандитам, они мешают серьезному бизнесу по добыче золота. Наиболее успешные золотоискатели уже достаточно богаты, чтобы бросить вызов маркграфу. Они используют команды менее удачливых мигрантов на работе в богатейших пластах, расположенные глубоко под высокими горами, они организуют караваны для транспортировки руды из горных компаний через лес в Кляйнкастл, ныне шумный цветущий город, где множество богатых купцов ждут, чтобы взвесить, оценить и купить их грузы. Один из самых успешных владельцев шахт некий Глотен. Недавно он разослал приглашения отборным воинам, в том числе и вам, прийти в Кляйнкастл и работать на него, в качестве охранников караванов. В то время вы имели лучшие предложения, чем таскаться назад и вперед по холмам и лесам на побегушках у богатого шахтовладельца, и вы отклонили это предложение.

Однако теперь в лесу происходит что-то очень странное. Глотен послал гонцов с другой историей: шахтеры, а иногда и целые семьи, пропадают без вести из своих деревень; странные звери, подобных которым никогда не видели раньше, терроризируют лесные дороги; и Глотен призывает самых известных воинов Кхула прийти в Кляйнкастл и исследовать эти таинственные случаи. Он заявляет, что он готов заплатить воину его собственный вес золотом в обмен на восстановление спокойствия в лесу. Вы могли бы отказаться от призыва о помощи, но не от такого вознаграждения.

На последние монеты вы купили карту местности и благополучно уложили ее в рюкзак вместе с тем, что осталось от вашей провизии после долгого путешествие из Келтхера. Вы носите кожаные доспехи, ваш верный меч висит в ножнах на поясе. Вы достигли леса без происшествий. Однако, благодаря ливню и затопленному броду, вам пришлось сойти с дороги, которая связывает Нойбург и Фестхэм с Кляйнкастлом, вы оказались в глубине леса. Прошлой ночью вы спали в густом кустарнике. Сегодня утром, вы наткнулись на хорошо утоптанную тропинку, ведущую на юго-запад, вы надеетесь, что она выведет вас из леса к Кляйнкастлу, где вы найдете Глотена и за обещанную плату предложите ему свои услуги. Если повезет, вы доберетесь до небольшого города до наступления сумерек.

◯ **Назад** — (1)

263

БРОНИРОВАННЫЙ КРОТ

Мастерство **6**

Выносливость **10**

◯ **Начать битву**, `«N» = 273, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 10` — (**237**)

264

204

Человек отскакивает от вас и зовет на помощь. Между деревьями вокруг поляны появляется группа мужчин и женщин и сходится вокруг вас. Здесь их около десятка, вооруженные ножами, топорами и палками, и вы не можете одолеть их всех. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**276**)

265

268

Пока вы идете через окраины Кляйнкастла, то проходите мимо лавок и ремесленных мастерских. Вы можете купить себе еды в дорогу по цене 1 золотой, но не больше пяти порций. После того, как сделаете ваши покупки, вы выходите из города и идете на восток, где должны находиться золотые рудники.

`«X» = 5`

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото», в наличии 1 «D/X»`**: Купить еду (1 зол.)**, `«Золото» -1, «X» -1, «Провизия» +1`

◯ **Золотые рудники: 22** — (**50**)

266

54

Анкилозавр быстро поднимается на ноги несмотря на свой огромный вес. Когда вы нападаете, он поворачивается и старается ударить вас хвостом. На кончике хвоста у него костяная палица, большая как бочка и с длинными шипами.

◯ **Дальше** — (**327**)

267

303

Все хижины похожи друг на друга. Это простые деревянные здания только с одной или двумя комнатами каждая. Внутри лишь несколько пледов, соломенные матрасы, а также кастрюли и сковородки. Пищу, одежду и ценности унесли, если не сами жители, то шайки гоблинов, бандиты или солдаты. Среди оставшихся предметов - длинная крепкая **веревка** да пропитанные воском и смолой **факел**, можете взять их с собой. Затем вы покидаете деревню, продолжая идти по тропе на восток.

✎ `«Веревка» = 1, «Факелы» +1`

◯ **11** — (**150**)

268

191

Черная фигура движется к вам. «Недостаточно хороший ответ! – словно эхо повторяет странный голос. - Тем не менее, вы заплатили за поездку на лодке и заслужили еще один шанс на успех». Вы чувствуете себя слабым и усталым. Как лунатик, вы бредете через мелководье, залезаете на дно лодки и, когда она отходит от берега, сразу же засыпаете. Вы приходите в себя уже на лесной поляне, рядом шумит река. Вы чувствуете себя полностью обновленным. **Восстановите выносливость до начального значения.** От поляны отходит единственная тропа, и вы начинаете следовать по ней на юг.

✎ `«Выносливость» +30`

◯ **50** — (**278**)

269

275

Дверь распахивается раньше, чем вы успели постучать по ней второй раз. Из темноты внутри хижины на вас смотрят четыре глаза. Два из них принадлежат мрачному гному, а два других - еще более воинственно выглядящему попугаю, птица сидит у него на руке. На поясе у гнома висит длинный кинжал. «Я лодочник, - говорит он. - А ты кто такой?» Вы спрашиваете о плавании вниз по реке и говорите, что готовы заплатить деньгами или отработать. Гнома это не интересует. На что ему деньги? Тут больше нет ничего, чтобы купить. «И я не хочу больше спускаться по этой реке. Хотя если у тебя есть какая-нибудь провизия, я бы продал одну из моих лодок за достойную еду. Мы не ели в последние дни, так ведь, Полли?»

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Провизия»`**: Отдать 1 провизию: 323**, ✎ `«Провизия» −1` — (**194**)

◯ **Напасть на гнома: 166** — (**23**)

◯ **Пойти дальше: 79** — (**394**)

270

335

Эльфы ничего не делают, чтобы остановить вас, когда вы достаете из рюкзака пузырек с зельем. Вы пьете горькую жидкость, оглядываетесь вокруг, и пугаетесь до смерти, вас шатает от шока. Узкая дорожка, вдоль которой марширует колонна эльфов, действительно ведет между лесными деревьями - но тропа это магическая серебристая лента, которая змеится вверх сквозь верхушки деревьев к верхним ветвям высокого дерева со светильниками на ветвях. На несколько мгновений вы застыли в удивлении от красоты сцены. Затем вы поворачиваетесь к эльфам позади вас и подавляете стон ужаса и страха. Внешность эльфов - это иллюзия. Микстура позволяет видеть, какие они на самом деле: тощие, бледные, оборванные карикатуры на эльфов, с пустыми глазами и механическими движениями, каждый носит окутанный тьмой каменный талисман на шее. Они все воины-рабы. Но вы не можете бежать сейчас - прыжок с тропы в лес будет означать вашу смерть. Вы должны делать вид, что все еще обмануты их иллюзией, чтобы бежать при первой же возможности.

◯ **217** — (**30**)

271

290

Вы дотрагиваетесь до серебристых нитей, которые обозначают контуры призрачной лестницы. Ваши пальцы не прикасаются ни к чему, но жгучая боль пронзает все ваше тело. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Когда боль проходит, вы мотаете головой и снова глядите на лестницу, и теперь она четко видна и сделана из настоящего крепкого дерева. Вы проверяете ступеньку - она выдерживает ваш вес. Поднимаетесь к потолку, где находите замаскированный люк. Нажимаете на него и влезаете на верхний этаж башни. Вы находитесь в бельведере, некогда красивой смотровой площадке с изящными открытыми арками, поддерживающими высокую куполообразную крышу. Каменная кладка рушится: куски крыши и парапета отсутствуют. Разбитые останки мебели собраны вместе в углу. Куча выглядит почти как огромное птичье гнездо. Когда начинаете подходить к ней, вы слышите хлопанье огромных крыльев. Что будете делать?

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

🖉 «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Остаться: 53** — (**60**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Убежать: 109** — (**256**)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, 🖉 «Провизия» −1, «Выносливость» +4

272

369

Вы разжигаете факел и снова входите в пещеру. Портал перед вами, его черные камни светятся злобной энергией. Вы прошли через него один раз, и он не может причинить вам вред прямо сейчас, но вы знаете, что если вернетесь в Кхул, огромная армия воинов-рабов будет между вами и Кляйнкастлом. Есть ли у вас игнеолит?

- ◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Игнеолит»`: **Да: 253**, ✎ `«Игнеолит» = 0` — (**147**)
- ◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Игнеолит»`: **Нет: 89** — (**336**)

273

156

Дальше овраг расширяется, петляет и поворачивает вниз. Скоро вы можете встать в полный рост, надежно укрытый от глаз воинов-рабов. Вы уже поздравляете себя за то, что нашли такой легкий вход во владения Полководца, когда встречаете обитателя оврага - гигантское плотоядное растение. В длину оно с ваш рост, с безжалостно острыми челюстями и ядовитыми шипами на длинных извивающихся стеблях. Вы отходите на несколько шагов назад, затем разбегаетесь и прыгаете, пытаясь быстро проскочить мимо растения и убежать в джунгли.

- ◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 337, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

274

264

За деревьями возвышаются голые коричневые склоны, которые пестрят входами в шахты. Вы достигли деревни, скопление домишек шахтеров и их семей, построенных без всякого плана. Но деревня, кажется, заброшена, не слышно ни звука, а двери и ставни провисли на петлях, открывая обзор в темные тихие помещения. Вы делаете остановку на краю деревни, и слышите шум на тропе позади вас. Это топот марширующих ног и гортанные звуки мужских голосов, говорящих на местном диалекте. Будете ждать на тропе или быстро попытаетесь спрятаться в деревне?

- ◯ **Остаться на тропе: 41** — (**65**)
- ◯ **Укрыться в деревне: 125** — (**372**)

275

66

К тому времени, как вы закончили бой, наступило затишье в битве за холм. Ваше вмешательство не позволило троглодитам смять гоблинов, и они бегут вниз с горы, оставив склон холма усеянным телами своих павших товарищей и еще большим числом убитых гоблинов. Только два воина гоблина остаются в поле зрения, стоя у основания сверкающей статуи на вершине холма.

◯ **343** — (148)

276

351

Взмах мечом, и голова птицы отделяется от шеи. Пока грузное тело падает на землю в вихре перьев, человек выхватывает нож из-за пояса.

«Ты мерзкий негодяй! - кричит он. - Ты убил Агрида! Раньше он был лучшим шахтером на прииске Дирлина! Я не знаю, что ты здесь делаешь, но я это выясню. Сейчас же сдавайся или умри!»

Уберете меч в ножны и сдадитесь или атакуете человека с ножом?

◯ **Сдаться: 33** — (61)

◯ **Сражаться: 204** — (264)

277

208

Вы с опаской шагаете к медведю и прикладываете палец к губам. Медведь понимает и замолкает. Он несколько раз трет лапой в рукавице по намордник: он хочет, чтобы вы сняли его. С некоторой неохотой, вы расстегиваете пряжки, медведь не кусает вас - он говорит! «Огромное спасибо, друг, кто бы ты ни был. Я Дирлин, и я когда-то был человеком, моим компаньоном был Горфак, который теперь правит этим местом. Он обнаружил эти мерзкие врата в этот странный мир. Когда он вошел в Портал, он оживил ужасную силу. Горфак настаивал на том, чтобы все наши шахтеры прошли через него, тех, кто возражал, протащили силой, другие, кто согласились, были превращены в воинов-рабов. Я тоже прошел, но моя воля была слишком сильна, Портал не поработил меня. Но изменил мое тело, а Горфак здесь посадил меня в тюрьму. Время от времени он посещает меня и злорадствует. Теперь я хочу отомстить, но эти цепи на моих лодыжках заперты, и ключ только у тюремщика. Найди его, забери ключи и освободи меня, я тебя умоляю!» Вы кратко объясняете, что ваша миссия также направлена против Горфака и Портала. **Вы обещаете Дирлину поискать ключ.** Затем выходите из камеры и идете дальше по коридору.

✎ `«Имя медведя - Дирлин» = 1`

◯ **295** — (33)

278

50

Пока шагаете в южном направлении вдоль несущегося водного потока, вы видите, как редеет лес, а земля становится скалистой. Вскоре вы уже карабкаетесь вверх и вниз через утесы и овраги. Тропа поднимается все выше и выше, пока вы не упускаете из виду реку внизу. Теперь уже над верхушками лесных деревьев вы зигзагом идете по тропе мимо массивных глыб вверх по крутому склону. Наконец, вы достигли вершины. Это голый, открытый всем ветрам утес, освещенный холодными красными лучами заходящего солнца. Впереди есть хижина, сложенная из скал и камней, рядом с ней лицом на юг неподвижно сидит фигура в плаще. Можете окликнуть ее или незаметно подкрасться, чтобы напасть.

◯ **Окликнуть: 373** — (116)

◯ **Подкрасться: 171** — (68)

279

235

Ваша веревка обрывается первой, и вы с криком падаете вниз. Выбравшись из воды на набережную, вы понимаете, что проиграли в турнире.

◯ **399** — (31)

280

84

Пока вы поднимаетесь вверх по склону, то понимаете, что это место не такое пустынное, как показалось на первый взгляд. Вход в шахту - это просто отверстие в склоне холма, укрепленное брусьями. Внутри вы слышите непрерывное пронзительное щебетание. Одноэтажное здание большое и беспорядочно выстроенное из крупных каменных блоков. Вы видите только одну дверь и ряд щелевидных окон, через которые можно увидеть мерцающий свет. Прежде чем вы успеваете добраться до здания, дверь распахивается и причудливая фигура выбегает наружу. Это человек - высокий и худой, но сутулившийся с возрастом. Пучки белых волос и толстые круглые очки придают ему комичный вид, но его странная левая рука полностью изготовлена из металлических стержней и проводов. Он стучит ею, когда машет, и кричит вам. **«Наконец-то! Человек! Не видел ни одного, кроме этих проклятых воинов-рабов уже несколько недель, а моя работа близится к завершению. Пожалуйста, помогите мне - я старый человек, и я боюсь, что эта металлическая рука больше декоративная, чем полезная».**

Согласитесь помочь старику или откажетесь, направившись ко входу в шахту?

◯ **Согласиться: 385** — (244)

◯ **Отказаться: 106** — (241)

281

334

Вы следуете за Анксис по коридору и вверх по лестнице. Вы поднимаетесь в широкий коридор, который заканчивается большой деревянной дверью, охраняемой двумя самыми крупными воинами-рабами, каких вы только видели. «Это вход в комнату Горфака, - говорит Анксис. - Все, что нам нужно сделать, это избавиться от этих двух шутов, и он наш! Я возьму на себя того, кто выглядит, как помесь орка и пещерного гиганта, а ты расправишься с верзилой военным». С яростью, что напугала бы любого противника, кроме воина-раба, Анксис бросается на огромного стражника. Вы сражаетесь с другим тем, кто был раньше солдатом в элитном пехотном полку маркграфа.

◯ **Дальше** — (293)

282

ПЕРВЫЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Мастерство **8**

Выносливость **10**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 364, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10` — (237)

283

204

Человек отскакивает от вас и зовет на помощь. Между деревьями вокруг поляны появляется группа мужчин и женщин и сходится вокруг вас. Здесь их около десятка, вооруженные ножами, топорами и палками, и вы не можете одолеть их всех. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, ✎ `«Храбрость» -1` — (2)

284

88

Победив воина-раба, вы решаете немедленно уйти по тропе на восток. Струтиомим остается сторожить тело бывшего хозяина и не преследует вас.

◯ **264** — (274)

285

366

Вы карабкаетесь вверх с ветки на ветку, пока не дотягиваетесь до веревочной лестницы, и, пользуясь ею, завершаете восхождение к деревянной конструкции, которую увидели с земли. Это платформа, построенная из ветвей переплетенных вместе лианами. Вы добираетесь до платформы и заглядываете через край. На первый взгляд она выглядит пустой, но тут странное существо шагает вперед, отделившись от ствола соседнего дерева. Она очень высокая и худая, с морщинистой коричневой кожей и каштановыми волосами. Ее одежда сделана из коричневых листьев, вглядевшись повнимательней, вы понимаете, что, по крайней мере, некоторые из листьев прикреплены к этой одежде так, как будто они выросли из рук, пальцев и головы существа. Она выглядит строгой и суровой, но ее голос нежен и печален. **«Поднимайся, стань рядом со мной на моем сторожевом посту. Я Лигния, мой долг защищать лес. Кто ты?»** Вы подтягиваетесь на платформу.

◯ **182** — (342)

286

86

Долгие часы вы лежите бессознания, наполовину в ледяной речной воде, наполовину под палящими лучами солнца. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Если вы все еще живы, то в конечном итоге приходите в себя. Вы лежите в грязи, лицом вниз. Каждая мышца болит так, как будто вас пытают на дыбе. Голова гудит. Вы тащите себя из воды на более твердую почву и понимаете, что находитесь на западном берегу реки. Сейчас день, но вы не можете сказать, как долго здесь пролежали. Отдыхаете, пока не чувствуете, что в состоянии двигаться, после чего идете на юг через лес.

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

✎ «Выносливость» −4

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **36** — (352)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

287

396

Ваш меч скользит по морде зверя и треском застревает в выступающей костяной пластине. Хвост толстый как бочка и длинный как ствол дерева, вылетает из воды и опускается на лодку, разбивая ее в щепы. Ошеломленный, вы попадаете в пенящийся водоворот, где становитесь легкой добычей монстра...

288

273

Победив крота, вы продолжаете обыскивать подвал. Вы не нашли ничего ценного, но есть достаточно сохранившейся еды для двух приемов пищи. Вы можете взять ее, если хотите. Затем вылезаете из подвала в относительно светлую и проветриваемую комнату второго этажа.

✎ `«Провизия» +2`

◯ **359** — (**78**)

289

287

Вы пробегаете между двумя деревянными домишками и благополучно добираетесь до леса. Звуки погони скоро затихают вдали, а вы отдыхаете в лесу некоторое время. Затем, держа деревню в поле зрения, вы крадетесь в восточном направлении, пока не возвращаетесь на тропу, по которой шли раньше.

◯ **11** — (**150**)

290

356

Вы приближаетесь к центру зла. Перебегая между кустами и валунами, вы поднимаетесь в гору, скрываясь от банд воинов-рабов, которые проходят мимо, вниз в лес. За некоторым исключением, люди находятся в ужасном состоянии: тощие, как скелеты, у них серая шелушащаяся кожа, бессмысленные лица с темными вытаращенными глазами. Многие из этих военных партий включают животных, огромные рептилии, вооруженные не только с зубами и когтями, но и шипами, рогами, защищены костяными пластинами, а у некоторых двойные хвосты. Вы добираетесь до следующего большого камня и осматриваете местность. Тропа заканчивается у лагеря, окруженного высоким забором из заостренных кольев. Над воротами надпись **«Горфак и Дирлин»**. Вы сидите за камнем и обдумываете свой следующий шаг. Есть ли у вас яйцо Птеранодона? Иначе остается только два варианта: подойти к воротам и постучать или попытаться перелезть через частокол.

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Яйцо Птеранодона»`**: Яйцо Птеранодона: 272**, ✎ `«Яйцо Птеранодона» = 0` — (**239**)

◯ **Постучать в ворота: 262** — (**82**)

◯ **Перелезть частокол: 142** — (**320**)

291

47

Горфак прекращает говорить и делает шаг назад, когда вы приближаетесь. «Ты смеешь перебивать меня? – шипит он. - И ты смеешь угрожать насилием твоему Полководцу, императору всего Кхула? Твоя атака бесполезна. Почувствуй мощь Портала!» Он делает жест, и разряд чёрной молнии спускается с потолка и поражает вас. Голова раскалывается от боли, руки и ноги, как свинцом налиты. **Потеряйте 2 очка мастерства.** Горфак обнажает двуручный меч, и смех раздается из его изуродованных губ, когда он описывает лезвием убийственную дугу, а черные молнии бегут вдоль его руки. Усиленный злой силой Портала, Горфак является грозным противником.

🖉 «X» = 1

◯ Если в наличии 1 «D/X»: **Принять результат**, 🖉 «X» = 0, «Мастерство» -2

◯ Если в наличии 1 «D/X», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 🖉 «Храбрость» -1, «Зеркало» = 1 — (**295**)

◯ Если отсутствует 1 «D/X»: **Дальше** — (**373**)

292

1

Цепочка кровавых пятен пересекает тропу. Кровь еще не остыла и не загустела. Ваша рука ложится на эфес меча, пока вы осматриваете окружающий лес. Вы ничего не слышите, но ясно, что раненое животное пересекло ваш путь - очень большое животное, судя по сломанным веткам и растоптанному кустарнику в тех местах, где существо вышло и вошло обратно в лес. Вы идете по следу между деревьями и выходите на поляну, где замираете в изумлении. Раненое животное здесь - но это не медведь или волк или любой другой лесной зверь, такого вы никогда не видели. Это огромная ящерица, размером с быка, с кожистым гребнем по всей длине спины, поддерживаемым острыми шипами. На его чешуйчатом теле несколько серьезных ран. Заслоняя монстра, перед его мордой стоит женщина-эльф. Когда вы входите на поляну, то чудовище рычит, а эльфийка поднимает свой меч; но потом, вместо того, чтобы атаковать, они говорят. Они оба говорят!

«Помоги нам! Пожалуйста, помоги нам!»

Пока они зовут на помощь, два солдата выбегают на поляну с мечами в руках, и продвигаются к раненному зверю. Поможете защитить монстра или будете стоять в стороне и ждать исхода схватки?

◯ **Защитить монстра: 229** — (**149**)

◯ **Не вмешиваться: 375** — (**35**)

293

РАБ-СТРАЖ

Мастерство **9**

Выносливость **12**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 334, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 11` — (**237**)

294

371

Вы входите в узкую комнату, высеченную в скале. При свете, проходящем через дверь позади вас, вы видите, что одну стену комнаты занимают длинные полки, которые заняты сотнями клеток с птицами. Здесь больше клеток, чем вы можете сосчитать, и в каждой одна, две или три маленькие птицы, прыгающие и щебечущие внутри. Рядом с вами мешок семян и кадка с водой, но маленькие металлические плошки для еды и воды внутри клеток пусты. Ваше внимание привлекают две особенно маленькие клетки, а в них крошечные птички, одна с красным оперением, другая с синим. Обе клетки могут поместиться внутри вашего рюкзака, вы можете покормить этих двух птиц, а затем уложить их с вашими вещами. Остальных птиц вы решаете отпустить на волю, и они с весёлым щебетанием улетают в лес. Затем вы покидаете шахту.

✎ `«Две клетки с птицами» = 1`

◯ **5** — (**386**)

295

395

Вы входите в огромный пустой зал. В центре комнаты стол, над которым склонилась большая фигура. Подойдя ближе, вы видите, что на столе лежат карты Кхула, фигура рядом, в свою очередь, прекращает изучать карты, поднимает голову и смотрит на вас, и вы вздрагиваете от ужаса. Это тиран Военачальник Портала: гигантский человек, вполне нормальный до шеи, но его голова нарушает все пропорции: она распухла, изуродована и обесцвечена, как огромный гниющий овощ, глаза, нос, рот и уши слишком маленькие для нее и кажутся неуместными среди кусков распадающейся плоти. «Я Горрфак, - шепчет эта мерзость. - Я вижу глазами всех моих воинов, я наблюдал за тобой. Без сомнения, ты считаешь, что пришел убить меня. Дурак! Моя мощь сокрушит тебя, с Порталом, я непобедим. Видишь!» Он машет рукой, и вы чувствуете, как вибрирует воздух. Живая сетка черных молнии крест-накрест пересекает стены и потолок. «Никто не сможет войти или выйти отсюда», объявляет Горфак, после чего начинает описывать свои будущие победоносные кампании в Кхуле, но вам это быстро наскучивает. Есть ли у вас с собой зеркало?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Зеркало»`: **Да: 354** — (**4**)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Зеркало»`: **Нет: 47** — (**291**)

296

45

Вы шагаете через дверь и спешите уйти в сторону от здания. Странный шум (серия мягких хлопков, сопровождаемых шипящим гулом) заставляет вас оглянуться. Вы стали свидетелем действия игнеолита: когда он горит, выбрасывает облака пыли, которая покрывает камень – и преобразует его. Вы видите отдельные части здания, каменные стены и сланцевая крыша сливаются воедино и вновь твердеют в безликой форме. Здание теперь - гигантский гладкий валун, с алхимиком и его золотом, запечатанным в полости внутри. Игнеолит - явно очень мощное вещество. Вы уверены, что найдете применение для мешка, который положили в рюкзак. Вы решаете исследовать вход в шахту поблизости.

◯ **106** — (241)

297

17

Победив медведя, вы не находите в камере ничего интересного. Выходите, закрыв за собой дверь, и идете дальше по коридору.

◯ **295** — (33)

298

292

«Ты сделал правильный выбор, мой друг», - говорит человек. Одновременно около десятка одинаково одетых мужчин и женщин, вооруженных топорами и кольями, выходят со всех сторон на поляну. «Итак, почему ты здесь в лесу? Отвечай нам!»

◯ **Ищу Гартакса: 90** — (184)

◯ **Промолчать: 216** — (59)

299

228

Вы падаете вперед и приземляетесь с внутренней стороны забора на мягкую траву. Затем встаете на ноги и осматриваетесь. Вам удалось не привлечь к себе лишнего шума.

◯ **68** — (46)

300

67

Вы врезаетесь между пауком и гоблином, который падает на землю, хватая ртом воздух. Паук останавливается и поворачивается к вам. Его передние ноги дергаются в воздухе. Его челюсти открываются и закрываются, издавая звуки, которые мучительно похожи на человеческую речь. Его тело большое, как у быка, и он атакует.

◯ **Дальше** — (129)

301

345

Вы пытаетесь пройти мимо черной фигуры, но, когда начинаете делать это, она движется, как рябь, проходящая по стоячей воде, и протягивает к вам руку, тонкую как бумага и темную как ночь. Вы слышите голос в голове: «Если вы не будете платить в золоте, я возьму свой гонорар другими средствами». Рука тянется к вашей груди и вытягивает из вас часть жизненной силы. **Потеряйте 4 очка выносливости.**

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

🖉 «Выносливость» -4

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **225** — (365)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, 🖉 «Провизия» -1, «Выносливость» +4

302

131

Что бы вы ни говорили, это не убеждает офицера, что у вас есть веские причины находиться в лесу. «Я уверен, что вы хорошо знаете, - говорит он, - этот лес и окружающие холмы владения маркграфа, и такие лица, как вы не имеют права быть здесь - если, конечно, у вас нет полномочий от маркграфа или если вы не старатель. Но позвольте мне предупредить вас: если вы хотите претендовать на звание старателя, вам придется приобрести лицензию. Я сомневаюсь, что у вас есть такая вещь. Конечно, я могу выдать вам одну за 5 золотых монет, что скажете?»

◯ Если в наличии 5 «Вещи/Золото»: **Купить лицензию: 222**, 🖉 «Золото» -5, «Лицензия старателя» = 1 — (224)

◯ **Отказаться: 394** — (41)

303

57

Ручей течет по дну долины, и, пока вы следуете вдоль его русла, склоны становятся все более крутыми и высокими, пока вы не оказываетесь в глубоком ущелье. Скалы, которые поднимаются вертикально на обоих берегах, стремительно несущегося потока, заслоняют большую часть дневного света. Вы находитесь на западном берегу, где узкая тропа проходит вдоль русла. После следующего поворота реки ваша тропа оказывается зажата между скалами и водой – рядом в скале есть большая пещера. Вы не можете пересечь здесь поток, так что вы должны продолжать идти по тропе мимо входа в пещеру или попытаться выбраться из оврага, поднявшись по его каменистому склону.

◯ **Идти к пещере: 246** — (**55**)

◯ **Забраться наверх: 365** — (**217**)

304

274

Деревянный язык возвращается в рот статуи, которая с щелчком закрывается. Вы стоите на алтаре, пытаясь вытащить один из драгоценных камней на лице идола, когда видите движение в темноте в задней части храма. «Кощунство! - голос эхом отражается от крыши. - Может Безумный Идол когда-нибудь отдохнуть?» Пытаетесь убежать, но огромные руки с множеством пальцев блокируют ваш путь, вы видите две огромные ноги с каждой стороны алтаря. Вы смотрите вверх и кричите от ужаса, когда сто глаз таращатся на вас с головы, которая теперь касается крыши. Вы чувствуете, как вас поднимают вверх к огромному лицу сверкающему множеством глаз. Ближе ... и вы погружаетесь в холодную кожу идола. Вы изо всех сил стараетесь повернуться и смотрите вниз на пол храма. Вы превращены, у Безумного Идола теперь есть еще один глаз, и вы будете им до конца времен. На этом ваша история заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, ✎ `«Храбрость» -1` — (**381**)

305

16

У Лигнии нет ни оружия, ни какого-либо боевого опыта. Она не оказывает никакого сопротивления. Тем не менее, у нее удивительно прочная кожа, как кора дерева. Когда атакуете ее неподвижное тело, вы с тревогой замечаете, что листья дерева шуршат все громче и громче, и, похоже, что гибкие ветви тянутся к вам.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 76, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

306

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На лёгком уровне параметр Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также наносить двойной урон и уклоняться от атак в бою, но число его применений ограничено. На сложном уровне также доступна Храбрость, но мастерство героя снижается на 2 очка.

◯ **Легкий уровень**, ✎ `«Easy» = 1` — (292)

◯ **Книга-игра**, ✎ `«Easy» = 2, «Храбрость» = 0` — (292)

◯ **Сложный уровень**, ✎ `«Easy» = 3, «Мастерство» = 8` — (292)

307

209

Вы как можно быстрее бегаете в темноте, карабкаясь через груды ящиков, пиная бочки и переворачивая мешки с гниющими овощами. Бронированный крот сбит с толку: он не может ни слышать, ни чуять вас из-за множества других шумов и запахов, которые заполнили подвал. Вы добираетесь до лестницы и поднимаетесь наверх, захлопнув люк за собой. Вы вернулись в пустую комнату в башне.

◯ **359** — (78)

308

392

Пока троглодиты надвигаются, вы смотрите на двух гоблинов, они тоже, кажется, знают, что не могут надеяться выжить в битве с таким количеством врагов. Вы в отчаянии наблюдаете, как они спокойно опускают мечи, поворачиваются в сторону статуи и поднимают руки в мольбе к своему божеству. Они начинают бормотать заклинание. И тогда троглодиты нападают на вас, вам не остается ничего другого, как парировать удары их дубин.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 231, «Rez» = 3, «X» = 1` — (122)

309

64

Вы затаптываете тлеющие угли костра и рассеиваете пепел. Вы лежите на теплой земле, положив рюкзак под голову и обнаженный меч под руку. Вы засыпаете и видите странные пугающие сны. Внезапно вы просыпаетесь, встряхиваетесь и смотрите в небо, но звезды закрыты огромной парой мягко движущихся крыльев. Видны только две сверкающие точки - это красные глаза чудовищной летучей мыши-вампира, которая скользит вниз, чтобы полакомиться вашей кровью. Вы хватаете меч и готовитесь сражаться.

◯ **Дальше** — (123)

310

322

Вы входите в густые джунгли как раз вовремя, с главной дороги позади доносится звук марширующих ног. Вы в окружении огромных деревьев, многие из них довольно странные, похожие на гигантские папоротники. С удивлением смотрите на странных существ, которые попадаются вам на пути: гигантские насекомые, рептилии с шипами и рогами, есть и пушистые и волосатые животные, которые напоминают обитателей Кхула. Тропа разделяется: правое ответвление ведет к собранию полуразрушенных каменных зданий, левое ведет на холм, на верхушке которого вырублены все деревья. На этой вершине вы видите несколько каменных хижин, окруженных каменной стеной. Повернете направо или налево?

◯ **Правая тропа: 245** — (381)

◯ **Левая тропа: 140** — (349)

311

244

Вы падаете в бурный поток и несетесь вниз по течению. Грести невозможно. Единственное, что вы можете - это делать глоток воздуха всякий раз, когда поток поднимает вас из ледяной воды. Оглушенный и беспомощный, вы кувыркаетесь через бесконечные водопады.

◯ **86** — (286)

312

316

Вы находите старого алхимика борющегося с кучей маленьких мешков. «Вот ты где! – говорит он. - Я начал было думать, что ты застрял где-то!» Его смех приобретает маниакальные оттенки, которые настораживают вас. «Когда перегрузите все эти самородки, вы можете подать мне руку помощи с этими маленькими мешками. Дать мне руку! Этот подходяще! Хи-хи-хи!» Загрузить оставшиеся самородки в бак отнимет у вас всего несколько минут. «Это второй этап процесса хранения, - объясняет Азудраз. - Порошок в этих мешках изготовлен в этой шахте, я называю его игнеолит. Он оставит от этого здания только яму. Если вы осуществите размещение мешков вокруг стен обеих комнат, я приготовлю центральный фитиль. Игноелит сработает при касании его огнем. Но когда мы и золото будем надежно спрятаны здесь, кто будет ухаживать за птицами?» Азудраз начинает плакать. Вам окончательно становится ясно, что он безумен. Когда он начинает прикреплять к мешкам бумажные фитили, вы берете один из небольших мешков с **игнеолитом** и кладете в свой рюкзак. Теперь вы должны решить: уйти прямо сейчас или по-прежнему помогать старому алхимику?

✎ `«Игнеолит» = 1`

◯ **Уйти сейчас: 45** — (296)

◯ **Помочь алхимику: 361** — (125)

313

120

Вынимаете охотничий рог из рюкзака, глубоко вдыхаете и прикладываете рог к губам. Троглодиты отшатываются назад, когда пронзительный рев заполняет все вокруг, с гор и из леса вторит эхо. Когда все затихает, троглодиты приходят в себя и двигаться на вас снова, но вы уже можете различить точки, кружащиеся в голубой дали над вами, как пылинки в лучах солнечного света. И, когда вы парируете первые удары дубин, орлы прибывают. Они с разноголосыми воплями стремительно, как камнепад, падают с невообразимой высоты и, в последнюю секунду расправив огромные крылья, вонзают свои когти в плоть троглодитов. Перья, сверкающие глаза и жестокие клювы окружают троглодитов, которые пытаются сопротивляться, а затем бегут. В то же время самый большой из орлов парит над вами, и вы протягиваете к нему руки, которые он обхватывает своими когтями. Он несет вас, мимо чудовищного лица божества гоблинов, и, когда пролетаете мимо, вы видите, что каменные глаза двигаются! **Голос в голове говорит вам спасибо, и вы чувствуете, как магическая сила наполняет ваши доспехи. Добавьте 1 очко мастерства.** Орел относит вас на тропу на склоне холма, вы прыгаете на землю, выкрикивая слова благодарности. Вы повторяете ваш путь обратно вниз по склону и входите в лес.

✎ `(Если отсутствует 1 «Вещи/Волшебные доспехи (М+1)»: «Доспехи» = 0, «Волшебные доспехи (М+1)» = 1, «Мастерство» +1)`

◯ **144** — (167)

314

315

Вы крутите рукоять меча, и комната наполняется паром, когда вы прикладываете лезвие к ледяной стене. Лужи растут на полу, ваш меч рассекает лед, и дверь скоро открывается. Выпротискиваетесь через нее и закрываете за собой. Когда вы задвигаете засов, то слышите, как воины-рабы входят в ледяную комнату, они больше не могут преследовать вас. Перед вами тянется освещенный факелами коридор, вы идете вперед.

◯ **372** — (181)

315

64

Вы бодрствуете всю оставшуюся ночь, а на рассвете возвращаетесь на тропу и продолжаете идти на юг.

◯ **36** — (352)

316

350

Вы просыпаетесь на рассвете, разбуженный криками ваших товарищей-воинов, которые готовятся к охоте на динозавра. Выйдя на улицу, вы находите всю городскую молодежь - мужчин, женщин, и все другие расы, которые составляют пестрое племя Народа - точащими оружие, наносящими на лица боевую раскраску, и украшающими волосы и одежду разноцветными лентами и перьями. Скоро вы часть большой процессии, которая покидает город, спускается по склону, а затем марширует через джунгли и открытые пастбища в поисках динозавра. Динозавра найти не трудно. Разведчики вскоре возвращаются назад к главному охотнику, чтобы сообщить, что они заметили достаточно трудную добычу. Вас приводят в голову колонны, чтобы показать ее. Это Трицератопс: каждая из четырех его ног в рост человека и голова такой же длины. Огромное рогатое травоядное размером с небольшой дом стоит и охраняет кладку своих яиц. Воины говорят, что вы должны бороться с ним в одиночку.

◯ **Дальше** — (259)

317

236

Лигния обрывает свое пение, ее тонкие пальцы больше не чертят сложные фигуры в воздухе. «Это очень легко, претендовать на дружбу с лесом, - говорит она, - но доказательство обратного висит у тебя на поясе. Докажи свою безвредность, воин: отдай свое оружие! А потом спустись в мой сад и потрать некоторые количество твоей воинственной энергии на плодотворный труд; излечи раны, нанесенные твоими соплеменниками». Вы согласны с этим требованием или же вы отказываетесь и настаиваете на своем уходе?

◯ **Согласиться: 30** — (**108**)

◯ **Отказаться: 325** — (**162**)

318

52

Глотен качает головой: «Я согласен, мы не должны получить победителя, который слишком изранен, чтобы быть нашим чемпионом. У меня есть альтернатива, все ко рву!»

Остальные участники это: телохранитель маркграфа Остбар, гном-шахтер Эйнбол и Трелла лесной эльф. Толпа следует за вами, Глотеном и другими конкурсантами ко рву в тени замка и городской стены. Узкий мостик соединяет улицу с крепостным валом.

«Свяжите им лодыжки снова! - приказывает Глотен. - И подвести их на веревках, вниз головой, по два с каждой стороны моста, так чтобы они могли достать мечами друг до друга. Теперь, когда я дам сигнал, обнажите свои мечи - и попытайтесь сбросить других вниз. Это будет настоящим испытанием вашего мастерства фехтования! Тот, кто останется сухим будет нашим чемпионом! Достать мечи!»

Вы висите вниз головой над зеленой водой рва. На этой же стороне моста Эйнбол. Пытаетесь перерезать его веревку в первую очередь.

◯ **Дальше**, 🖉 `«N» = 197, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

319

265

Вы слышите погоню, но преследователи пока не видны. Вы тянете засов и входите в клетку, захлопнув за собой дверь. Деревянная перегородка делит клетку пополам, если вы останетесь в передней части, вас увидят из коридора, так что вы спешите в заднюю половину. Вы обнаруживаете, что эта часть клетки занята. Вы делите ее с Гилазаурусом, небольшим динозавром, стоящим на задних лапах, ростом не выше гнома. Вы ищите другой выход из клетки, но кроме двери в передней части, единственный выход - это протиснуться через горизонтальную щель, которая проходит вдоль нижней части задней стенки. Гилазаурус не дает вам много времени на размышления, он атакует. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Что будете делать? Сбежите через узкую щель в стене или же вступите в бой с существом?

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

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Сражаться: 226** — (19)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Убежать: 39** — (338)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

320

142

Вы отползаете подальше от ворот, за которыми могут сторожить охранники, и подходите к забору. Он изготовлен из толстых брусьев, в два человеческих роста каждое и заостренных сверху. Между брусьями нет зазоров, они скреплены вместе огромными железными гвоздями. Сооружение слишком прочное, чтобы вы могли проломить его, но, по крайне мере, можете быть уверены, что оно выдержит ваш вес, когда начнете подниматься по нему. Вам удается найти достаточное количество опор для рук и ног, и вскоре вы добираетесь до верхней части забора. Хватаетесь за верхушки двух заостренных кольев, подтягиваетесь и садитесь верхом на ограде - и тогда кривитесь от боли. Едкая слизь, которой были покрыты колья, начинает разъедать плоть ваших рук. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вы теряете опору и начинаете падать.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше**, ✎ «N» = 228, «Rez» = 3, «X» = 2 — (122)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

321

399

Тропа ведет с небольшим уклоном вниз по склону, следуя через участки густого леса и заросшие травой поляны. Вы можете мельком увидеть ручей внизу. Пока вы идете, скалы становятся менее крутыми и овраг менее глубоким. Наконец утесы заканчиваются, и ваша тропинка соединяется с той, что проходит вдоль берега ручья.

◯ **15** — (347)

322

МЕДВЕДЬ

Мастерство **6**

Выносливость **13**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 17, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 13` — (**237**)

323

364

Второй телохранитель - высокий наемник. Раньше он служил в элитном пехотном полку маркграфа, но был изгнан за то, что любил мучить невинных людей.

◯ **Дальше** — (**107**)

324

113

«У тебя нет денег, - говорит предводительница бандитов, - но у тебя есть какой-то дух. Может быть, мы, в конце концов, сможем повеселиться. Ты хочешь сохранить свой меч? Что ж, давай посмотрим, умеешь ли ты использовать его. Здесь наш лучший фехтовальщик Кран. Ты можешь сразиться с ним - за свой меч, за остальные свои вещи и за свою жизнь. После того, как ты умрешь, меч и вещи тебе ведь все-равно не понадобятся, не так ли?»

◯ **164** — (**353**)

325

255

Вы проводите время под охраной на деревенской площади до тех пор, пока не прибывает офицер верхом на лошади. Спрыгнув на землю, он стряхивает пыль со своего синего плаща и сверкающих доспехов, пока солдаты салютуют, а сержант докладывает о вашем захвате. Офицер прогулочным шагом подходит к вам. «Ты бродяга, не так ли? - растягивая слова говорит он. – Объясни, какое дело у тебя здесь, и пусть это будет хорошее объяснение. Может, у тебя есть приказ от маркграфа?»

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Приказ маркграфа»`**: Приказ маркграфа: 73** — (**401**)

◯ **Промолчать: 131** — (**302**)

326

119

Вам удается ослабить путы. Выбрав момент, когда ваши похитители отвлеклись на шум в лесу, вы ускользаете незамеченным. Меч и рюкзак все еще с вами. Вы блуждаете по лесу, пока не убедитесь в отсутствии погони.

◯ **2** — (**118**)

327

АНКИЛОЗАВР

Мастерство **9**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, `«N» = 54, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7` — (**237**)

328

157

Атаманша швыряет мечи в воздух. Они со стуком падают на землю, вы и бандиты толпитесь вокруг, чтобы увидеть, как они приземлились. «Непомеченных больше! - объявляет она. - Мы оставим тебе твое золото как благодарность за увлекательную встречу. Хотя теперь, когда мы потеряли эту ставку, мне кажется, что было бы более выгодно и почти столько же весело - убить тебя и забрать все твои вещи. Но это было бы бесчестно прямо сейчас. Прощай!»

Предводительница бандитов садится на пони и уводит своих людей прочь. Теперь вы можете продолжить свой путь.

◯ **27** — (**144**)

329

389

Вы понимаете, что будет дипломатичней позволить Глотену победить, поэтому делаете вид, что следующие несколько ударов причинили вам урон, а затем сдаетесь. Только одна вещь приводит Глотена в лучшее настроение, чем борьба - и это победа. Вы произвели на него большое впечатление. Он объявляет собравшимся горожанам, что только превосходный воин мог так долго противостоять самому Глотену, да еще его любимым оружием. Он отменяет оставшуюся часть турнира и говорит толпе, что вы должны быть их чемпионом. Под оглушительные возгласы и аплодисменты, вы пожимаете руку Глотену и задаетесь вопросом, не следует ли в свою очередь сделать ему несколько комплиментов. Можете сказать Глотену, что он сражался с силой и мужеством горных гномов. Или похвалить его, что он фехтовал с ловкостью и доблестью лесных эльфов.

◯ **Сила гномов: 314** — (**403**)

◯ **Ловкость эльфов: 214** — (**354**)

330

266

Ваш меч скользит к глазнице существа, и импульс его атаки заставляет лезвие глубоко вонзиться в его череп. Эласмозавр смертельно ранен, но так просто он не умрет. Он корчится в агонии, хлещет хвостом и шеей из стороны в сторону, подбрасывая ваш маленький кораблик в воздух и наполняя его кровью пополам с водой. Все, что вы можете сделать - это повиснуть на борту, пытаясь вернуть меч в ножны и удержать лодку на плаву.

◯ **71** — (**98**)

331

374

Потухший факел выпадает из онемевших пальцев. Вы отчаянно крутитесь на месте, пытаясь парировать холодные усики тьмы оставшимся источником света. Но вы не можете светить во все стороны сразу, и темнота сгущается вокруг вас, утягивая вас в холодную черноту смерти и распада. Как и ваш факел, ваша жизнь угасает...

332

176

Выхватив меч, вы бросаетесь между гигантской птицей и истощенным человеком. Вы смотрите в холодные глаза зверя и поднимаете меч, чтобы нанести удар - и тут вы чувствуете острие ножа упирающееся вам в позвоночник. Человек сзади посмеивается:

«Наша маленькая хитрость сработала, Агрид. Этот воин продемонстрировал истинное благородство, вмешавшись, чтобы защитить слабого и беспомощного. Я думаю, что я исполнил роль жертвы очень убедительно. Теперь, воин, положи свой меч. Сдавайся!»

Вложите свой меч в ножны и сдадитесь или качнетесь в сторону и, развернувшись, атакуете человека?

◯ **Сдаться: 292** — (298)

◯ **Сражаться: 204** — (37)

333

312

Вы просыпаетесь на рассвете, чувствуя себя очень голодным. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Откуда-то издалека до ваших ушей доносятся крики, ржание коней, грохот барабанов. Вы залезаете на вершину каменной хижины и смотрите во всех направлениях. Ваши опасения подтверждаются, когда вы замечаете на севере дым. Похоже, там происходит какая-то битва. Вы решаете двигаться в этом направлении.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **278** — (112)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

334

128

Вы летите сквозь листья и неловко врезаетесь в землю спиной. **Потеряйте 4 очка выносливости из-за серьезных ушибов, которые вы получили, когда приземлились.** Если вы пережили эти несчастья, то решаете уйти от дерева дома эльфов как можно быстрее.

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

✎ «Выносливость» −4

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **150** — (388)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

335

326

Пока вы следуете вверх по течению, водный поток становится струйкой и, в конце концов, исчезает в заросшей лощине. Впереди местность становится холмистой, и лес поднимается в сторону гор, которые теперь кажутся совсем близкими. Вы стоите под сенью дерева, не зная, стоит ли идти дальше или повернуть назад. Дождевые капли падают сквозь листья на ваши волосы и одежду. И тут вы понимаете, никакого дождя нет. Вы смотрите вверх, жидкость вытекает из больших фиолетовых цветов в верхней части дерева. Она падает на вашу протянутую руку: жидкость липкая и едкая. Вы находитесь под ветвями плотоядного Граптор-дерева; жидкость ядовита и замедляет вашу реакцию. Земля вертится под ногами, а корни-пальцы дерева вылезают из почвы, чтобы оплести ваши ноги и высосать питательные вещества из вашей плоти Вы должны драться с этими двигающимися корнями.

◯ **Дальше** — (110)

336

89

Вы шагаете через Портал и снова оказываетесь в пещере глубоко под Облачными горами. Бросив последний взгляд на залитые солнцем джунгли затерянного мира, вы отправляетесь через горные выработки, в надежде добраться обратно в Кляйнкастл. В будущем вы собираетесь возглавить команду добровольцев и вернуться обратно в шахту, чтобы попытаться уничтожить Портал, обернуть вокруг него веревки и обрушить камни друг на друга. Вы должны признаться себе, что это кажется безнадежной миссией. Вы поворачиваете за угол и врезаетесь в толпу воинов-рабов гоблинов. Они бесцельно слоняются по туннелю - пока не увидели вас. Они нападают. Вас просто задавили числом, вы убиты. Вы потерпели неудачу: Горфак Полководец мертв, но Портал имеет достаточно сил, чтобы поддерживать в воинах-рабах их мрачную пародию на жизнь. Многие люди отдадут свои жизни, пока армия маркграфа будет с боем дюйм за дюймом прокладывать себе путь через лес и, в конце концов, ворвется в шахту. Воины-рабы будут сражаться до самого конца, а последние из них обрушат вход в пещеру Портала, чтобы его зло жило дальше, ожидая, пока его найдет следующее жадное существо, которое роет слишком глубоко под горами. На этом ваше приключение заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»` **: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1, «Игнеолит» = 1` — (272)

337

298

Ориентируясь на тусклый проблеск, вы находите выход из лабиринта и, моргая, выбираетесь на дневной свет. Теперь вы можете подняться на вершину холма к статуе или вернуться по тропе на склоне холма и спуститься в лес.

◯ **Подняться к статуе: 103** — (137)

◯ **Вернуться в лес: 144** — (167)

338

39

Вы протискиваетесь через узкую щель, скользите в темноте по короткому склону и падаете в зловонную кучу гниющего мяса и прочих отбросов. Очевидно, щель - это слив для удаления отходов зверинца. Вы бредете через зловонную кучу, пока ваши протянутые руки не касаются стены. Вы идете вдоль нее и обнаруживаете узкое отверстие. Пролезаете через него и оказываетесь зажатым между двумя высокими стенами, тусклый серый свет виден вдали. Вы переступаете боком, пока, в конце концов, не выбираетесь на освещенную факелом площадку, лестница ведет вверх и вниз. Так как вы опасаетесь встречи с вашими похитителями, если пойдете наверх, вы решаете идти вниз по лестнице.

◯ **78** — (344)

339

102

Волшебник ведет вас наверх по лестнице на крышу. Спотыкаясь на покрытых сланцем скатах, вы догоняете волшебника лишь на плоской площадке вымощенной плиткой. Старичок стоит рядом с необычно выглядящей статуей лошади. Она изготовлена из бронзы и отполирована до блеска. «Не так элегантна, как Пегас, я признаю, - говорит волшебник, - зато более надежна, и это все моя собственная работа. Теперь прыгай позади меня, и не забудь держаться руками!»

Волшебник садится в переднее седло, и перемещает некоторые из стеклянных стержней, которые торчат из гривы лошади. Искры с шипением вылетают из-под металлических копыт - и машина находится в воздухе. Она поднимается сквозь густой туман, который окружает резиденцию волшебника, а затем летит в солнечном свете, над голубыми просторами озера под вами (и, вы замечаете, что нет никаких признаков какого-либо тумана или островов на озере!) Волшебник обращается к вам. «Я собираюсь в Кляйнкастл, чтобы попытаться организовать совместные действия против этого растущего зла. Ты должен прийти тоже, нам понадобится доблестные воины. Но я могу высадить тебя в лесу возле золотых рудников, если предпочитаешь».

◯ **Город Кляйнкастл: 398** — (191)

◯ **Золотые рудники: 59** — (169)

340

ПОЛУГОБЛИН

Мастерство **7**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, `«N» = 195, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7` — (237)

341

200

Вы изучаете тела воинов-рабов. Они не носят броню или форму, а их одежда грязная и оборванная. Их кожа бледная, а их лица почти пустые. Некоторые из них на самом деле потеряли свои черты лица, короткая безгубая прорезь вместо рта, два маленьких отверстия вместо носа и глубоко посаженные глаза без бровей, век или ресниц. Каждый из них носит на шее каменный талисман на кожаном ремешке, камень с вырезанными на нем непонятными иероглифами. Вы находите одного из этих странных солдат еще живым, хотя он и умирает. Вы заметили, что его талисман окутывает черная тень. Вы снимаете его с шеи воина, этот камень кажется почти живым существом. Вы можете положить каменный талисман в свой рюкзак и затем вернуться к Гартаксу или попробовать надеть его на шею.

◯ **Надеть на шею: 384** — (390)

◯ **Оставить в сумке: 169**, ✎ `«Каменный талисман» = 1` — (168)

342

182

«Я должна была догадаться об этом! - вздыхает Лигния, - Еще один человек принес проклятое металлическое лезвие опустошать деревья моего леса. Не подходи ближе!» Она начинает шептать и водить руками в воздухе. Вы уверены, что она собирается применить заклинание против вас. Можете напасть на нее или попытаться объяснить,что вы не причинили никакого вреда лесу.

◯ **Поговорить: 236** — (317)

◯ **Сражаться: 16** — (305)

343

АЗУДРАЗ

Мастерство **6**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 361, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 8` — (237)

344

78

Лестница освещена факелами. Вы спускаетесь по ней и, кажется, попадаете в тупик: короткий коридор ведет от лестницы к пустой каменной стене. Вы думаете, нет ли здесь потайной двери. На стене висит табличка, на которой, кажется, записана загадка:

"КТО ПЕРВЫМ ЗАХОДИТ В ДОМ?"

Вы понимаете, что правильный ответ может оказаться волшебным паролем, путем к вашему спасению. Какое слово вы произнесете?

◯ **ХОЗЯИН: 341** — (399)

◯ **СОЛНЦЕ: 386** — (209)

◯ **КЛЮЧ: 184** — (192)

345

ТРОГЛОДИТ

Мастерство **8**

Выносливость **7**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 298, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7` — (237)

346

135

Пока человек и гном в центре рощи отбивают атаки двух воинов-рабов, третий (молчаливый и безучастный) смотрит на вас, но сразу не нападает. Его меч направлен вам в грудь. Кажется, он дает вам возможность сдаться. Можете убрать оружие в ножны и поднять руки или напасть на воина-раба, чтобы помочь человеку с гномом.

◯ **Вступить в бой: 260** — (229)

◯ **Сложить оружие: 328** — (113)

347

15

Поток теперь стал широкой рекой, которая, изгибаясь, течет через равнину, покрытую огромными зелеными стволами, которые величественно вздымается вокруг, насколько хватает глаз. Ваш путь лежит по западному берегу реки, и, в конце концов, вы натыкаетесь на признаки жилья. Возле небольшого деревянного строения расположен причал. К нему пришвартованы две лодки: плоскодонка с длинным шестом и весельный челнок. Тропинка ведет от причала в лес, где вы видите хижину. Вы думаете, что плавание на лодке вниз по течению будет быстрее и проще, чем ходьба. Возьмете лодку? Или пойдете к домику и постучите в дверь?

- ◯ **Взять лодку: 166** — (101)
- ◯ **Постучать в дверь: 275** — (269)
- ◯ **Пойти дальше: 79** — (394)

348

146

Освещенный оранжевыми лучами заходящего солнца, лес оживает, раздаются вечерние песни птиц, ревом и визгом странных диких животных. Вы прокладываете путь через заросли и находите сухое дупло, где и разбиваете лагерь. Вы разжигаете костер и отдыхаете. Вы очень голодны и нуждаются в подкреплении сил. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Сейчас почти темно: время для сна. Погасите ваш костер, чтобы скрыть ваше присутствие? Или, наоборот, подбросите в него еще веток, чтобы он горел всю ночь и удерживал подальше лесных животных?

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

🖉 `«Выносливость» -2`

- ◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Погасить костер: 64** — (309)
- ◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **Оставить костер: 257** — (363)
- ◯ `Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»`: **Лечение**, 🖉 `«Провизия» -1, «Выносливость» +4`

349

140

Вы стоите на краю джунглей, собираясь подняться на голый склон холма к каменным хижинам, когда попадаете в засаду. И справа и слева от вас, из джунглей выходит весьма пестрое собрание воинов. Здесь и гоблины, и гномы, эльфы, орки и странные гибриды нескольких рас; большинство из них люди, или почти люди, но из самых разных народов - одни высокие и смуглые, другие белокурые коротышки, третьи покрыты волосами, как обезьяны. Все вооружены, и они приближаются. У вас есть только секунда, чтобы принять решение. Вы можете опустить оружие и мирно поговорить с ними или попытаться убежать.

◯ **Опустить оружие: 49** — (83)

◯ **Убежать: 383** — (247)

350

54

Сражаясь, вы прыгаете и бегаете вокруг динозавра, пытаясь его отогнать. В конце концов, Анкилозавр устает от конфликта и уходит вниз по склону. Теперь вы можете продолжить подъем в гору.

◯ **32** — (155)

351

285

Вы цепляетесь за скалу кончиками пальцев на руках и ногах и чувствуете, что ваши силы на исходе. Вы тянитесь к следующей опоре для рук, но скользите вниз и падаете на землю. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Если вы все еще живы, у вас нет выбора, кроме как идти по тропе мимо входа в пещеру.

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

✎ `«Выносливость» -3`

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»`: **246** — (55)

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

352

36

Лес теперь настолько редкий, что пока вы шагаете на юг, вам постоянно бросаются в глаза стада животных, которые невозмутимо пасутся на лужайках между деревьями. Вы слышите шум реки слева, а по правую руку сквозь проблески между деревьями видите далекие высушенные солнцем равнины. Вы слышите топот копыт. Здесь мало укрытий, а вы уже заметили преследователей - пятерых южан в развевающихся одеждах, скачущих к вам на рогатых пони с раздвоенными копытами.

◯ **294** — (356)

353

164

Кран выглядит сильным и ловким. Спустя несколько финтов и парирований становится ясно, что он также и опытный боец. Это будет трудный поединок.

◯ **Дальше** — (29)

354

214

Глотен благодарит вас за комплимент и сообщает, что маркграф пригласил вас на торжественный прием.

◯ **259** — (156)

355

6

Когда все семь конкурсантов дали свои ответы, Глотен раскрывает свой кулак, показывая 2 серебряные монеты. Вы один из четырех участников, которые дали неправильный ответ. Три победителя шагаю вперед под приветственные крики толпы. Глотен приближается к проигравшим.

◯ **339** — (31)

356

294

Темнокожие всадники окружают вас. Седла и уздечки их пони украшены цветными лентами, а одежды самих южан украшают шелковые пояса и богато вышитые перевязи с метательными ножами, кроме них они вооружены изогнутыми саблями. Это бандиты. Во время ваших предыдущих приключений вы научились немного понимать язык южан и способны разобрать слова их предводительницы: «Посмотрите на это! Подходящий человек для изменения нашей судьбы. Сейчас трудные времена для банды честных воров, мой друг. Наша пожива была бедной в последнее время - в местных лесах только испуганные гоблины да серолицые сморщенные зомби. Но, может быть, удача повернулась к нам лицом! Открой нам свой рюкзак и покажи кошелек, есть ли у тебя золото?»

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото»`**: Согласиться: 92** — (235)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Золото»`**: Согласиться: 113** — (324)

◯ **Отказаться: 391** — (109)

357

220

Вынимаете свой клинок из луковичной туши гигантского паука и отходите вне досягаемости от его подергивающихся конечностей. Вы поворачиваетесь, чтобы посмотреть на гоблина. Он находится в плачевном состоянии. Он стар и хром, а его когда-то прекрасное одеяние разорвано в клочья. Вы удивлены, увидев, что он не носит оружие. Кажется, он слишком устал, чтобы двигаться.

◯ **Подождать: 136** — (362)

◯ **Пойти дальше: 399** — (321)

358

378

Лесенка заканчивается у закрытой двери. Открываете ее и видите длинный широкий пустой коридор. Вы находитесь во дворце Военачальника. Не доносится ни звука. Вы крадетесь по коридору в направлении, которое, как вы надеетесь, ведет к центру здания. Вы пересекаете другой коридор, такой же тихий и пустынный. Проходите в открытые двери, за которыми большие пустые комнаты. Поворачиваете за угол и оказываетесь лицом к лицу с двумя воинами-рабами, охраняющими закрытую дверь. Эти воины - настоящие громилы, это телохранители Полководца. Первый раньше был солдатом элитной пехоты маркграфа, а другой наполовину орк, наполовину пещерный гигант. Вы знаете, что это будет трудный бой, и раздумываете, не отступать ли, когда дверь открывается и появляется Военачальник - и вы замираете, как вкопанный, при виде его отвратительной искаженной раздутой головы, которая раскачивается, как огромный воздушный шар, на его широких плечах. В тот же миг воины-рабы наносят удар, а Военачальник поражает вас ментальной атакой. У его охранников теперь все преимущества. Вы не можете бежать. Ваше приключение заканчивается здесь...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (48)

359

296

Подлокотник тяжелый и шарнир тугой, но вам удается поднять левую ручку кресла в вертикальное положение. Ничего не произошло. Вы тянете за правую ручку; и, когда вы делаете это, то чувствуете движение в основании кресла. Вы видите, что передняя часть постамента, на котором стоит трон, откинулась наружу. Спрыгнув с сиденья, вы видите, что постамент полый. Внутри деревянный ящик. Вы собираетесь вытащить его, когда слышите приближающиеся шаги. Вы не должны были открывать этот тайник. Вы отчаянно пытаетесь вернуть подлокотники на место.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 211, «Rez» = 3, «X» = 2` — (**122**)

360

ВОИН-РАБ ЭЛЬФ

Мастерство **8**

Выносливость **6**

◯ **Начать битву**, ✎ `«N» = 19, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 6` — (**237**)

361

219

Вы вскакиваете на ноги, но костлявые руки воина-раба обхватывают вашу талию, не давая убежать. У вас есть только один шанс разорвать его хватку, прежде чем подоспеют другие воины-рабы.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 305, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

362

136

Старый гоблин хорошо знает ваш язык, и через некоторое время, когда он отдохнул, он без конца благодарит вас за спасение своей жизни. Вы спрашиваете его, почему он один и без оружия в лесу.

«Важная дипломатическая миссия, - говорит он. - Не могу сделать это сейчас. Слишком слабый. Вы знаете волшебника? Волшебника озера? Вот почему нет оружия. **Волшебник не допускает оружие на своем острове.** Надо взять письмо к нему. От моего господина, короля лесных гоблинов. Нужна помощь волшебника. Для борьбы с воинами-рабами. Все наши люди исчезают, возвращаясь как зомби, атаковать всех. Нужна помощь. Люди тоже. Но я не могу закончить это путешествие. Вы доставите письмо?»

Гоблин вытаскивает исписанную шкуру из своего камзола. Это пахнет не очень приятно, но, похоже, является официальным документом. Затем продолжаете свой путь вниз по течению.

✎ `«Письмо шамана» = 1`

◯ **399** — (**321**)

363

257

Вы собираете охапки сухих веток и складываете их на угли вашего костра. Через несколько минут дупло полно света и тепла. Теперь костер будет гореть всю ночь, Вы идете спать с рюкзаком под головой и с обнаженным мечом под рукой. Вы внезапно просыпаетесь и открываете один глаз. При танцующем свете пламени вы видите руку, которая осторожно пытается забрать ваш меч. Вы хватаете оружие и вскакиваете на ноги. Два гоблина перед вами уже держат свои короткие мечи наизготовку.

◯ **Дальше** — (**67**)

364

307

Облака тьмы окутывают вас со всех сторон. Ваши факелы становятся тусклыми, как свет далеких звезд сквозь туман, но тьма не может погасить их полностью, не может до конца окружить вас абсолютной чернотой смерти. Холод проникает в ваше тело и притупляет все чувства, картины разрушения и распада проплывают перед вашими глазами. Но ваши факелы горят, и, в конце концов, они начинают светить немного сильнее. Тени начинают отступать. Вы пережили последнюю атаку Портала.

◯ **14** — (**115**)

365

225

Бестелесный голос шепчет снова: «Спасибо! Этого будет достаточно в качестве оплаты за вашу поездку на лодке. Теперь, пожалуйста, будьте любезны сказать мне - что за дело привело вас сюда?»

◯ **Ищу торговца: 23** — (103)

◯ **Ищу волшебника: 48** — (383)

◯ **Ищу принцессу: 191** — (268)

366

237

Вы открываете дверь и видите комнату, куда более просторную, чем тюремная камера. Каменный пол усеян мягкими коврами яркие гобелены покрывают стены, подушки и покрывала в изобилии лежат на покрытой замысловатой резьбой мебели, бархатные и шелковые ленты свисают с серебряных канделябров. В центре всей этой роскоши стоит высокая женщина, смуглая и надменная, она смотрит на вас, когда вы входите в комнату. Она красиво и богато одета, но у нее мускулистые руки и ноги, которые противоречат пышности ее окружения, а ее сверкающие глаза, заставляют вас даже радоваться, что она в кандалах - ее щиколотки и запястья скованы тяжелыми железными цепями. Есть ли у вас татуировка со знаком копья?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Татуировка со знаком копья»`**: Да: 65** — (409)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Татуировка со знаком копья»`**: Нет: 324** — (81)

367

12

Облака тьмы окружают вас со всех сторон. Вы крутитесь на месте под мрачными вратами, отчаянно размахивая своим факелом, чтобы отогнать подкрадывающуюся тень. Но ваш факел не может быть везде одновременно, и темнота сгущается вокруг вас. Ваш факел погас, черные тени окутывают вас и высасывают вашу жизнь. На этом ваше приключение заканчивается...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1, «Факелы» = 3` — (387)

368

284

Факел выпадает из металлической руки Азудраза и попадает на один из бумажных фитилей. Язычки пламени бегут к одному из мешков с игнеолитом, от него огонь распространяется дальше. Вы не можете потушить пламя и должны покинуть здание.

◯ **45** — (296)

369

17

Даже в цепях огромный медведь является грозным противником. Стоя на задних лапах, он на длину вытянутой руки выше вас, а его густая шкура защищает, как кожаные доспехи.

◯ **Дальше** — (322)

370

227

Вы отталкиваетесь от берега и садитесь в покачивающуюся лодку. Когда вы отплываете на середину реки, то обнаруживаете, что поперечная качка прекратилась, и течение мягко несет вас в юго-западном направлении. Вы расслабляетесь и наслаждаетесь поездкой. Пока река постепенно поворачивает на юг, вы спокойно дрейфуете мимо обширных дремлющих лесов, которые покрывают берега. Внезапно вы слышите плеск и, глядя вперед, видите в центре течения буруны в воде, хотя поверхность там прежде была спокойной. В каком направлении будете маневрировать?

◯ **К левому берегу: 139** — (210)

◯ **К правому берегу: 25** — (171)

371

161

Вы прячетесь за валуном и смотрите на течение битвы. Гоблины предпринимают героические усилия, пытаясь отстоять вершину холма, но, в конце концов, все они убиты, а оставшиеся в живых троглодиты исчезают, пройдя через маленькие двери в подземный лабиринт. Наступает тишина. На вершине кургана, внутри которого, наверно, бесчинствуют и грабят троглодиты, блестит гротескная статуя. Мысли о сверкающих драгоценных камнях по-прежнему привлекают вас, и вы идете по тропе вверх по склону к насыпи гоблинов. Вы приближаетесь к одному из дверных проемов, который ведет в темноту лабиринта. Войдете

туда или пройдете мимо и поднимитесь на самую вершину к основанию статуи?

◯ **Войти в лабиринт: 298** — (36)

◯ **Подняться к статуе: 103** — (137)

372

125

Вы бежите в центр деревни и прячетесь в деревянном здании, самым большом из местных хижин. Когда вы привыкаете к темноте, то видите опрокинутые столы и стулья, разбитые бутылки и разбросанные кружки. Это таверна, и она была разграблена. В задней части комнаты находится прилавок, а за ним ряд огромных пивных бочек, все пробитые, но все еще достаточно неповрежденные, чтобы послужить в качестве укрытия. Откидываете в сторону разбитые доски у конца одной из бочки и хотите заглянуть внутрь, но что-то движется вам навстречу. Эта бочка - дом Метамаггота, ненасытного хищника, который живет как единый организм, хотя на самом деле состоит из тысяч крошечных личинок. Он движется, как жирная змея, и атакует, бросая отдельные личинки в свою жертву.

◯ **Дальше** — (236)

373

ГОРФАК

Мастерство **10**

Выносливость **16**

◯ **Начать битву**, `«N» = 170, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 16` — (237)

374

196

Вы чувствуете, что ваши ноющие от боли мышцы больше не могут удерживать вас на скале, но тут ваши пальцы нащупывают траву вместо камня. Вы добрались до вершины. Переваливаетесь через край и падаете на участок дерна, это естественная поляна на опушке леса. Поляну пересекает тропинка. Вы слышите движение в подлеске, но вам негде спрятаться. Вы лежите неподвижно. Из леса выходит хрупкий и прихрамывающий гоблин и идет вдоль тропы. А в нескольких шагах позади него крадется, щелкая челюстями и постукивая восемью мохнатыми ногами, самый большой гигантский паук, которого вы когда-либо видели. На этой открытой местности, паук догонит гоблина через несколько секунд. Можете обнажить свой меч и атаковать паука. Если вы будете бездействовать, то паук набросится на гоблина, укусит его, опутает липкими нитями своей паутины и утащит в лес.

◯ **Сражаться: 67** — (300)

◯ **Пойти дальше: 399** — (321)

375

26

Ноазавр ревет, открывая ряды зазубренных зубов, когда вы бросаетесь в атаку.

◯ **Дальше** — (89)

376

83

Вы начинаете думать, что Кляйнкастл - это город жестокосердных трусов. Некоторые из богатых граждан, к которым вы пристаете, воротят от вас свои носы, тогда как другие отступают, боясь, что вы вор. Никто не поможет вам. Плюнув на это бесполезное занятие, вы отправляетесь в центр города.

◯ **61** — (27)

377

179

Вы сидите у пруда, обдумывая, можно ли использовать пестрые высушенные солнцем валуны, чтобы перепрыгнуть на дальний берег. Размышляя, вы кладете сапоги в вашем рюкзаке и окунаете пальцы ног в холодную воду. Это очень освежает, вы пересаживаетесь ближе к берегу, и погружаете ноги до коленей. А потом ближайший валун поднимается из воды, а ваши лодыжки опутаны сильными упругими щупальцами. «Валун» это верхушка раковины гигантской водяной улитки, мерзкого существа, которое напоминает свой аналог в Кхуле, но является более опасной из-за сильных щупалец, окружающих ее рот. Она пытается утянуть вас на глубину, поближе к своему рту-клюву, и вы не можете вырваться. Вы должны бороться с ней.

◯ **Дальше** — (136)

378

99

Башня выглядит заброшенной и покинутой. Она стоит на поляне, на которую уже начал наступать лес. Добротно построенная из каменных блоков, она имеет четыре этажа, из которых только самый верхний начал разрушаться. Плющ цепляется за ее изъеденные временем стены. На первом этаже нет ни окон, ни дверей, на втором только бойницы, пролет каменных ступеней ведет к единственному дверному проему. Выше есть узкие окна, указывающие положение третьего этажа, и вы видите, что верхний этаж - это бельведер с широкими арками, поддерживающими куполообразную крышу, которая начала разрушаться. Вы поднимаетесь по ступенькам и смотрите через дверь. Бойницы пропускают немного света. Есть только одна большая комната, сухая, пыльная и пустая. Это выглядит как хорошее место, чтобы провести ночь. В центре пола есть люк в подвал. Также вдоль одной из стен идут каменные ступени, которые ведет к люку в потолке. Вы предполагаете, что это вход на третий этаж. Хотите исследовать башню или отправитесь спать?

- ◯ **Люк в подвал: 129** — (139)
- ◯ **Люк в потолке: 269** — (38)
- ◯ **Устроить ночлег: 109** — (256)

379

248

Атаманша швыряет мечи в воздух. Они со стуком падают на землю, вы и бандиты толпитесь вокруг, чтобы увидеть, как они приземлились. «Мы выигрываем! – говорит она, - Помеченных лезвий больше.» Она хватает ваш кошелек с золотом и запихивает его под седло. Затем предводительница и ее люди залезают на пони и уже собираются уезжать, когда она снова поворачивается к вам и говорит с улыбкой: «Спасибо за игру. Это была интересная и прибыльная встреча!» Смеясь над вами, бандиты уезжают.

✎ `«Золото» = 0`

- ◯ **27** — (144)

380

162

Воин-раб не замечает вас и выходит из палатки. Звуки боя затихают, и вскоре можно услышать только отдельные звуки, стоны раненных обитателей лагеря и топот марширующих победителей. В конце концов, даже эти звуки прекращаются. К этому времени вам удалось освободить одну руку от веревок, дотянуться до меча и разрезать путы. Лагерь теперь арена разрушения и напоминает бойню. Воины-рабы не оставили в живых никого, но обитатели лагеря боролись до последнего - мужчины, женщины, дети, и многие из нападавших лежат мертвыми рядом со своими жертвами. Если хотите, можете взять на себя неприятную задачу обыска разрушенного лагеря и трупов. В качестве альтернативы, можете оставить лагерь и углубиться в зеленые дебри леса.

◯ **Обыскать лагерь: 254** — (127)

◯ **Покинуть лагерь: 2** — (118)

381

245

Нагромождение каменных блоков было когда-то деревней. Джунгли еще не начали покрывать развалины. Очевидно, что поселение разрушили недавно. Тут нет никаких признаков сражения, но каменные хижины были снесены намеренно, пепел и участки выжженной земли показывают, где были сложены костры, чтобы сжечь мебель из хижин. Одно из зданий, отделенное от деревни узкой полосой джунглей, избежало разрушения, когда вы приближаетесь к нему, то видите, что это большое здание - храм. Двери висят нараспашку на сломанных петлях, и вы смотрите внутрь. Интерьер был уничтожен: разорванные гобелены и сломанные статуи лежат на полу. Идол на алтаре не поврежден, сидящая статуя смотрит на вас сотней глаз, все из разноцветных драгоценных камней. Раздается щелчок, широкий рот статуи открывается и изнутри к вам выдвигается длинный деревянный совок. Хотя вы раньше никогда не видели этого конкретного божества, вы были в достаточном количестве храмов, чтобы понять, что этот совок - механизм для получения подношений. Можете положить золотую монету на совок или подняться к алтарю, чтобы вынуть драгоценные глаза статуи. Или просто выйти из храма и повернуть к поселению на вершине холма.

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Золото»`**: Опустить 1 золотой: 124**, `«Золото» -1, (Если отсутствует 1 «Вещи/Магический шлем (М+1)»: «Магический шлем (М+1)» = 1, «Мастерство» +1)` — (39)

◯ **Взять глаза статуи: 274** — (304)

◯ **Покинуть храм: 140** — (349)

382

170

Вы стоите над трупом Военачальника. Дворец молчит. Вы проходите через дверь и сталкиваетесь с двумя воинами-рабами. Их движения нескоординированы и даже медленнее, чем обычно, но они по-прежнему контролируются Порталом, и они пытаются напасть, когда видят вас. Вы отступаете и, в конце концов, находите другой выход из кабинета Горфака, после чего покидаете дворец. Народ этого странного доисторического мира во главе с королевой Анксис ведут войну с ослабевшими воинами-рабами. По пути к порталу вы встречаете несколько групп воинов и сообщаете им известие о смерти Горфака. Все они приветствуют вас, как героя, но вы знаете, что армии рабов Горфака уже в Кхуле, и что, убив Горфака, вы победили лишь меньшую часть зла. Вы подходите к пещере, внутри которой стоит Портал.

◯ **369** — (272)

383

48

«Браво, храбрый воин. Волшебник будет рад приветствовать вас. Садитесь в челнок - он доставит вас к дому волшебника».

Темная тень исчезает. Вы пересекаете отмель и садитесь в маленький челнок, который начинает удаляться от берега, туман ползет по поверхности воды, заслоняя солнце. Скоро вы уже не в состоянии видеть береговую линию. Через некоторое время, из тумана впереди вырисовывается силуэт. Это крошечный остров, не более пятидесяти шагов в поперечнике. Челнок подплывает к нему, и вы видите, что его поверхность завалена ржавым оружием: мечи, копья, щиты, луки. Челнок останавливается напротив столба, стоящего в воде. На столбе доска с уведомлением, но надпись такая старая, что вы не можете прочитать ее. Вы задаетесь вопросом, что должны сделать со своим оружием. Сохранить ваш меч при себе или бросить в ржавую кучу на острове?

◯ **Сохранить меч : 205** — (234)

◯ **Бросить на острове: 357** — (242)

384

ГЛАСИАТОР

Мастерство **8**

Выносливость **8**

◯ **Начать битву**, «N» = 242, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (237)

385

91

Вы обвязываете конец веревки вокруг одной из выломанных половиц, которую затем кладете поперек щели в полу. Вы роняете моток веревки в щель и начинаете спускаться, перебирая руками. Вы видите, что верхние ветви дома дерева эльфов представляют собой лабиринт пандусов и лестниц, которые соединяют деревянные жилища. Пока вы спускаетесь по веревке мимо открытых окон и дверных проемов, пользуетесь случаем разглядеть некоторых из эльфов: они все в неподвижном состоянии и молчат. Теперь, когда заклинание иллюзии королевы прекратило действовать, очевидно, что все лесные эльфы - это воины-рабы, зачарованные злой силой, которую вы надеетесь найти и уничтожить. Вы спускаетесь до конца веревки, но еще не достигли земли. Взбираетесь на одну из широких нижних ветвей и стоите в нерешительности. И тут вы слышите стон. Кажется, он раздается изнутри хижины в стволе дерева. Будете искать источник стона или попытаетесь спрыгнуть вниз на землю?

◯ **Проверить хижину: 249** — (143)

◯ **Спрыгнуть вниз: 114**, «N» = 114, «Rez» = 3, «X» = 2 — (122)

386

5

Тропа ведет вас дальше в горы, дует прохладный ветерок, и все меньше деревьев поднимаются из захудалой растительности на склоне холма. Вы смотрите вниз направо, где лес тянется вдаль. Ближе, у подножия склонов, вы можете разглядеть поляны в лесном массиве, на некоторых из них видны деревни или отдельные хижины. Тропа разделяется на две. Одна продолжает идти в гору, и вам кажется, что вы слышите звуки боя в этом направлении. Другая тропа спускается обратно в лес.

- ◯ **Горная тропа: 319** — (57)
- ◯ **Лесная тропа: 144** — (167)

387

133

Страдая от боли, вы стоите, напрягая все мышцы. Две крошечные птицы неспособны бороться с трансформирующей мощью Портала, и вы видите, что их тела смяты в бесформенные комки, а затем развернуты снова - и та, которая имела красные перья, теперь имеет синее оперение, в то время как синяя стала красной. Это преобразование исчерпало силу невидимых рук, держащих ваше тело, давление уменьшается, а затем исчезает. Вы выжили, но Портал не позволит вам пройти. Он не смог уничтожить ваш разум или ваше тело, теперь он попытается уничтожить вас. Пульсирующие облака чернильной черноты, темнее дна самой глубокой пропасти, собираются вокруг перемычки Портала и начинают опускаться вниз к вам. Тени ползут к вам с обеих сторон. Вам нужен свет, чтобы держать темноту в страхе. Сколько факелов вы можете зажечь?

- ◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Факелы»`**: Один факел: 12** — (367)
- ◯ `Если в наличии 2 «Вещи/Факелы»`**: Два факела: 283** — (203)
- ◯ `Если в наличии 3 «Вещи/Факелы»`**: Три факела: 307** — (364)

388

150

Вы пересекаете поляну, на которой возвышается эльфийское дерево-дом, и оказываетесь в густом подлеске. Вы поворачиваетесь взглянуть назад и потрясены увиденным, все племя лесных эльфов находится в движении. Бесконечная шеренга оборванных бездумных рабов выходит из ворот между корнями большого дерева. Некоторые рабы ведут в поводу причудливых рептилий. Королева во главе колонны, она поворачивается и разводит руками, вдруг опускается волшебный туман, и лесные эльфы приобретают свой обычный вид. После этого королева ведет колонну на северо-запад в сторону Кляйнкастла. К тому времени, когда они все ушли, лесные птицы объявляют о приближении рассвета. Поспав в кустах до полудня, вы просыпаетесь отдохнувшим, но голодным. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Затем вы отправляетесь в восточном направлении, твердо решив найти источник зла, изменивший жителей леса.

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

✎ «Выносливость» −2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **221** — (20)

◯ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/MaxHP» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» −1, «Выносливость» +4

389

364

Лестничный пролет поднимается по левой стороне коридора, но прежде, чем подняться, вы осторожно заглядываете на следующий этаж. Вы видите другой длинный коридор, стены здесь ровные, тюремных камер нет, но в конце есть открытая дверь, а за ней хорошо освещенная комната. Вы начинаете идти к двери. Низкий протяжный голос кричит: «Кто там?», и в дверном проеме появляется воин-раб гоблин со связкой ключей на поясе. Вы догадываетесь, что это тюремщик. Он смотрит на вас, а затем поворачивается и быстро шагает обратно в комнату. Вы бросаетесь в погоню. Вы добегаете до двери и видите, как гоблин поднимается по лестнице. Вы следуете за ним и выходите в широкий коридор. Гоблин исчез. Вы находитесь перед большой деревянной дверью, которую охраняют два здоровенных воина-раба. Вы нашли апартаменты Военачальника и теперь вы должны бороться с его телохранителями. Они приближают к вам по одному. Первый из них - наполовину орк, наполовину пещерный гигант.

◯ **Дальше** — (282)

390

384

Вы продеваете голову сквозь кожаный ремешок и, когда чувствуете тяжесть окутанного тьмой талисмана на вашей груди, вы понимаете, что совершили ужасную ошибку. Талисман является каналом для силы, которая уже была старой прежде чем человечество научилось использовать деревянные дубинки - бесконечно злая сила, которой вы не можете надеяться противостоять в одиночку. Ваша личность исчезает, вы присоединяетесь к воинам-рабам, безмозглым слугам Портала...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (**341**)

391

40

Теперь вы можете взять одну из лодок и отплыть от причала вниз по течению.

◯ **227** — (**370**)

392

185

Гартакс качает головой, и опускает плечи: «Наша единственная надежда в том, чтобы выйти из леса раньше, чем воины-рабы доберутся до нас. Я не жду никакой помощи. Солдаты маркграфа слишком заняты, вымогая налоги из честных людей; крупные золотопромышленники в безопасности в Кляйнкастле и не имеют ни малейшего понятия, что происходит здесь. Если ты хочешь сделать что-нибудь полезное, найди Волшебника озера Млубз - этим именем гоблины называют внутреннее море, что на южной границе леса. Говорят, этот волшебник живет там, в течение многих столетий. Если кто-нибудь и знает, что стоит за этими злыми событиями, то это волшебник. **Я виделся с ним только один раз, но если ты отдашь от меня эту записку, я уверен, что он сделает все от него зависящее.** Озеро не трудно найти: просто идти на юг, пока не придешь к потоку, слишком широкому и глубокому, чтобы перепрыгнуть или перейти вброд, а затем следуй за ним вплоть до того места, где он впадает в озеро. А теперь нет больше времени для разговора! Мы пришли!»

`«Записка Гартакса» = 1`

◯ **310** — (**207**)

393

18

Скалистая вершина теперь принадлежит вам. Вы смотрите внутри каменного жилища - там пусто, чисто и сухо. Вы решаете остаться в нем на ночь, оно хорошо защитит вас от холодного ветра. В свете заходящего солнца вы садитесь внутри, чтобы отдохнуть и подумать о вашем путешествии.

◯ **312** — (333)

394

79

Тропа продолжает идти по берегу реки на протяжении многих миль, а затем поворачивает в сторону и уводит глубоко в лес. Вы натыкаетесь и перебираетесь через кусты и лианы, которые простираются поперек дороги, так как если бы они были размещены тут нарочно. Голос с незнакомым акцентом взывает о помощи где-то впереди. Вы бросаетесь вперед – и скатываетесь в яму с заостренными кольями. Толпа гоблинов собирается вокруг ямы, потянув за канаты, они сетью поднимают ваше изломанное тело наверх. Сегодня на ужин рагу из человека...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (347)

395

281

Тело гигантской водяной улитки медленно опускается на дно пруда. Трясущимися руками вы надеваете свои сапоги и резко оборачиваетесь, услышав шум над вами. Десятки воинов-рабов смотрят на вас со скал окружающих пруд. Вы карабкаетесь обратно вверх по руслу ручья, но воины-рабы, пренебрегая травмами, бросаются вниз с крутых склонов, чтобы отрезать вам путь. Другие бегут за вами. Вскоре вы окружены и, несмотря на отчаянное сопротивление, взяты в плен.

◯ **328** — (113)

396

231

Вы неистово защищаетесь, но начинаете пропускать серьезные удары. Отбиваясь клинком от полдюжины дубин, вы смотрите на гоблинов. Оба были убиты, прежде чем смогли закончить свое колдовство, и вы остались один против десяти троглодитов. Вы окружены и вскоре сбиты дубинами на землю. Ваше приключение заканчивается здесь...

397

293

398

119

Несмотря на все ваши усилия, вы все еще в плену, когда ваши похитители прибывают в лагерь.

◯ **333** — (32)

399

341

Вы произносите волшебный пароль, но стена не двигается. Ответ неверный! Тем временем отряд воинов-рабов последовал за вами вниз по лестнице. Воспользовавшись тем, что вы отвелклись над решением загадки, они хватают вас и бьют, вы снова без сознания. Затем вас несут обратно, чтобы скормить Тираннозавру. На этот раз вам не сбежать...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, `«Храбрость» -1` — (344)

400

178

Трещат доски, лодку бросает из стороны в сторону. Она не рассчитана на такие нагрузки и рассыпается на части после столкновения с огромной скалой. Вас подбрасывает в воздух вместе с обломками лодки.

◯ **Дальше**, ✎ «N» = 244, «Rez» = 3, «X» = 2 — (122)

401

73

«Что это за кусок старого пергамента?» - иронизирует офицер, выхватывая свиток из ваших рук. Пока он читает, выражение его лица остается неизменным, но цвет постепенно становится белым. Он сглатывает, сворачивает приказ, передает его обратно, салютует и говорит сквозь зубы: «Пожалуйста, примите мои извинения. Мои люди и я в вашем распоряжении». Вы отвечаете, что все, что вам нужно, это отдых и еда, и разрешение остаться в деревне пока его солдаты обыскивают ее. Офицер приказывает солдатам принести вам стол, стул и еду, и вы совершаете приятную трапезу на деревенской площади. **Восстановите 4 очка выносливости.** После этого вы идете выяснить, что солдаты обнаружили в деревне.

✎ «Выносливость» +4

◯ **327** — (151)

402

80

Вы падаете на землю с внешней стороны забора и чувствуете, что повредили ногу. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Если вы все еще живы, то встаете и видите, что шум от вашего падения привлек двух охранников воинов-рабов. Вы должны сражаться с ними.

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

✎ «Выносливость» -2

◯ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **262** — (82)

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

403

314

Глотен удивляется. «Ты не только воин, но и дипломат, - говорит он. - Совершенно очевидно, что ты удивительно проницателен и очень умен, раз догадался, что во мне течет кровь гномов. Перед тем, как встретиться с маркграфом, чтобы обсудить твою миссию, пойдем со мной в мой дом, я хочу отблагодарить тебя за то, что ты знаешь мою тайну и умеешь держать язык за зубами».

◯ **107** — (80)

404

305

Схваченный костлявыми руками воинов-рабов, вы можете только беспомощно извиваться, пока вас переносят к краю ямы. Там вас отпускают. Вы падаете на каменный пол ямы рядом с одной из ног Тираннозавра - она почти с ваш рост длинной. Вы встаете: голова доходит только до верхней части бедра монстра. Вы смотрите и видите, что стены ямы в два раза ваше вас, а огромная голова Тираннозавра еще выше, и зверь смотрит на вас с большим интересом. В конце концов, он решает убить и съесть вас. Вы должны постараться защитить себя, но это будет не обычный бой. Любое оружие, которое вы используете, почти не может навредить динозавру, его кожа прочная, как кольчуга. Все, что вы можете сделать - это бегать по полу, уворачиваясь от ног и челюстей монстра, чтобы добраться до узкой щели в нижней части стены, которая является единственным выходом из ямы.

◯ **Дальше**, ✎ `«N» = 39, «Rez» = 3, «X» = 1` — (**122**)

405

384

Вы продеваете голову сквозь кожаный ремешок и, когда чувствуете тяжесть окутанного тьмой талисмана на вашей груди, вы понимаете, что совершили ужасную ошибку. Талисман является каналом для силы, которая уже была старой прежде чем человечество научилось использовать деревянные дубинки - бесконечно злая сила, которой вы не можете надеяться противостоять в одиночку. Ваша личность исчезает, вы присоединяетесь к воинам-рабам, безмозглым слугам Портала...

◯ `Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»`**: Храбрость (отмена)**, ✎ `«Храбрость» -1` — (**127**)

406

104

Ваша маленькая лодка плывет по течению и внезапно попадает в бурлящую воду. Вы цепляетесь за борт и смотрите по сторонам. Справа от вас по-прежнему лесистый берег, но левый берег круто поднимается, превращаясь в отвесные скалы, увенчанные безлесым утесом. Проплыв мимо усыпанного валунами основания скалы, вы обнаружили, что ваша река сливается с другой, еще более широкой и быстрой, что несет свои воды с востока. Вместе две реки продолжают течь в южном направлении бурным потоком. Ваша лодка прыгает как пробка. И тут вы достигаете каскада речных порогов. Вы не можете ничего сделать, только надеяться, что доберетесь до более спокойных вод быстрее, чем лодка разобьется об одну из гранитных глыб.

◯ **178** — (**400**)

407

304

Не имея навыков карманного вора, вы должны будете попытаться просто отобрать кошелек. Вы выбираете жертву - дородный купец, пыхтя, идет по тихой аллее. Вы должны прыгнуть на него, сорвать кошелек с пояса, и бежать с места преступления так быстро, как только можете.

◯ **Дальше**, `«N» = 250, «Rez» = 3, «X» = 1` — (122)

408

342

Глуда и гном сбегают, оставив вас владельцем вашего меча и рюкзака. Вам не остается ничего другого, как снова сесть на твердую землю и погрузиться в сон.

◯ **380** — (130)

409

65

Женщина поднимает правую руку, делает знак в воздухе и обращается к вам на языке, который вы не понимаете. Вы отвечаете на своем родном, она понимает, и улыбается вам. «Ты должно быть недавнее дополнение к рядам моих подданных, - говорит она на архаичном диалекте вашего собственного языка. - Я твоя королева, Анксис Охотница, слушайся меня, и помоги мне отомстить вредоносному Горфаку, я должна освободиться от этих цепей, и я должна иметь оружие. Обе цели могут быть достигнуты, если мы вместе подготовим засаду для моего тюремщика. Я буду кричать, пока он не придет. Ты останешься у двери и схватишь его, когда он войдет в мои покои». Вы занимаете свою позицию, а Анксис начинает кричать. Очень скоро воин-раб гоблин со связкой ключей на поясе появляется в дверях. Когда он входит, вы хватаете его сзади - и Анксис, с жуткой улыбкой на лице, душит его своими цепями. «Апартаменты Горфака находятся выше, - говорит Анксис, снимая кандалы и забрав короткий меч гоблина. - Он хочет, чтобы я стала его супругой. Тьфу! Я предпочла бы жениться на медузе. Все, что он получит от меня - это голая сталь. Пошли! Давай прикончим мерзкую сволочь!»

Знаете ли вы, где сейчас Дирлин?

◯ `Если в наличии 1 «Вещи/Имя медведя – Дирлин»`: **Да: 138** — (142)

◯ `Если отсутствует 1 «Вещи/Имя медведя – Дирлин»`: **Нет: 334** — (281)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

Battle: «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Мастерство», добавить к «Atk» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Atk» случайное число от 1 до «D6», отнять от «Atk» количество «Мастерство», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D6», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D6», (Если в наличии 2 «D/Atk»: «Stage» = 2, «Rez» = 1), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Stage» = 1, «Rez» = 10), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Stage» = 3, «Rez» = 4, (Если в наличии 2 «D/Guard»: «Guard» +1, «Stage» = 1, «Rez» = 10, (Если в наличии 4 «D/Guard»: «Guard» = 0)))

Roll: «Atk» = 7, добавить к «Atk» количество «Удача», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D20», «Luck» = 0, (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 8, «Выносливость» −6, «Stage» = 1), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 9, «Stage» = 1), (Если в наличии 2 «Герой/Удача»: «Удача» −1)

Check: (Если в наличии ровно 2 «D/X», в наличии 2 «Герой/Удача»: «Удача» −1)

Bonus: «Мастерство» = 13, «Меч» = 0, «Волшебный меч (M+1)» = 1, «Доспехи» = 0, «Волшебные доспехи (M+1)» = 1, «Магический шлем (M+1)» = 1, «Записка Гартакса» = 1, «Письмо шамана» = 1, «Кольцо зомби» = 1, «Факелы» = 3, «Две клетки с птицами» = 1, «Веревка» = 1, «Зеркало» = 3, «Татуировка со знаком копья» = 1, «Имя медведя – Дирлин» = 1, «Игнеолит» = 1, «Яйцо Птеранодона» = 1, «Каменный талисман» = 1, «Зелье истинного зрения» = 1, «Приказ маркграфа» = 1, «Охотничий рог гномов» = 1, «Лицензия старателя» = 1, «Золото» = 10