

Zaratystra

# Башня четырех стихий

книга-игра



*Версия текста: 4*

*Книги-игры и интерактивные рассказы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Школы

- Огонь
- Вода
- Воздух
- Земля

## Алтарь

- Аогонь
- Авода
- Авоздух
- Аземля

## Рейдбосы

- Бинки
- Петр
- Дима
- м40
- м50
- м60
- м70
- м80
- м90
- м100

## Лог боя

Точка равновесия: \_\_\_\_  
Концентрация: \_\_\_\_  
Нанесено урона: \_\_\_\_  
Получено урона: \_\_\_\_

## Содержимое сундука (простое)

осколок огня: \_\_\_\_  
осколок воды: \_\_\_\_  
осколок воздуха: \_\_\_\_  
осколок земли: \_\_\_\_  
малое зелье лечения: \_\_\_\_

## Атака

- герой
- враг
- сундук

## Локации

- Уровень
- Алтарь
- Жезл
- Сумка
- Смерть
- сфера атаки
- сбор лута
- 4алтаря

## Получено

Осколок огня: \_\_\_\_  
Осколок воды: \_\_\_\_  
Осколок воздуха: \_\_\_\_  
Осколок земли: \_\_\_\_

## Враг

Здоровье: \_\_\_\_  
Урон: \_\_\_\_

## Герой

Здоровье: 100  
Пылающий шлем: \_\_\_\_  
Ледяная кольчуга: \_\_\_\_  
Воздушный плащ: \_\_\_\_  
Каменные сапоги: \_\_\_\_  
Кольцо жизни: \_\_\_\_

## Жезл

Огонь П: \_\_\_\_  
Вода П: \_\_\_\_  
Воздух П: \_\_\_\_  
Земля П: \_\_\_\_

## Сумка

Малое зелье лечения: \_\_\_\_  
Среднее зелье лечения: \_\_\_\_  
Великое зелье лечения: \_\_\_\_  
Осколок огня: 20  
Осколок воды: 20  
Осколок воздуха: 20  
Осколок земли: 20  
Сфера атаки: \_\_\_\_  
Сфера защиты: \_\_\_\_  
Осколок порталного камня: \_\_\_\_  
Сфера времени: \_\_\_\_

## Иммунитет врага

Огонь: \_\_\_\_  
Вода: \_\_\_\_  
Воздух: \_\_\_\_  
Земля: \_\_\_\_

## Генератор тварей

начало: \_\_\_\_  
десять: 10

## Текущий каст

ог: \_\_\_\_  
вод: \_\_\_\_  
воз: \_\_\_\_  
зем: \_\_\_\_

## Скрыто

КУбикб: 6  
Перебор: \_\_\_\_  
Крит: \_\_\_\_  
один: 1  
Два: 2  
три: 3  
Иммунитет врага: \_\_\_\_  
Урон от врага огонь: \_\_\_\_  
Урон от врага вода: \_\_\_\_  
Урон от врага воздух: \_\_\_\_  
Урон от врага земля: \_\_\_\_  
жив ли враг: \_\_\_\_  
количество сейвов: \_\_\_\_  
сумма осколков: \_\_\_\_

## Тип атаки врага

Огонь: \_\_\_\_  
Вода: \_\_\_\_  
Воздух: \_\_\_\_  
Земля: \_\_\_\_

## Башня

Уровень: 1  
Метка читера: \_\_\_\_

## Алтарь

рандом: \_\_\_\_  
100: 100

## проверка сопр врага

огонь р: \_\_\_\_  
вода р: \_\_\_\_  
воздух р: \_\_\_\_  
земля р: \_\_\_\_

## Сундук

дб: 6

д9: 9

ползунок: \_\_\_\_

с огонь: \_\_\_\_

с лед: \_\_\_\_

попытки: \_\_\_\_

Вещи выпад: \_\_\_\_

Уник вещи выпад: \_\_\_\_

## на уровне

5: 5

20: 20

Дроп сундука: \_\_\_\_

Дроп алтаря: \_\_\_\_

## начальная контр

ог: \_\_\_\_


вод: \_\_\_\_




воз: \_\_\_\_


зем: \_\_\_\_


## Дополнительные условия


В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:


○ Если отмечено «Атака/герой», но отсутствуют «Школы/Огонь», «Школы/Вода», «Школы/Воздух», «Школы/Земля», «Локации/Жезл»: **Жезл**,  снять все отметки в «Школы»,  «Жезл» — (24)

○ Если отмечено «Школы/Огонь», отмечено «Атака/герой», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Концентрация**,  добавить к «Концентрация» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Перебор» к «Концентрация», отнять от «Перебор» количество «Огонь », приравнять «Крит» к «Огонь », отнять от «Крит» количество «Концентрация»




○ Если в наличии 1 «Скрыто/Крит», отмечено «Школы/Огонь», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Огненный шар**,  приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Огонь», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», «Концентрация» = 0, «Метка читера» -1 — (16)


○ Если в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», отмечено «Школы/Огонь», но отсутствуют 1 «Скрыто/Перебор», 1 «Скрыто/Крит»: **Огненный шар (крит)**,  приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Огонь», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», умножить «Нанесено урона» на «три», «Метка читера» -1 — (16)

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Перебор»: **Дестабилизация заклинания**,  «Здоровье» -5, «Концентрация» = 0, «Метка читера» -1 — (16)

○ Если отмечено «Атака/враг», но отсутствует 1 «Враг/Здоровье»: **Враг повержен**,  приравнять «Осколок огня» к «Огонь», приравнять «Осколок воды» к «Вода», приравнять «Осколок воздуха» к «Воздух», приравнять «Осколок земли» к «Земля», «начало» = 0, снять все отметки в «Атака», «Урон» = 0, умножить «Осколок огня» на «Два», умножить «Осколок воды» на «Два», умножить «Осколок воздуха» на «Два», умножить «Осколок земли» на «Два», снять все отметки в «Школы», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, добавить к «Осколок огня» количество «Осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «Осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «Осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «Осколок земли»,  «сбор пута», добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Метка читера» -1 — (4)

○ Если отмечено «Атака/герой» или отмечено «Атака/враг», но отсутствуют 1 «Герой/Здоровье», «Локации/Смерть»: **Вы мертвы** — (26)

○ Если отмечено «Школы/Вода», отмечено «Атака/герой», в наличии 1 «Враг/Здоровье», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Концентрация**,  добавить к «Концентрация» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Перебор» к «Концентрация», отнять от «Перебор» количество «Вода », приравнять «Крит» к «Вода », отнять от «Крит» количество «Концентрация»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Крит», отмечено «Школы/Вода», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Ледяная стрела**,  приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Вода», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять

от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», «Концентрация» = 0, «Метка читера» -1 — (16)

○ Если отмечено «Школы/Воздух», отмечено «Атака/герой», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Концентрация**, ✎ добавить к «Концентрация» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Перебор» к «Концентрация», отнять от «Перебор» количество «Воздух ☑», приравнять «Крит» к «Воздух ☑», отнять от «Крит» количество «Концентрация»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Крит», отмечено «Школы/Воздух», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Воздушный кулак**, ✎ приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Воздух», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», «Концентрация» = 0, «Метка читера» -1 — (16)

○ Если отмечено «Школы/Земля», отмечено «Атака/герой», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Концентрация**, ✎ добавить к «Концентрация» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Перебор» к «Концентрация», отнять от «Перебор» количество «Земля ☑», приравнять «Крит» к «Земля ☑», отнять от «Крит» количество «Концентрация»


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Крит», отмечено «Школы/Земля», в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», но отсутствует 1 «Скрыто/Перебор»: **Каменный град**, ✎ приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Земля», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», «Концентрация» = 0, «Метка читера» -1 — (16)


○ Если в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», отмечено «Школы/Вода», но отсутствуют 1 «Скрыто/Перебор», 1 «Скрыто/Крит»: **Ледяная стрела (крит)**, ✎ приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Вода», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», умножить «Нанесено урона» на «три», «Метка читера» -1 — (16)

○ Если в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», отмечено «Школы/Воздух», но отсутствуют 1 «Скрыто/Перебор», 1 «Скрыто/Крит»: **Воздушный кулак (крит)**, ✎ приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Воздух», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», умножить «Нанесено урона» на «три», «Метка читера» -1 — (16)

○ Если в наличии 1 «Лог боя/Концентрация», отмечено «Школы/Земля», в наличии 1 «Враг/Здоровье», но отсутствуют 1 «Скрыто/Перебор», 1 «Скрыто/Крит»: **Каменный град (крит)**, ✎ приравнять «Иммунитет врага» к «Концентрация», разделить «Иммунитет врага» на «Два», умножить «Иммунитет врага» на «Земля», отнять от «Концентрация» количество «Иммунитет врага», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», отнять от «Здоровье» количество «Концентрация», приравнять «Нанесено урона» к «Концентрация», умножить «Нанесено урона» на «три», «Метка читера» -1 — (16)

○ Если в наличии ровно 5 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 9 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 15 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 19 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 29 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 39 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 49 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 59 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 69 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 79 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 89 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 99

«Башня/Уровень» или в наличии ровно 109 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 119 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 129 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 139 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 149 «Башня/Уровень» или в наличии ровно 159 «Башня/Уровень», но отсутствуют «Локации/Алтарь», «Локации/Жезл», «Атака/герой», «Атака/враг», «Локации/Сумка», «Локации/сбор лута», «Рейдбосы/Петр», «Рейдбосы/Дима», «Локации/4алтаря», «Рейдбосы/м40»: **Алтарь четырех стихий**,  снять все отметки в «Локации»,  «Алтарь» — (25)

Если отмечено «Локации/Уровень», но отсутствуют «Локации/Алтарь», «Локации/Жезл», «Атака/герой», «Атака/враг», «Локации/сбор лута», «Рейдбосы/Бинки», «Рейдбосы/Петр», «Рейдбосы/Дима», 4 «на уровне/Дроп сундука», «Локации/4алтаря», «Рейдбосы/м40»: **Сумка**,   «Сумка» — (36)

Если в наличии 5 «Башня/Метка читера»: **Путь в никуда** — (5)

## 1


Краткая предыстория.


Вы бывший магистр четырех стихий, великий [player].


Вас предали. Четыре ваших ученика, совместными усилиями, лишили вас сил и заточили в башне стихий.


**Начать** — (34)


## 2


 «Метка читера» +1



Если в наличии 2 «Сумка/Осколок воздуха», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **2 осколка (20%)**,  «Осколок воздуха» -2, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +100


Если в наличии 4 «Сумка/Осколок воздуха», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **4 осколка (40%)**,  «Осколок воздуха» -4, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +120

Если в наличии 6 «Сумка/Осколок воздуха», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **6 осколков (60%)**,  «Осколок воздуха» -6, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +140

Если в наличии 8 «Сумка/Осколок воздуха», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **8 осколков (80%)**,  «Осколок воздуха» -8, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +160

Если в наличии 10 «Сумка/Осколок воздуха», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **10 осколков (99%)**,  «Осколок воздуха» -10, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +179

Если в наличии 181 «Алтарь/рандом»: **Успех (Воздух +1)**,  «Воздух » +1, «рандом» = 0

Если в наличии 1 «Алтарь/рандом», но отсутствует 181 «Алтарь/рандом»: **Провал (Осколки рассыпались в прах)**,  «рандом» = 0

○ Если отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **Назад**,  «Метка читера» -1 — (25)


### 3



Страж уровня:

#### **Дренажный клоун Питвайз**

 «Уровень» = 20

○ **К бою**,  добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Вода» = 1,  «герой», снять все отметки в «Локации», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», приравнять «Урон» к «Ледяная кольчуга», добавить к «Урон» количество «Пылающий шлем», добавить к «Урон» количество «Воздушный плащ», добавить к «Урон» количество «Каменные сапоги», разделить «Урон» на «три», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбикб», приравнять «Здоровье» к «Уровень», умножить «Здоровье» на «три», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один» — (31)



## 4

Выберите вещь которую хотите улучшить.

Если в наличии ровно 4 «Башня/Уровень»: В ошметках врага ярко блеснула находка.

**Кольцо жизни - 2** регенерирует здоровье (3 ед. за уровень)

Если в наличии ровно 10 «Башня/Уровень»: Агастис был не простым противником, но зато после своей смерти оставил много интересных вещей.

**Сфера защиты** - 1 шт.

**Сфера атаки** - 1шт.

**Сфера времени** - 1шт

Если в наличии ровно 20 «Башня/Уровень»: Питвайз мертв, вы вправе забрать причитающиеся трофеи.

**Сфера защиты** - 2 шт.

**Сфера атаки** - 1шт.

**Сфера времени** - 1шт

**Большое зелье лечения** - 1шт

Если в наличии ровно 30 «Башня/Уровень»: "Это" мертво, вы вправе забрать причитающиеся трофеи.


**Сфера защиты** - 2 шт.


**малое зелье лечения** - 3шт


Если в наличии ровно 40 «Башня/Уровень»: Тентаклиус повержен, вы вправе забрать причитающиеся трофеи.


**Сфера защиты** - 2 шт.


**Великое зелье лечения** - 1шт


 «Иммунитет врага» = 0, «Перебор» = 0, «Крит» = 0, «Урон от врага огонь» = 0, «Урон от врага вода» = 0, «Урон от врага воздух» = 0, «Урон от врага земля» = 0, «жив ли враг» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «начало» = 0, «Точка равновесия» = 0, «огонь р» = 0, «вода р» = 0, «воздух р» = 0, «земля р» = 0, «ог» = 0, «вод» = 0, «воз» = 0, «зем» = 0


Если в наличии ровно 1 «Тип атаки врага/Огонь»: **Пылающий шлем + 1**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Пылающий шлем» +1


Если в наличии 2 «Тип атаки врага/Огонь»: **Пылающий шлем + 2**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Пылающий шлем» +2


Если в наличии ровно 1 «Тип атаки врага/Вода»: **Ледяная кольчуга + 1**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Ледяная кольчуга» +1


Если в наличии 2 «Тип атаки врага/Вода»: **Ледяная кольчуга + 2**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Ледяная кольчуга» +2


Если в наличии ровно 1 «Тип атаки врага/Воздух»: **Воздушный плащ + 1**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Воздушный плащ» +1


Если в наличии 2 «Тип атаки врага/Воздух»: **Воздушный плащ + 2**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Воздушный плащ» +2


Если в наличии ровно 1 «Тип атаки врага/Земля»: **Каменные сапоги + 1**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Каменные сапоги» +1


Если в наличии 2 «Тип атаки врага/Земля»: **Каменные сапоги + 2**,   
«Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, «Каменные сапоги» +2


Если в наличии 4 «Башня/Уровень», но отсутствует 1 «Герой/Кольцо жизни»: **Кольцо жизни (взять)**,  «Кольцо жизни» +3

○ Если отмечено «Рейдбосы/Бинки»: **Взять всё**,  «Сфера атаки» +1, «Сфера защиты» +1, «Сфера времени» +1, снять все отметки в «Рейдбосы»

○ Если отмечено «Рейдбосы/Петр»: **Взять всё**,  «Сфера атаки» +1, «Сфера защиты» +2, «Сфера времени» +1, снять все отметки в «Рейдбосы», «Великое зелье лечения» +1

○ Если отмечено «Рейдбосы/Дима»: **Взять всё**,  «Сфера защиты» +2, снять все отметки в «Рейдбосы», «Малое зелье лечения» +3

○ Если отмечено «Рейдбосы/м40»: **Взять всё**,  «Сфера защиты» +2, снять все отметки в «Рейдбосы», «Великое зелье лечения» +1

○ **Продолжить**,  ✓ «Уровень», «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, **X** «сбор лута», снять все отметки в «Рейдбосы» — (14)

## 5

Проверка Античитерской программы Zaratystra 1.0

Вы читер!

## 6

**Содержимое сумки:**

[list][\*]**Малое зелье лечения 2 шт** - восстанавливает 25 ед. здоровья вне боя.[/\*]

[\*]**Большое зелье лечения 1 шт** - восстанавливает 100 ед. здоровья вне боя.[/\*]

[\*]**Сфера защиты 6 шт** - увеличивает на 1 ед. защитную характеристику выбранного предмета. (используется вне боя)[/\*]


[\*]**Сфера атаки 3 шт** - универсальная сфера стихийной магии, используется для улучшения силы жезла.

[/\*]

[\*]**Сфера времени\* 1 шт** - создает временной якорь, воскрешает вас в том месте где вы использовали сферу. (просто сейв игры)[/\*] [list]

*\*сфера времени срабатывает если у игрока, в сумке, не более 20 осколков стихий*

**Распределите сферы защиты для повышения защитных характеристик.**

 «Малое зелье лечения» = 2, «Великое зелье лечения» = 1, «Сфера защиты» = 6, «Сфера атаки» = 3, «Сфера времени» = 1

○ **Сферы** — (21)

# 7

Силой огня □ и льда □ уравновесьте две стихии.

У вас четыре попытки.

Если в наличии 10 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 9 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 8 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 7 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 6 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 5 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 4 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 3 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 2 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 1 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

Если отсутствует 1 «Сундук/с лед»: □□□□□□□□□□

✎ «Метка читера» +1

○ Если отсутствует 1 «Сундук/с лед»: **Сундук сгорает во вспышке пламени.** ✎  
✓«Уровень», «Метка читера» -1 — (14)

○ Если в наличии 10 «Сундук/с лед»: **Сундук разлетается ледяными осколками.** ✎  
✓«Уровень», «Метка читера» -1 — (14)

○ Если в наличии ровно 4 «Сундук/с огонь» или в наличии ровно 6 «Сундук/с огонь»: **Открыть (часть содержимого будет потеряна).** ✎ «Вещи выпад» = 1, «Уник вещи выпад» = 0, добавить к случайному параметру «Содержимое сундука (простое)» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Содержимое сундука (простое)» случайное число от 1 до «один», умножить «осколок огня» на «Вещи выпад», умножить «осколок воды» на «Вещи выпад», умножить «осколок воздуха» на «Вещи выпад», умножить «осколок земли» на «Вещи выпад», «Метка читера» -1 — (11)

○ Если в наличии ровно 5 «Сундук/с огонь»: **Открыть (стихии уравновешены).** ✎ «Вещи выпад» = 2, «Уник вещи выпад» = 1, добавить к случайному параметру «Содержимое сундука (простое)» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Содержимое сундука (простое)» случайное число от 1 до «один», умножить «осколок огня» на «Вещи выпад», умножить «осколок воды» на «Вещи выпад», умножить «осколок воздуха» на «Вещи выпад», умножить «осколок земли» на «Вещи выпад», умножить «малое зелье лечения» на «Уник вещи выпад», «Метка читера» -1 — (11)

○ Если отсутствуют 1 «Сундук/попытки», 4 «Сундук/с лед», 6 «Сундук/с лед»: **Сундук остался запертым.** ✎ ✓«Уровень», «Метка читера» -1 — (14)

○ Если в наличии 1 «Сундук/попытки», в наличии 1 «Сундук/с лед», но отсутствуют 5 «Сундук/с лед», 10 «Сундук/с лед»: **Лёд.** ✎ «ползунок» = 0, добавить к «ползунок» случайное число от 1 до «дб», добавить к «с лед» количество «ползунок», отнять от «с огонь» количество «ползунок», «попытки» -1

○ Если в наличии 1 «Сундук/попытки», в наличии 1 «Сундук/с лед», но отсутствуют 5 «Сундук/с лед», 10 «Сундук/с лед»: **Огонь.** ✎ «ползунок» = 0, добавить к «ползунок» случайное число от 1 до «дб», добавить к «с огонь» количество «ползунок», отнять от «с лед» количество «ползунок», «попытки» -1

## 8



Сила земли даёт вам защиту.

- Вы получаете сферу защиты, ✎ X«4алтаря», «Дроп алтаря» = 0 — (14)

## 9

✎ «Метка читера» +1

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок земли», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **2 осколка (20%)**, ✎ «Осколок земли» -2, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +100

○ Если в наличии 4 «Сумка/Осколок земли», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **4 осколка (40%)**, ✎ «Осколок земли» -4, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +120

○ Если в наличии 6 «Сумка/Осколок земли», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **6 осколков (60%)**, ✎ «Осколок земли» -6, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +140

○ Если в наличии 8 «Сумка/Осколок земли», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **8 осколков (80%)**, ✎ «Осколок земли» -8, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +160

○ Если в наличии 10 «Сумка/Осколок земли», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **10 осколков (99%)**, ✎ «Осколок земли» -10, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +179

○ Если в наличии 181 «Алтарь/рандом»: **Успех (Земля +1)**, ✎ «Земля ☑» +1, «рандом» = 0

○ Если в наличии 1 «Алтарь/рандом», но отсутствует 181 «Алтарь/рандом»: **Провал (Осколки рассыпались в прах)**, ✎ «рандом» = 0

- Если отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **Назад**, ✎ «Метка читера» -1 — (25)

Если в наличии ровно 1 «Генератор тварей/начало»: **Едренозавр**

Если в наличии ровно 2 «Генератор тварей/начало»: **Волосатопитек**

Если в наличии ровно 3 «Генератор тварей/начало»: **Долгопятый шишкопер**

Если в наличии ровно 4 «Генератор тварей/начало»: **Парнокрылый Ёжель**

Если в наличии ровно 5 «Генератор тварей/начало»: **Синеворский Лысобрюх**

Если в наличии ровно 6 «Генератор тварей/начало»: **Ворсистый трупень**

Если в наличии ровно 7 «Генератор тварей/начало»: **Гигантская Мягкозубка**

Если в наличии ровно 8 «Генератор тварей/начало»: **Синемордая Кодерилла**

Если в наличии ровно 9 «Генератор тварей/начало»: **Воркутындыр**

Если в наличии ровно 10 «Генератор тварей/начало»: **Сипатая Выхухоль**

Если отмечено «Рейдбосы/Дима»: **Жгучий перцеподхвостный змееголовастик**

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Огонь», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: огонь. П

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Вода», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: вода. П

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Воздух», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: воздух. П

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Земля», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: земля. П

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь П: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь П: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь П: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/огонь р»: [\*]Защита огонь П: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода П: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода П: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода П: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/вода р»: [\*]Защита вода П: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух П: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух П: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух П: иммунитет[/\*]


Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/воздух р»: [\*]Защита воздух П: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля П: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля П: частично[\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля П: иммунитет[\*]


Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/земля р»: [\*]Защита земля П: ???[\*]


 «Нанесено урона» = 0, «Метка читера» +1


## 11

Содержимое сундука:


Если в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок огня» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок воды» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок воздуха» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок земли»: **осколки стихий**


○ Если в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок огня» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок воды» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок воздуха» или в наличии 1 «Содержимое сундука (простое)/осколок земли»: **Взять осколки**,  добавить к «Осколок огня» количество «осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «осколок земли», «осколок огня» = 0, «осколок воды» = 0, «осколок воздуха» = 0, «осколок земли» = 0


○ Если в наличии 1 «Сундук/Уник вещи выпад»: **Малое зелье лечения(взять)**,   
«Уник вещи выпад» = 0, «Малое зелье лечения» +1, «малое зелье лечения» = 0


○ **Закреть сундук**,  ✓ «Уровень» — (14)


## 12


 «Метка читера» +1

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок воды», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **2 осколка (20%)**,  «Осколок воды» -2, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +100

○ Если в наличии 4 «Сумка/Осколок воды», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **4 осколка (40%)**,  «Осколок воды» -4, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +120

○ Если в наличии 6 «Сумка/Осколок воды», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **6 осколков (60%)**,  «Осколок воды» -6, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +140

○ Если в наличии 8 «Сумка/Осколок воды», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **8 осколков (80%)**,  «Осколок воды» -8, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +160

○ Если в наличии 10 «Сумка/Осколок воды», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **10 осколков (99%)**,  «Осколок воды» -10, добавить к «рандом»

случайное число от 1 до «100», «рандом» +179

○ Если в наличии 181 «Алтарь/рандом»: **Успех (Вода +1)**, ✎ «Вода ☑» +1, «рандом» = 0

○ Если в наличии 1 «Алтарь/рандом», но отсутствует 181 «Алтарь/рандом»: **Провал (Осколки рассыпались в прах)**, ✎ «рандом» = 0

○ Если отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **Назад**, ✎ «Метка читера» -1 — (25)

## 13

Жезл стихий превратился в почти бесполезную палку, но кое что все же осталось.

[list][\*]**Огонь** - 6[\*] [\*]**Вода** - 6[\*] [\*]**Воздух** - 6[\*] [\*]**Земля** - 6[\*]/list

○ **Жалкие крохи**, ✎ «Пылающий шлем» = 1, «Ледяная кольчуга» = 1, «Воздушный плащ» = 1, «Каменные сапоги» = 1 — (35)

## 14

Пришло время осмотреть уровень и продолжить путь.

✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, «ползунок» = 0, «с огонь» = 0, «с лед» = 0, «попытки» = 0, «Вещи выпад» = 0, «Уник вещи выпад» = 0, ✕ «сбор лута»

○ Если отсутствуют 9 «Башня/Уровень», 19 «Башня/Уровень», 5 «Башня/Метка читера»: **На следующий уровень**, ✎ добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Уровень» +1, приравнять «Здоровье» к «Уровень», добавить к «Здоровье» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Урон» к «Уровень», разделить «Урон» на «Два», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбик6», умножить «Здоровье» на «Два», ✓ «герой», добавить к «начало» случайное число от 1 до «десять», снять все отметки в «Локации», добавить к «Здоровье» количество «Кольцо жизни», «Дроп сундука» = 0, добавить к «Дроп сундука» случайное число от 1 до «5», «Дроп алтаря» = 0, добавить к «Дроп алтаря» случайное число от 1 до «20» — (31)

○ Если в наличии ровно 9 «Башня/Уровень»: **Впереди сгустилась тьма**, ✎ ✓ «Бинки» — (28)

○ Если в наличии 20 «Башня/Уровень», но отсутствуют 29 «Башня/Уровень», 5 «Башня/Метка читера», 39 «Башня/Уровень», 100 «Башня/Уровень»: **На следующий уровень**, ✎ добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Уровень» +1, приравнять «Здоровье» к «Уровень», добавить к «Здоровье» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Урон» к «Уровень», разделить «Урон» на «Два», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбик6», умножить «Здоровье» на «один», ✓ «герой», добавить к «начало» случайное число от 1 до «десять», снять все отметки в «Локации», добавить к «Здоровье» количество «Кольцо жизни», «Дроп сундука» = 0, добавить к «Дроп сундука» случайное число от 1 до «5», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число

от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Дроп алтаря» = 0, добавить к «Дроп алтаря» случайное число от 1 до «20», получено достижение «Начинающий маг» — (10)

○ Если в наличии ровно 19 «Башня/Уровень»: **Впереди сгустилась тьма**, ✎  
✓«Петр» — (3)

○ Если в наличии ровно 29 «Башня/Уровень»: **Впереди сгустилась тьма**, ✎  
✓«Дима» — (23)

○ Если в наличии 4 «на уровне/Дроп сундука», но отсутствуют «Атака/сундук», 5 «Башня/Уровень», 9 «Башня/Уровень», 15 «Башня/Уровень», 19 «Башня/Уровень», 30 «Башня/Уровень»: **Сундук**, ✎ снять все отметки в «Локации», ✓«сундук», «попытки» +5, добавить к «с лед» случайное число от 1 до «д9», «с огонь» = 10, отнять от «с огонь» количество «с лед», «Дроп сундука» = 0 — (7)

○ Если в наличии ровно 19 «на уровне/Дроп алтаря» или в наличии ровно 20 «на уровне/Дроп алтаря», но отсутствует «Локации/Алтарь»: **Алтарь огня**, ✎ «Сфера атаки» +1, ✓«4алтаря» — (19)

○ Если в наличии ровно 17 «на уровне/Дроп алтаря» или в наличии ровно 18 «на уровне/Дроп алтаря», но отсутствует «Локации/Алтарь»: **Алтарь воды**, ✎ добавить к «Здоровье» количество «Вода ☼», ✓«4алтаря» — (15)

○ Если в наличии ровно 16 «на уровне/Дроп алтаря» или в наличии ровно 16 «на уровне/Дроп алтаря», но отсутствует «Локации/Алтарь»: **Алтарь земли**, ✎ «Сфера защиты» +1, ✓«4алтаря» — (8)

○ Если в наличии ровно 13 «на уровне/Дроп алтаря» или в наличии ровно 14 «на уровне/Дроп алтаря», но отсутствуют «Локации/Алтарь», «Атака/сундук»: **Алтарь воздуха**, ✎ ✓«4алтаря» — (18)

○ Если в наличии ровно 39 «Башня/Уровень»: **Впереди сгустилась тьма**, ✎  
✓«м40» — (32)

○ Если в наличии 100 «Башня/Уровень», но отсутствуют 29 «Башня/Уровень», 5 «Башня/Метка читера»: **На следующий уровень**, ✎ добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Уровень» +1, приравнять «Здоровье» к «Уровень», добавить к «Здоровье» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Урон» к «Уровень», разделить «Урон» на «Два», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбик6», умножить «Здоровье» на «один», ✓«герой», добавить к «начало» случайное число от 1 до «десять», снять все отметки в «Локации», добавить к «Здоровье» количество «Кольцо жизни», «Дроп сундука» = 0, добавить к «Дроп сундука» случайное число от 1 до «5», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Дроп алтаря» = 0, добавить к «Дроп алтаря» случайное число от 1 до «20», получено достижение «Опытный маг» — (10)

○ Если в наличии ровно 100 «Башня/Уровень»: **Победа(Закончить игру)** — (29)





Вода наполняет вас жизненной энергией.

○ **Продолжить**, ✎ X«4алтаря», «Дроп алтаря» = 0 — (14)

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Огонь», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки врага: огонь. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Вода», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки врага: вода. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Воздух», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки врага: воздух. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Земля», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки врага: земля. □

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/огонь р»: [\*]Защита огонь □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/вода р»: [\*]Защита вода □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/воздух р»: [\*]Защита воздух □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/земля р»: [\*]Защита земля □: ???[/\*]

✎ «Перебор» = 0, «Крит» = 0, «Иммунитет врага» = 0, X«герой», ✓«враг», приравнять «Урон от врага огонь» к «Урон», отнять от «Урон от врага огонь» количество «Пылающий шлем», умножить «Урон от врага огонь» на «Огонь», приравнять «Урон от врага вода» к «Урон», отнять от «Урон от врага вода» количество «Ледяная кольчуга», умножить «Урон от врага вода» на «Вода», приравнять «Урон от врага воздух» к «Урон», отнять от «Урон от врага воздух» количество «Воздушный плащ», умножить «Урон от врага воздух» на «Воздух», приравнять «Урон от врага земля» к «Урон», отнять от «Урон от врага земля» количество «Каменные сапоги», умножить «Урон от врага земля» на «Земля», приравнять «жив ли враг» к «Здоровье», разделить «жив ли враг» на «жив ли

враг», умножить «Урон от врага огонь» на «жив ли враг», умножить «Урон от врага вода» на «жив ли враг», умножить «Урон от врага воздух» на «жив ли враг», умножить «Урон от врага земля» на «жив ли враг», отнять от «Здоровье» количество «Урон от врага огонь», отнять от «Здоровье» количество «Урон от врага вода», отнять от «Здоровье» количество «Урон от врага воздух», отнять от «Здоровье» количество «Урон от врага земля», «Концентрация» = 0, добавить к «Получено урона» количество «Урон от врага огонь», добавить к «Получено урона» количество «Урон от врага вода», добавить к «Получено урона» количество «Урон от врага воздух», добавить к «Получено урона» количество «Урон от врага земля», приравнять «Перебор» к «Концентрация», отнять от «Перебор» количество «Огонь ☒», приравнять «Крит» к «Огонь ☒», отнять от «Крит» количество «Концентрация», «Метка читера» +1

○ Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», но отсутствуют «Рейдбосы/Бинки», «Рейдбосы/Петр», «Рейдбосы/Дима»: **Продолжить бой**, ✎ «Концентрация» = 0, «Крит» = 1, снять все отметки в «Атака», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, разделить «ог» на «ог», разделить «вод» на «вод», разделить «воз» на «воз», разделить «зем» на «зем», умножить «ог» на «Огонь ☒», умножить «вод» на «Вода ☒», умножить «воз» на «Воздух ☒», умножить «зем» на «Земля ☒», «Метка читера» -1 — (31)

○ Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», но отсутствуют «Рейдбосы/Бинки», «Рейдбосы/Петр», «Рейдбосы/Дима»: **Сменить заклинание**, ✎ снять все отметки в «Атака», снять все отметки в «Школы», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0






○ Если отмечено «Рейдбосы/Бинки», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Продолжить бой**, ✎ снять все отметки в «Атака», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Концентрация» = 0, «Крит» = 1, снять все отметки в «Атака», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, разделить «ог» на «ог», разделить «вод» на «вод», разделить «воз» на «воз», разделить «зем» на «зем», умножить «ог» на «Огонь ☒», умножить «вод» на «Вода ☒», умножить «воз» на «Воздух ☒», умножить «зем» на «Земля ☒», «Метка читера» -1


○ Если отмечено «Рейдбосы/Бинки», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Сменить заклинание**, ✎ снять все отметки в «Атака», снять все отметки в «Школы», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один»

○ Если отмечено «Рейдбосы/Петр», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Продолжить бой**, ✎ снять все отметки в «Атака», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Концентрация» = 0, «Крит» = 1, снять все отметки в «Атака», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, разделить «ог» на «ог», разделить «вод» на «вод», разделить «воз» на «воз», разделить «зем» на «зем», умножить «ог» на «Огонь ☒», «Метка читера» -1

○ Если отмечено «Рейдбосы/Петр», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Сменить заклинание**, ✎ снять все отметки в «Атака», снять все отметки в «Школы», ✓ «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один»

○ Если отмечено «Рейдбосы/Дима», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1



«Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Продолжить бой**,  снять все отметки в «Атака»,  «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Концентрация» = 0, «Крит» = 1, снять все отметки в «Атака»,  «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, разделить «ог» на «ог», разделить «вод» на «вод», разделить «воз» на «воз», разделить «зем» на «зем», умножить «ог» на «Огонь », умножить «вод» на «Вода », умножить «воз» на «Воздух », умножить «зем» на «Земля », «Метка читера» -1



Если отмечено «Рейдбосы/Дима», в наличии 1 «Враг/Здоровье», в наличии 1 «Герой/Здоровье», отмечено «Атака/враг»: **Сменить заклинание**,  снять все отметки в «Атака», снять все отметки в «Школы»,  «герой», «Нанесено урона» = 0, «Получено урона» = 0, «Огонь» = 0, «Вода» = 0, «Воздух» = 0, «Земля» = 0, добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один»



## 17



Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Мощь какой стихии вы хотите увеличить?**

Если отсутствует 1 «Сумка/Сфера атаки»: У вас больше нет сфер.

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Огонь**,  «Сфера атаки» -1, «Огонь » +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Вода**,  «Сфера атаки» -1, «Вода » +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Воздух**,  «Сфера атаки» -1, «Воздух » +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Земля**,  «Сфера атаки» -1, «Земля » +1

**Назад** — (36)



Алтарь воздуха преобразует 2 любых осколка в один случайный.

Выберите не нужные осколки.

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок огня»: **Огонь**, ✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, «Осколок огня» -2, добавить к случайному параметру «Получено» случайное число от 1 до «один», добавить к «Осколок огня» количество «Осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «Осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «Осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «Осколок земли»

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок воды»: **Вода**, ✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, «Осколок воды» -2, добавить к случайному параметру «Получено» случайное число от 1 до «один», добавить к «Осколок огня» количество «Осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «Осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «Осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «Осколок земли»

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок воздуха»: **Воздух**, ✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, «Осколок воздуха» -2, добавить к случайному параметру «Получено» случайное число от 1 до «один», добавить к «Осколок огня» количество «Осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «Осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «Осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «Осколок земли»

○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок земли»: **Земля**, ✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, «Осколок земли» -2, добавить к случайному параметру «Получено» случайное число от 1 до «один», добавить к «Осколок огня» количество «Осколок огня», добавить к «Осколок воды» количество «Осколок воды», добавить к «Осколок воздуха» количество «Осколок воздуха», добавить к «Осколок земли» количество «Осколок земли»

○ **назад**, ✎ «Осколок огня» = 0, «Осколок воды» = 0, «Осколок воздуха» = 0, «Осколок земли» = 0, **X**«4алтаря», «Дроп алтаря» = 0 — (14)

## 19



Огонь делает вас сильнее.

Получена сфера атаки, ✎ X«4алтаря», «Дроп алтаря» = 0 — (14)

## 20

Распределите сферы атаки между стихиями.

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Огонь +1**, ✎ «Сфера атаки» -1, «Огонь ☞» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Вода +1**, ✎ «Сфера атаки» -1, «Вода ☞» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Воздух +1**, ✎ «Сфера атаки» -1, «Воздух ☞» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Земля +1**, ✎ «Сфера атаки» -1, «Земля ☞» +1

Если отсутствует 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Продолжить** — (27)

## 21

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: [list][\*]**Пылающий шлем** - (защита от магии огня)[/\*]

[\*]**Ледяная кольчуга** - (защита от магии воды)[/\*]


[\*]**Воздушный плащ** - (защита от магии воздуха)[/\*]


[\*]**Каменные сапоги** - (защита от магии земли)[\*]/[list]


Если отсутствует 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Теперь распределите сферы атаки**

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Пылающий шлем +1**, ✎ «Сфера

защиты» -1, «Пылающий шлем» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Ледяная кольчуга +1**,  «Сфера защиты» -1, «Ледяная кольчуга» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Воздушный плащ +1**,  «Сфера защиты» -1, «Воздушный плащ» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Каменные сапоги +1**,  «Сфера защиты» -1, «Каменные сапоги» +1

Если отсутствует 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Далее — (20)**

## 22

**Вы желаете сохраниться? Если нет, сфера всё равно будет уничтожена**

Если в наличии ровно 1 «Скрыто/количество сейвов»: **Да**,  достигнута точка сохранения — **(36)**

Если в наличии ровно 2 «Скрыто/количество сейвов»: **Да**,  достигнута точка сохранения — **(36)**

Если в наличии ровно 3 «Скрыто/количество сейвов»: **Да**,  достигнута точка сохранения — **(36)**

Если в наличии ровно 4 «Скрыто/количество сейвов»: **Да**,  достигнута точка сохранения — **(36)**

Если в наличии ровно 5 «Скрыто/количество сейвов»: **Да**,  достигнута точка сохранения — **(36)**

**Сфера разлетается на осколки — (36)**




Страж уровня:

### Жгучий перцеподхвостный змееголовастик

- Что я такое? Убей меня!

 «Уровень» = 30

○ **К бою**,  добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Вода» = 1, ✓«герой», снять все отметки в «Локации», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», приравнять «Урон» к «Ледяная кольчуга», добавить к «Урон» количество «Пылающий шлем», добавить к «Урон» количество «Воздушный плащ», добавить к «Урон» количество «Каменные сапоги», разделить «Урон» на «три», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Здоровье» к «Уровень», умножить «Здоровье» на «три» — **(10)**



Если в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Выберите атакующую стихию. **Враг:**

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Огонь», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: огонь. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Вода», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: вода. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Воздух», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: воздух. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Земля», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: земля. □

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/огонь р»: [\*]Защита огонь □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/вода р»: [\*]Защита вода □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/воздух р»: [\*]Защита воздух □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/земля р»: [\*]Защита земля □: ???[/\*]

○ Если отмечено «Атака/герой», но отсутствует 21 «Башня/Уровень»: **Огонь**, ✎  
✓«Огонь», ✕«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Огонь ☐», «огонь р» +1,  
«Метка читера» -1 — (31)

○ Если отмечено «Атака/герой», но отсутствует 21 «Башня/Уровень»: **Вода**, ✎  
✓«Вода», ✕«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Вода ☐», «вода р» +1,  
«Метка читера» -1 — (31)

○ Если отмечено «Атака/герой», но отсутствует 21 «Башня/Уровень»: **Воздух**, ✎

✓«Воздух», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Воздух ☐», «воздух р» +1, «Метка читера» -1 — (31)

○ Если отмечено «Атака/герой», но отсутствует 21 «Башня/Уровень»: **Земля**, ✎  
✓«Земля», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Земля ☐», «земля р» +1, «Метка читера» -1 — (31)

○ Если отмечено «Атака/герой», в наличии 21 «Башня/Уровень»: **Огонь**, ✎  
✓«Огонь», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Огонь ☐», «огонь р» +1, «Метка читера» -1 — (10)

○ Если отмечено «Атака/герой», в наличии 21 «Башня/Уровень»: **Вода**, ✎  
✓«Вода», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Вода ☐», «вода р» +1, «Метка читера» -1 — (10)

○ Если отмечено «Атака/герой», в наличии 21 «Башня/Уровень»: **Воздух**, ✎  
✓«Воздух», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Воздух ☐», «воздух р» +1, «Метка читера» -1 — (10)

○ Если отмечено «Атака/герой», в наличии 21 «Башня/Уровень»: **Земля**, ✎  
✓«Земля», X«Жезл», приравнять «Точка равновесия» к «Земля ☐», «земля р» +1, «Метка читера» -1 — (10)

○ Если в наличии 1 «Сумка/Осколок огня», в наличии 1 «Сумка/Осколок воды», в наличии 1 «Сумка/Осколок воздуха», в наличии 1 «Сумка/Осколок земли»: **Сфера истины**, ✎ «огонь р» = 1, «вода р» = 1, «воздух р» = 1, «земля р» = 1, «Осколок огня» -1, «Осколок воды» -1, «Осколок воздуха» -1, «Осколок земли» -1

## 25



Используя осколки стихий вы можете улучшить свой жезл.

○ **Огонь**, ✎ ✓«Аогонь» — (30)

○ **Вода**, ✎ ✓«Авода» — (12)

○ **Воздух**, ✎ ✓«Аогонь» — (2)

○ **Земля**, ✎ ✓«Аогонь» — (9)

○ **Назад**, ✎ снять все отметки в «Локации», ✓«Уровень», X«Аогонь» — (14)

## 26


Конец

✎ ✓«Смерть»

## 27

Теперь вы готовы ко встрече со своим первым врагом.

Поднимайтесь по лестнице на следующий уровень.

○ **На следующий уровень**,  добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Тип атаки врага» случайное число от 1 до «один», «Уровень» +1, приравнять «Здоровье» к «Уровень», добавить к «Здоровье» случайное число от 1 до «КУбикб», приравнять «Урон» к «Уровень», разделить «Урон» на «Два», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбикб», умножить «Здоровье» на «Два», ✓«герой», добавить к «начало» случайное число от 1 до «десять» — (31)


## 28



Страж уровня:


### Анимированный доспех Агастиса

 «Уровень» = 10


○ **К бою**,  добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Вода» = 1, ✓«герой», снять все отметки в «Локации», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», приравнять «Урон» к «Ледяная кольчуга», добавить к «Урон» количество «Пылающий шлем», добавить к «Урон» количество «Воздушный плащ», добавить к «Урон» количество «Каменные сапоги», разделить «Урон» на «три», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбикб», приравнять «Здоровье» к «Уровень», умножить «Здоровье» на «три» — (31)


## 29

Поздравляю. Вы смогли одолеть 100 этажей башни и вернуть былое величие.


 получено достижение «Опытный маг»


## 30


 «Метка читера» +1


○ Если в наличии 2 «Сумка/Осколок огня», отмечено «Алтарь/Аогонь», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **2 осколка (20%)**,  «Осколок огня» -2, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +100


○ Если в наличии 4 «Сумка/Осколок огня», отмечено «Алтарь/Аогонь», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **4 осколка (40%)**,  «Осколок огня» -4, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +120

○ Если в наличии 6 «Сумка/Осколок огня», отмечено «Алтарь/Аогонь», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **6 осколков (60%)**,  «Осколок огня» -6, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +140

○ Если в наличии 8 «Сумка/Осколок огня», отмечено «Алтарь/Аогонь», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **8 осколков (80%)**,  «Осколок огня» -8, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +160

○ Если в наличии 10 «Сумка/Осколок огня», отмечено «Алтарь/Аогонь», но отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **10 осколков (99%)**,  «Осколок огня» -10, добавить к «рандом» случайное число от 1 до «100», «рандом» +179

○ Если в наличии 181 «Алтарь/рандом»: **Успех (Огонь +1)**,  «Огонь ☑» +1, «рандом» = 0

○ Если в наличии 1 «Алтарь/рандом», но отсутствует 181 «Алтарь/рандом»: **Провал (Осколки рассыпались в прах)**,  «рандом» = 0

○ Если отсутствует 1 «Алтарь/рандом»: **Назад**,  «Метка читера» -1 — **(25)**

## 31

Если в наличии ровно 1 «Генератор тварей/начало»: Пятнистый шлепотун

Если в наличии ровно 2 «Генератор тварей/начало»: Лохмокрылый шлеподрыг

Если в наличии ровно 3 «Генератор тварей/начало»: Долгопятый шишкопер

Если в наличии ровно 4 «Генератор тварей/начало»: Прямопупый выдропрыг

Если в наличии ровно 5 «Генератор тварей/начало»: Ухорогий яйцекус

Если в наличии ровно 6 «Генератор тварей/начало»: Ворсистый трупень

Если в наличии ровно 7 «Генератор тварей/начало»: Пупырянтул

Если в наличии ровно 8 «Генератор тварей/начало»: Драпитохель

Если в наличии ровно 9 «Генератор тварей/начало»: Пелокунтуль

Если в наличии ровно 10 «Генератор тварей/начало»: Волопердынька

Если отмечено «Рейдбосы/Бинки»: **Анимированный доспех Агатиса**

Если отмечено «Рейдбосы/Петр»: **Дренажный клоун Питвайз**

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Огонь», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: огонь. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Вода», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: вода. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Воздух», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: воздух. □

Если отмечено «Атака/враг», в наличии 1 «Тип атаки врага/Земля», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: Тип атаки: земля. □

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/огонь р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Огонь»: [\*]Защита огонь □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/огонь р»: [\*]Защита огонь □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/вода р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Вода»: [\*]Защита вода □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/вода р»: [\*]Защита вода □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/воздух р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Воздух»: [\*]Защита воздух □: иммунитет[/\*]


Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/воздух р»: [\*]Защита воздух □: ???[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», но отсутствует 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: нет[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии ровно 1 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: частично[/\*]

Если в наличии 1 «проверка сопр врага/земля р», в наличии 2 «Иммунитет врага/Земля»: [\*]Защита земля □: иммунитет[/\*]

Если отсутствует 1 «проверка сопр врага/земля р»: [\*]Защита земля □: ???[/\*]

 «Нанесено урона» = 0, «Метка читера» +1



Страж уровня:

### Тентаклиус

«Уровень» +1

**К бою**, добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», добавить к случайному параметру «Иммунитет врага» случайное число от 1 до «один», «Вода» = 1,  «герой», снять все отметки в «Локации», приравнять «Урон» к «Ледяная кольчуга», добавить к «Урон» количество «Пылающий шлем», добавить к «Урон» количество «Воздушный плащ», добавить к «Урон» количество «Каменные сапоги», разделить «Урон» на «три», добавить к «Урон» случайное число от 1 до «КУбик6», приравнять «Здоровье» к «Уровень», умножить «Здоровье» на «Два» — (10)

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Защиту какого предмета вы хотите увеличить?**

Если отсутствует 1 «Сумка/Сфера защиты»: У вас больше нет сфер.

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Пылающий шлем**, «Сфера защиты» -1, «Пылающий шлем» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Ледяная кольчуга**, «Сфера защиты» -1, «Ледяная кольчуга» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Воздушный плащ**, «Сфера защиты» -1, «Воздушный плащ» +1

Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Каменные сапоги**, «Сфера защиты» -1, «Каменные сапоги» +1

**Назад** — (36)

## 34

### Уровень 1

Теперь вы узник башни четырех стихий!

Здесь вам предстоит попытаться вернуть былую мощь, а возможно стать еще сильнее.

Найдите выход из этой темницы и покарайте предателей!

### Поднимитесь на сотый уровень, чтоб отомстить врагам!

Правила боев

В игре 4 стихии, с помощью которых необходимо вести сражения.

У врагов есть здоровье, урон и уровни сопротивления всем видам стихии.

Сопротивление стихии может быть трех уровней:

[list][\*]**Отсутствует** - вы наносите полный урон[/\*] [\*]**Частичное** - враг блокирует половину урона[/\*] [\*]**Иммунитет** - враг блокирует весь урон[/\*]/[list]

Вы не можете узнать уровень сопротивления стихии врага, пока не совершите атаку соответствующей стихией, или не используете заклинание сфера истины.






При использовании *Сферы истины* вам становятся известны все уровни сопротивления стихиям врага, но при этом расходуется по одному осколку каждой стихии.

В каждом раунде сражения вы выбираете атакующую стихию и концентрируетесь, вливая ману в заклинание, пытаясь достигнуть **точки равновесия**, которая равна вашему уровню стихии.

[list][\*]Наносимый вами урон равен уровню концентрации - если вы не достигли точки равновесия.[/\*]

[\*]Если концентрация равна точке равновесия, урон утраивается.[/\*]

[\*]Если концентрация выше точки равновесия, происходит дестабилизация заклинания и вы получаете 5 урона откатом.[/\*]/[list]

**Осмотреться**,  «Огонь » = 6, «Вода » = 6, «Воздух » = 6, «Земля » = 6 — (13)

## 35

От былого одеяния тоже мало что осталось. Защитные показатели снизились до минимума.

[list][\*]**Пылающий шлем** - 1 (защита от магии огня)[/\*]


[\*]**Ледяная кольчуга** - 1 (защита от магии воды)[/\*]


[\*]**Воздушный плащ** - 1 (защита от магии воздуха)[/\*]


[\*]**Каменные сапоги** - 1 (защита от магии земли)[/\*]/[list]

На вашем плече холщовая сумка, загляните туда.

**Сумка** — (6)


 снять все отметки в «Локации», ✓«Сумка», «сумма осколков» = 0, добавить к «сумма осколков» количество «Осколок огня», добавить к «сумма осколков» количество «Осколок воды», добавить к «сумма осколков» количество «Осколок воздуха», добавить к «сумма осколков» количество «Осколок земли»


○ Если в наличии 1 «Сумка/Малое зелье лечения»: **Выпить малое зелье лечения**,  «Малое зелье лечения» -1, «Здоровье» +25

○ Если в наличии 1 «Сумка/Великое зелье лечения»: **Выпить большое зелье лечения**,  «Великое зелье лечения» -1, «Здоровье» = 100

○ Если в наличии 1 «Сумка/Сфера атаки»: **Сфера атаки** — (17)

○ Если в наличии 1 «Сумка/Сфера защиты»: **Сфера защиты** — (33)

○ Если в наличии 1 «Сумка/Сфера времени», но отсутствует 5 «Скрыто/количество сейвов»: **Сфера времени**,  «Сфера времени» -1, «количество сейвов» +1 — (22)

○ **Закреть сумку**,  снять все отметки в «Локации», ✓«Уровень» — (14)