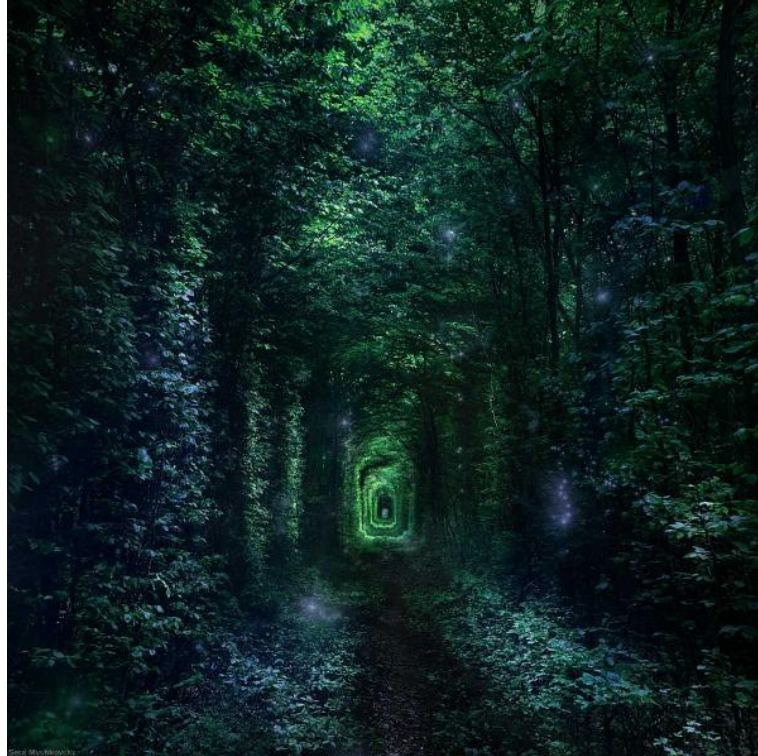


ilya-ilya

В дебрях Тавмийского леса

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

В сумке (максимум: 3)

- ЕДА (+4 СИЛЫ)
 - ЕДА (+4 СИЛЫ)
 - Семя растения-убийцы
 - Амулет из клыков
 - Лента выюна
 - Плащ из чешуек
- Всего: _____

Для битв и бросков

- Вы/враг
- Враг кинул
- Вы кинули
- Есть параметры

Для правил игры

- К ЛОВКОСТИ с Правил игры или Пунктов правил
- К СИЛЕ с Правил игры или Пунктов правил
- К Как определить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ? с Правил игры или Пунктов правил
- К Ранениям с Битв или Пунктов правил
- УМЕНИЕ уже 7

Враг

ЛОВКОСТЬ: ____
СИЛА: ____

Фляга

Глотки: ____

Информация

- Слова орла "перебраться на ту сторону"

Для питания и предметов

- Ел вчера
- Нельзя есть
- Взят предмет

Броски кубика

Выпало: ____
Выпало у врага: ____
Выпало у вас: ____
МОЩНОСТЬ УДАРА врага: ____
Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА: ____

Вы

ЛОВКОСТЬ: ____
СИЛА: ____
Изначальная СИЛА: ____
УМЕНИЕ: ____

Дополнительные

Максимум броска: 6
Максимум бросков: 11
Максимум СИЛЫ: ____
Разница от врага: ____
Разница от вас: ____
Разница СИЛЫ: ____
Разница 2: ____
В сумке: ____

Дополнительные условия

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

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии 1 «Дополнительные/Разница СИЛЫ», но отсутствует «Для питания и предметов/Нельзя есть»: **Съесть 1 ЕДУ**, ✎ «СИЛА» +4, ✕ «ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓ «Ел вчера», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии 1 «Дополнительные/Разница СИЛЫ», но отсутствуют «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», «Для питания и предметов/Нельзя есть»: **Съесть 1 ЕДУ**, ✎ «СИЛА» +4, ✕ «ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓ «Ел вчера», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4

○ Если в наличии 1 «Фляга/Глотки», в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии 1 «Дополнительные/Разница СИЛЫ», но отсутствует «Для питания и предметов/Нельзя есть»: **Сделать глоток из фляги**, ✎ «Глотки» -1, «СИЛА» +2, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -2

1

Эта история похожа на сказку – здесь есть и магия, и герои с чародеями, и великие свершения, и давние сказания. Она расскажет о том, как юный королевич, владеющий языком животных и телепатическими способностями, отправляется на королевский подвиг, чтобы спасти принцессу и свою мать из лап тёмного чародея. Ему предстоит преодолеть многие вёрсты пути по неизведанному заколдованному лесу, пройти сквозь многочисленные ловушки, добраться до замка и победить. И только от вас, читатель, зависит, вернётся ли он со славой или же погибнет в пути.

Посвящается моему младшему брату Мирону, ставшему первым читателем этой книги-игры.

Благодарности:

Моей маме - за рассказанную как-то раз моему брату сказку, которая легла в основу книги-игры.


Jumangee, Zaratystra - за помощь в технических вопросах в процессе создания сторигейма.

GreyRaven, Dark Soul, ЮркийСлон, Магистр Таро, Сергей М. - за поддержку.

Авторам Дмитрию Юрьевичу Браславскому и Ольге Владимировне Голотвиной - за их прекрасные книги-игры, которые вдохновляли меня и вдохновляют до сих пор.

Во избежание недоразумений сразу предупреждаю, что в данном произведении использованы некоторые идеи из книг-игр Браславского и Голотвиной. Я ни в коем случае не хочу посягнуть на их авторские права - идеи принадлежат их владельцам, а я лишь

позволил себе их применить. Надеюсь, уважаемые авторы не будут в обиде.

 ✓«Нельзя есть»

Начать — (151)


2

На следующий день вы, переодевшись в королевские одежды и кольчугу, во всеоружии, красивый высокий королевич, прощаетесь с отцом.

– Знай, сын мой, – напутствует он в дорогу, – что бы ни случилось, я буду вечно тебя помнить. Но возвращайся с победой! Не для того я нашёл тебя, чтобы потерять снова. Я буду верить до конца, но и верь в победу ты. Прощай, Эллонес!

Вы в последний раз обнимаете отца, жмёте ему руку, а он дарит на прощание свой медальон, на котором изображены король с королевой...

На улице уже ожидает гонец с двумя конями. С собой вам даётся сумка для 3 предметов, ЕДА на 2 дня (2 места в сумке, каждая по +4 СИЛЫ), заполненная целительной водой фляга на 2 глотка (по +2 СИЛЫ, у пояса), плащ (наденьте на себя) и меч. Медальон отца вы бережно надеваете на шею.

Добавить предметы на ЛИСТ ГЕРОЯ,  «УМЕНИЕ» +3, «Глотки» +2, ✓«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (76)

3

Вы выходите в большой и сравнительно светлый зал. Напротив, в стене, каменная дверь, слева и справа темнеют неизвестные ходы.

Выберете дверь — (152)


левый проход — (9)

или правый? — (140)

4

Вы в полном изнеможении садитесь на пень. Пот льётся градом, дыхание прерывистое, но ура! – вы просто чудом победили. Эх, выжить бы ещё в схватке с Тромэнтотом Непобедимым...

Перед тем, как идти дальше, вы осматриваете поверженную змею и оказываетесь вознаграждены. При осмотре с её туши отслаивается тонкий, но невероятно прочный плащ. Он весь будто состоит из мельчайших чешуек неизвестного вам животного (может, как раз змеи?).

 (Если отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: (Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: «В сумке» +2), (Если отмечено «В сумке/Семя растения-убийцы»: «В сумке» +1), (Если отмечено «В сумке/Амулет из клыков»: «В сумке» +1), (Если отмечено «В сумке/Лента вьюна»:

«В сумке» +1)), получено достижение «Победитель змей»

○ Если отсутствуют «Для питания и предметов/Взят предмет», 3 «Дополнительные/В сумке»: **Если желаете, можете взять плащ с собой**, «Взят предмет», «Плащ из чешуек»

○ Если в наличии 3 «Дополнительные/В сумке», но отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Выложить из сумки 1 ЕДУ**, «ЕДА (+4 СИЛЫ)», «В сумке» -1

○ Если в наличии 3 «Дополнительные/В сумке», отмечено «В сумке/Лента вьюна», но отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Выложить из сумки ленту вьюна**, «Лента вьюна», «В сумке» -1

○ Если в наличии 3 «Дополнительные/В сумке», отмечено «В сумке/Семя растения-убийцы», но отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Выложить из сумки семя растения-убийцы**, «Семя растения-убийцы», «В сумке» -1

○ **А дальше снова в путь**, «Взят предмет» — (100)

5

Испытание оказывается весьма тяжёлым, бег за быстрой птицей, да ещё со всем снаряжением, мучителен, и скоро вы уже совсем задыхаетесь (-4 СИЛЫ).

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: Добравшись до прежнего перекрёстка, орёл взлетает на свою ель и передаёт с помощью телепатии: «Ты не достаточно силён и вынослив, но я всё же кое-чем поделюсь. Левая дорожка – тигр. Правая дорожка – леопард. А выбирать, конечно, тебе».

Мысленная беседа прекращается. Решайте:

(Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: «Нельзя есть»)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА упала до 0** — (21)

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **идти налево** — (72)

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **или направо?** — (115)

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 4** — (60)

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 5** — (103)

6

Проходит не меньше трёх часов после встречи с рысью, вечереет. Вот вы и на новом перекрёстке.

○ **Пойдёте налево** — (31)

○ **или направо?** — (12)

7


Скоро туннель раздваивается.

- Либо идите прямо — (97)
- либо сверните направо — (184)

8

Вы проиграли, увы, достичь победы на этот раз не удалось. Но вы погибли как истинный воин, в честном бою!

Может, попробуете ещё раз?

 ✓ «Нельзя есть»


9


Дальше проход заворачивает под прямым углом налево и раздваивается.

- Налево — (187)
- или прямо? — (61)

10

Вы уже достигли больших успехов, овладевая телепатией! Шестая ступень УМЕНИЯ позволяет мысленно защищать свой мозг от чужих негативных (да и вообще любых) вторжений. Это позволит оградиться от чтения мыслей или даже магической атаки. Однако использование данного навыка потребует от вас немалых телепатических усилий и физического здоровья, поэтому такие умения понадобятся только в крайнем случае.

 ✓ «Нельзя есть»

- Назад**,  ✗ «Нельзя есть», на предыдущий параграф

11

Вы на шестой ступени УМЕНИЯ, и стоит этим воспользоваться. Несмотря на все усилия, даже Тромэнт Непобедимый не сможет пробить телепатический щит для защиты мозга, который вы способны создать.

Но на поддержание защиты требуются немалые физические потери. Бросьте кубик дважды и вычтите из показателя СИЛЫ сумму выпавших чисел.

○ Если отсутствует 1 «Броски кубика/Выпало»: **Кинуть кубики**, ✎ добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало» +1, отнять от «СИЛА» количество «Выпало», добавить к «Разница СИЛЫ» количество «Выпало» — (11)

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», но отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **СИЛА понизилась до 0**, ✎ «Выпало» = 0 — (21)

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Если всё прошло благополучно, и вы остались живы**, ✎ «Выпало» = 0 — (175)

12

Вы продолжаете путь. Вскоре уже сгущаются сумерки, и ночь наступает над волшебным Тавмийским лесом. Вы решаете устроиться на ночлег в кустах у тропинки.

Если вы ничего не ели сегодня, поешьте или придётся потерять 3 СИЛЫ.

✎ ✓ «Нельзя есть»

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**, ✎ X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓ «Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (12)

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**, ✎ X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓ «Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (12)

○ **Вспоминая столичную Лиранну, вы подкладываете под себя листьев, плотнее укутываетесь в свой плащ и засыпаете (+2 СИЛЫ)**, ✎ X«Нельзя есть», «УМЕНИЕ» +1 — (132)


13

Судьба настигает почти сразу: вы явно сделали неудачный выбор. От шагов стены начинают угрожающе дрожать, что-то вверху гремит, и скромный обвал просто, но надёжно погребает вас живым. А ваши крики о помощи так и останутся неслышанными, только если Тромэнт не посмеётся над воплями смельчака-неудачника...

✎ ✓ «Нельзя есть»

14

Очень осторожно, с опаской вы ступаете на раскачивающийся верёвочный мостик. Держась за перила, доходите до середины. Но судьба изменяет вам: пламя и жар начинают всё скорее подниматься вверх, подбираться ближе, неистовый огонь уже лижет верёвки под вами.

 ✓ «Нельзя есть»

○ Если отмечено «В сумке/Плащ из чешуек»: **Если у вас есть плащ из мельчайших чешуек, наденьте его: он спасёт от огня — (145)**

○ Если отсутствует «В сумке/Плащ из чешуек»: **Если у вас нет, чем защититься — (51)**

15


Вы достаёте меч, и тут же пума бледно-жёлтой тенью бросается на вас.


Бой


ПУМА

Изначальные показатели:


ЛОВКОСТЬ 10, СИЛА 10

 (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 10, «СИЛА» = 10, ✓ «Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, X «Вы кинули», X «Враг кинул», «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X «Вы кинули», X «Враг кинул»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X «Враг кинул», X «Вы кинули»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**,  ✓ «Вы/враг», ✓ «Враг кинул», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (15)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**,  X «Вы/враг», ✓ «Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (15)


○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли — (8)**

○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы её одолели**,  X «Есть параметры», X «Вы кинули», X «Враг кинул», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X «Нельзя есть» — (142)


16

Через несколько часов вас ожидает ещё одна весьма неприятная встреча.

Растянувшись прямо над дорожкой на низко висящей толстой ветке, облизываясь, за вами наблюдает крупная пятнистая кошка. Где вы видели такого леопарда? Вероятно, на гобеленах в залах королевского дворца...

 ✓«Нельзя есть»

Если в наличии 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Если УМЕНИЕ уже равно 4, можете его использовать.** — (59)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Можете поделиться с леопардом 1 ЕДОЙ**,  «УМЕНИЕ» +1, **X«ЕДА (+4 СИЛЫ)»** — (38)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Можете поделиться с леопардом 1 ЕДОЙ**,  «УМЕНИЕ» +1, **X«ЕДА (+4 СИЛЫ)»** — (38)

биться с ним при помощи меча — (150)

17

Постепенно лес редет, но вы всё же не радуетесь: так же постепенно почва становится мягкой и влажной. Слишком поздно вы понимаете, где находитесь. Трясины по своему обычаю не отпускают жертв...

 ✓«Нельзя есть»

18

Скоро – новый перекрёсток.

Налево — (109)

или направо? — (84)

19

Вы доходите до небольшого мрачного зала. Здесь, как будто, должно быть несколько проходов.

Но, увы, кроме того, откуда вы пришли, есть лишь один – направо (может, это и к лучшему?) — (53)

20

Бой

ЛЕОПАРД

Изначальные показатели:

ЛОВКОСТЬ 9, СИЛА 12

✎ (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 9, «СИЛА» = 12, ✓«Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X«Враг кинул», X«Вы кинули»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Вы кинули», X«Враг кинул»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**, ✎ «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, ✓«Враг кинул», ✓«Вы/враг», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (20)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**, ✎ X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (20)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы всё-таки повергли пятнистого хищника**, ✎ X«Есть параметры», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X«Нельзя есть» — (180)

21

Увы, случилось несчастье, вы обессилели и погибли. Ваш показатель СИЛЫ упал до нуля, а это значит, что путь окончен. Может, стоит попытаться ещё?

✎ ✓«Нельзя есть»

22

Путь на юг занимает несколько дней, но вы взяли с собой немного еды, а деревянный лук и стрелы с каменными наконечниками на охоте не подводит. Долгое время лес не меняется, и путь идёт очень мирно и спокойно. Весело болтая со встречающимися по тропке животными (с помощью УМЕНИЯ), на утро какого-то дня вы замечаете, что лес редееет.

И вот вы на опушке. Впереди простирается равнина, на которой дозревают колосья (сейчас конец лета), а где-то вдали, правее, видны огромные каменные сооружения. Вспомнив рассказы старцев, вы понимаете, что это стены большой крепости. Восторг неопишимо: вы впервые видите всё это. Великая равнина! Город Лиранна короля Эранелла – столица большой процветающей страны! Туда вы и продолжаете свой путь.

Через час вы выходите на большую дорогу и идёте дальше, постепенно узнавая новые и новые предметы быта. У дороги стоят деревянные дома, снуют крестьяне в потрёпанной и грязной одежде, ходят лошади, таща за собой телеги, – всё это вы, к своему восхищению и радости, видите впервые.

Вскоре вы добираетесь до великолепного города с высокими каменными стенами и башнями – это Лиранна, столица государства и резиденция короля Эранелла. У распахнутых ворот поставлены высокие стражники с оружием и в доспехах. Они всего лишь следят за порядком и беспрепятственно пропускают вас. Вид столицы снова узнаёте по речам старцев – узенькие улочки и маленькие домики, площади, телеги, разные люди и животные, охраняющие отряды воинов, шум, крики, суета...

Но чем дальше вы уходите вглубь города, тем меньше становится крестьян с телегами, брани и суеты, пропадают деревянные и появляются более высокие каменные дома, встречаются опрятные люди и кареты с богачами, всё больше патрульных стражников.

В конце концов, вы добираетесь до дворца – великолепного огромного здания причудливых форм со сверкающими, украшенными барельефами, белыми стенами, высокими цветными окнами, красной черепичной крышей. Над ней на полотне развешивается герб королевства – на зелёном поле с красной каймой изображён трёхглавый лев и над ним три буквы: «У», «С», «В» – девиз короля «Ум, сила и власть».

Узнав о причине вашего прибытия, стражи пропускают вас, несмотря на неподобающе простую одежду, и дворецкий проводит по нескончаемой веренице комнат, залов и коридоров с огромными люстрами, резной мебелью, креслами, картинами, скульптурами и высокими потолками к покоям короля Эранелла. Истории старцев оказались осязаемой реальностью, теперь вы начинаете осознавать, какой мудростью они обладают.

○ **Далее — (117)**

23

Всё-таки, ценой немалых усилий (-2 СИЛЫ), решётка поддаётся вашим усилиям, и вы, выбив приличный её кусок, выбираетесь из западни.

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: Идёте дальше, но почти сразу натываетесь на развилку.

 (Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: X«Нельзя есть»)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Но ваша СИЛА упала до 0 — (21)**

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Можете либо идти прямо — (171)**

○ Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **либо свернуть налево — (134)**

- Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **или направо — (160)**

24

Три часа вы упорно идёте вперёд, к центру заколдованного Тавмийского леса, пока не выходите на новое разветвление.

- Одна тропка ведёт налево — (31)**
 а другая направо — (12)

25

И ещё раз поразмышляйте:

- идти влево — (39)**
 или прямо? — (79)

26


Осторожно достав из сумки амулет, вы оборачиваетесь с ним к тигру. При его виде хищник успокаивается и, что-то промурлыкав себе под нос, телепатически передаёт: «Левая дорожка ведёт в болото». Затем он уверенным грациозным шагом скрывается в лесу.

Выбирайте:

- «Нельзя есть»,** (Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: ✓«УМЕНИЕ уже 7»)
 внять совету тигра и направиться прямо, «УМЕНИЕ» +1, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — **(34)**
 или направо? — (70)
 Или вы твёрдо решили пойти по левой тропинке? — (112)
 Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 4 — (60)**
 Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 5 — (103)**
 Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 6 — (10)**
 Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 7 — (91)**

27

Размеренный и ровный шаг приостанавливает сильное сердцебиение после встречи с пумой. А через несколько часов вы на новом перекрёстке, и вам решать, куда пойти:

- прямо**,  «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — (102)
- или направо** — (105)

28

ЛИСТ ГЕРОЯ

ЛИСТ ГЕРОЯ находится справа, и когда вы начнёте установку параметров и чтение предисловия, туда запишутся характеристики и предметы. Определённые ЛОВКОСТЬ и СИЛА появятся на ЛИСТЕ ГЕРОЯ в соответствующих графах. Запомните, что показателей СИЛЫ два: первый указывает на текущий уровень, а второй – на изначальный (это может пригодиться в дальнейшем). Здесь же будут появляться все собранные предметы и информация, а также будут отражены результаты бросков кубиков и состояние врагов, которые встретятся вам на пути.

- Назад** — (151)

29

Вот вдали стихает стук копыт лошадей, и вы снова остаётесь один. Как должно быть знакомо это привычное одиночество, когда вы спокойно бродили по родным тропкам! Но здесь... лишь безмолвные тёмные великаны-деревья да кусты, через которые приходится прорубаться с мечом.

Но, наконец, бурелом расступается, давая место неизвестно откуда взявшейся узенькой тропинке, на которой не видно ни одного человеческого следа – одни лишь причудливые звериные. Вот только самих животных как-то не заметно: будто они все запрятались подальше отсюда или вымерли.


Несмотря на то, что не нужно продираться через чащу, вы не чувствуете особого облегчения: ветви цепляются за одежду, под ногами извиваются коряги, света даже в полдень мало, и ни единого звука, кроме шороха ваших шагов. Лес затих и притворился мёртвым, впуская чужеземца и словно выжидая, но что будет дальше – предугадать трудно. А впереди ещё коварные ловушки, злобные существа, никогда не выпускающие жертву трясины, огненный ров и Тёмный замок с Тромэнтом Непобедимым...

Неожиданное появление развилки отвлекает вас от тревожных мыслей: надо принимать решение. Куда идти дальше:

- по тропинке налево** — (75)
- прямо** — (95)
- либо направо?** — (124)

30

Резко и непредсказуемо сделав рывок по направлению к вам, злобный куст вцепляется в левую руку, а его острые длинные иглы вонзаются в плечо (такая рана быстро не заживёт и будет сковывать движения – потеряйте 3 СИЛЫ и 1 единицу ЛОВКОСТИ).

 «СИЛА» -3, «ЛОВКОСТЬ» -1, «Разница СИЛЫ» +3


- Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА упала до 0 — (21)**
- Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Теперь уж точно нужно достать меч — (166)**


31

Часа через полтора садится солнце, в лесу сгущается мрак, и вы сходите с тропинки на ночлег.

Если вы сегодня не ели, поешьте или потеряйте 3 СИЛЫ.

 ✓«Нельзя есть»


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**,  X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — **(31)**

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**,  X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — **(31)**

Вспоминая свою встречу с отцом, вы плотно укутываетесь в плащ и крепко засыпаете (+2 СИЛЫ),  X«Нельзя есть» — **(120)**

32

Увы, больше вы ничего не сможете сделать: через огненный ров впереди не перебраться, а сзади волшебный лес смыкается непроходимой стеной. Это конец. Айлина и Ринелла будут вечно томиться в переходах и залах Тёмного замка...

 ✓«Нельзя есть»

33

Долгое ожидание: целых три часа тишины и монотонной ходьбы. И вот вы попадаете на перекрёсток. Выбирайте:

- налево — (174)**

- прямо — (157)
- или направо? — (87)

34

Вспоминая встречу с полосатым хищником, вы бредёте по тропе. Но тут кое-какое более устрашающее происшествие ожидает на пути.

Вы мирно идёте себе по тропинке и после очередного поворота вдруг углядываете впереди, в траве, большое совершенно чёрное бревно. Каково же ваше удивление и ужас, когда бревно начинает шевелиться и от него отделяется... голова огромной змеи! Внезапно стальные тиски как будто сжимают ваш мозг (-2 СИЛЫ) – эта тварь из сказок телепатически исследует вас.

Окончив прощупывать вас, змея отпускает болезненную связь.

 ✓ «Нельзя есть»

- Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА упала до 0 — (21)**
- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 4 — (60)**
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 5 — (103)**
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 6 — (10)**
- Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для правил игры/УМЕНИЕ уже 7»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 7 — (91)**
- Если отмечено «Для правил игры/УМЕНИЕ уже 7», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Ваше УМЕНИЕ уже было равно 7, выше оно быть не может, но вы можете посмотреть возможности текущей ступени — (91)**
- А после скорей хватайте свой верный меч: змея готовится к битве! — (156)**

35

Медленно тяжёлая каменная дверь подаётся под вашей рукой и открывается, пропуская в темноватый зал. Стены окрашены в грязно-серый цвет, на них закреплены едва чадающие факелы, а потолка не видно: он уходит в чёрную высь замка.

В мёртвой тишине за спиной слышится резкий хлопок – это сама собой закрылась позади вас дверь, и открыть её больше не удаётся. Это уже совсем странный сюрприз! Вы-то думали, что путь назад будет открыт, но одна из ловушек колдуна сработала исправно. Снова вокруг томящая тишина...

Впрочем, бездействие вам не поможет. Вы видите, что из зала ведут три туннеля: налево, прямо и направо. Внешне они вроде ничем не отличаются: то же освещение, те же стены... Что ж, придётся теперь поступать по наитию и надеяться на удачу.


- Налево — (13)**


- прямо — (7)
- или направо? — (186)


36

Постепенно тропка заворачивает направо, и вы радуетесь, что теперь она приняла нужное направление и ведёт в глубь леса. До вечера ничего так и не происходит, и в сумерках вы сходите с дороги и устраиваетесь на ночь.

Если вы сегодня ещё не ели, съешьте 1 ЕДУ или потеряйте 3 СИЛЫ.

 ✓«Нельзя есть»


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**,  X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (36)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**,  X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«Ел вчера», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (36)

Думая об отце, вы засыпаете (+2 СИЛЫ) — (120)

37


Через пару часов вы, никого не встречая на пути, благополучно доходите до перекрёстка.

- Одна тропка продолжает уводить глубже в лес — (63)
- а другая сворачивает левее,  «УМЕНИЕ» +1 — (165)

38

Положив еду подальше от себя, вы замираете. Леопард медленно, настороженно поворачивает голову, принюхивается... и мягко соскакивает с ветки, телепатически исследуя вас. Потом, надёжно взяв добычу в пасть, он запрыгивает обратно на дерево и принимается за трапезу.

Ваше УМЕНИЕ повисилось на 1.

 X«Нельзя есть»

- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ равно 4** — (60)
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ равно 5** — (103)
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ равно 6** — (10)

Пока грозный хищник мирно обедает, скорей идите дальше — (122)

39

Вновь принимайте решение:

налево — (43)


или направо? — (56)

40

Интересно, как же всё-таки подействует эта ленточка? Неужели она превратится в настоящий мост?

Тут она случайно выпадает из рук на землю, и в тот же миг прямо на ваших глазах превращается в высокий, широкий деревянный мост, перекинувшийся через ров. Сомнений у вас в том, что видите, не остаётся, поэтому вскоре вы уже спокойно стоите на другой стороне.

Перед вами наконец-то оказывается таинственный Тёмный замок. Назад пути нет – мост позади просто берёт и расплывается в воздухе, даже никакой ленточки не остаётся, только бездна из огня. Но вы не собираетесь пока возвращаться, не беда. Теперь выбирайте:

 X«Лента вьюна»

либо пойти наверх с уступа на уступ по лестнице слева — (83)

либо войти в широкую каменную дверь справа — (35)

41

Проход сворачивает влево и вновь вводит в раздумья.

Левый коридор — (189)

или же правый? — (25)

42

За дверью – богато обставленные покои, даже более пышные, чем в кабинете мага. Вы осматриваете эти ковры с замечательными узорами, резные кресла, искусные гобелены, как вдруг с одного из мягких диванов поднимается незаметная прежде светловолосая женщина. С аханьем «Эллонес!..» она подбегает к вам. И тут вы понимаете, что видите перед собой свою мать – королеву Ринеллу. Как же она могла узнать вас?

Из-за портьеры в другом конце зала появляется молодая невысокая девушка неопикуемой красоты. Темноволосая кареглазая красавица застенчиво смотрит на вас из-под полуопущенных ресниц. В первую минуту вы с Айлиной не в силах оторвать друг от друга взгляды. Что это: любовь с первого мгновения? А уж Ринелла и подавно не может наглядеться на своего сына...

Далее — (182)

43

Ваш коридор пересекает другой.

Налево — (163)

прямо — (54)

или направо? — (3)

44

Вы как можно скорей торопитесь по шатающемуся мосту вперёд, и всё же с трудом удаётся добраться до другого берега. Правда, языки пламени немного достали до вас (-3 СИЛЫ).

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: А тем временем позади мостик, окончательно расшатавшись и прогорев, срывается в

огненную бездну. Назад пути нет.

Но вы и не собирались возвращаться сразу: вы у подножия Тёмного замка. Какой путь выберете?

 (Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: X«Нельзя есть»)

Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА снизилась до 0** — (21)

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Правее в отвесной стене видна большая каменная дверь** — (35)

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **а левее с уступа на уступ вверх вьётся узкая лестница** — (83)

45

Свершился великий королевский подвиг – заклятый недруг королевства, чёрный колдун и чародей, Тромэнт Непобедимый побеждён, сражённый мечом наследника! Тавмийский лес навеки освобожден от своего тёмного владыки!

Тяжёлой рукой отерев струящийся потоком со лба пот, вы открываете самую последнюю, заветную дверь, ✎ ✓«Нельзя есть» — (42)

46

Находки и еда

В пути вы сможете найти или добыть разные вещи. В вашу сумку помещаются 3 предмета. При желании вы можете положить найденный предмет туда, а ненужный и занимающий лишнее место - выложить и оставить на дороге. Когда какая-либо вещь понадобится, вам будет предложено перейти на специальный параграф.

С собой, как будет сказано далее, у вас будет меч (он займёт место в ножнах у пояса), защищающий от холода плащ (его вы наденете на себя) и ЕДА на 2 дня. Каждая прибавит 4 СИЛЫ и займёт 1 место в сумке. Вы можете есть, когда хотите (за исключением боёв и других особо чрезвычайных случаев), или по приглашению книги.

А ещё вы получите небольшую фляжку, заполненную доверху целебной родниковой водой. Фляга на 2 глотка, каждый прибавит 2 СИЛЫ. Пейте, когда вам захочется, но учтите, что в пути вряд ли удастся снова наполнить её. Флягу не нужно класть в сумку: она будет привязана на ремешок к поясу.

Назад — (151)

47

Изучив, согласно своим способностям, противника, вы точно понимаете, что это – враг.

Есть только одна зацепка – он очень голоден, и может съесть что угодно: лишь бы что дали.

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Так может, поделиться с тигром 1 ЕДОЙ?**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, ✕«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Так может, поделиться с тигром 1 ЕДОЙ?**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, ✕«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)

Если ЕДЫ нет или вы не желаете её тратить, приготовьтесь к битве — (159)

48

Как определить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ?

Эти два параметра определяются по двум разным таблицам. Бросать кубик следует поочередно два раза.


Выпало на кубике - ЛОВКОСТЬ:

- 1 - 9
- 2 - 10
- 3 - 12
- 4 - 7
- 5 - 11
- 6 - 8

Выпало на кубике - СИЛА:

- 1 - 22
- 2 - 16
- 3 - 20
- 4 - 24
- 5 - 14
- 6 - 18


Итак, если, например, на кубиках выпало 2, 5, то ЛОВКОСТЬ будет равна 10, а СИЛА – 14. Результаты появятся на ЛИСТЕ ГЕРОЯ.

Назад,  на предыдущий параграф

49

Вы начинаете доставать еду, но тут чужая мысль буквально вторгается в ваш мозг: «Меня не подкупишь едой. Сражайся».

Вот такой короткий телепатический контакт вышел с медведем.

 ✓ «Нельзя есть»

- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ дошло до 4 — (60)**
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ дошло до 5 — (103)**
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ дошло до 6 — (10)**
- Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ», но отсутствует «Для правил игры/УМЕНИЕ уже 7»: **Ваше УМЕНИЕ дошло до 7 — (91)**
- Если отмечено «Для правил игры/УМЕНИЕ уже 7»: **Ваше УМЕНИЕ уже было равно 7, выше оно подняться не может, но вы можете ещё раз посмотреть способности 7 ступени — (91)**
- Вынимайте из ножен меч! — (183)**


50

И опять думайте:

- пойти налево — (79)
- либо направо? — (74)

51

Увы, вы просто заживо сгорите здесь, в этом демоническом непотухающем пламени, так и не успев добраться до противоположного берега...


 ✓ «Нельзя есть»

52

Завидев еду, волк замирает и настораживается, телепатически прощупывая вас. Мысленно он предупреждает вас о какой-то опасности на правой дорожке. Затем, осторожно подойдя ближе, волк молниеносно хватает свой завтрак и скрывается в кустах.

Ваше УМЕНИЕ после такого необычного телепатического процесса увеличилось на 1.

Выбирайте:

 ✗ «Нельзя есть»

- налево — (33)
- прямо — (127)
- или всё-таки направо? — (130)
- Узнать о новых возможностях УМЕНИЯ — (60)

53

От прохода ведёт ответвление.

- Свернёте направо — (187)
- или нет? — (144)


54

Скоро проход опять разъединяется. Выберите дальнейший путь для себя:

- влево — (61)
- либо вправо — (144)

55


Да, такого уж врага вы себе точно не представляли! Похоже, и не на такие идеи способен этот странный и одновременно устрашающий чародей Тромэнт Непобедимый.

 X«Нельзя есть»

Поиск чего-нибудь необходимого в остатках куста ни к чему не приводит, и вы отправляетесь дальше — (101)

56

Не судьба вам идти спокойно. Туннель выводит в обычный на первый взгляд тупик, но только вы разворачиваетесь, как сзади тоже не оказывается прохода. Тёмная магия! А стены мистическим образом начинают угрожающе сближаться... Не зовите на помощь – вас здесь всё равно никто не услышит...

 ✓«Нельзя есть»

57

Вот и первая победа на пути великого королевского подвига!

Осмотрев поверженную рысь, вы с облегчением вздыхаете. Но мысли продолжают копошиться в голове: сколько ещё таких гигантских кошек будет на пути?

Но сейчас не до этого. Перед вами выбор:

- прямо по дорожке — (6)
- либо направо? — (177)

58

Определим вашу изначальную ЛОВКОСТЬ.

Выпало на кубике - ЛОВКОСТЬ:

1 - 9


2 - 10

3 - 12

4 - 7

5 - 11


6 - 8


Кинуть кубик,  добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска» — **(169)**

59

Леопард разумен, даже вполне владеет телепатией, но вступать в мысленный разговор, очевидно, не намерен.

Ну так что ж?

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Всё-таки достанете ЕДУ**,  «УМЕНИЕ» +1, **X**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — **(38)**


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Всё-таки достанете ЕДУ**,  «УМЕНИЕ» +1, **X**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — **(38)**

обнажите меч? — **(150)**

60

Вы достигли следующей ступени УМЕНИЯ. Она открывает совершенно новые возможности. С помощью этих навыков ваш мозг будет постоянно наготове к телепатическому контакту, и если поблизости появится существо, которое способно общаться мысленно, вы это осознаете. На первых порах это может быть очень полезно: не всегда ведь можно сказать с виду, магическое и разумное перед вами животное или нет, но не стоит останавливаться на этом уровне – нужно стремиться дальше.

 ✓ «Нельзя есть»

Назад,  **X**«Нельзя есть», на предыдущий параграф

61

Коридор доводит вас до небольшого мрачного зала. Здесь, как вам кажется, должно быть несколько проходов.

Но, кроме того, по которому вы сюда прибыли, есть только ещё один – он ведёт налево — (18)

62


«Я рад, что нашёлся смельчак, пришедший на эти земли. Но запомни мои слова, королевич, и на следующей развилке не сворачивай никуда. А затем сверни налево, и там тебе придётся воспользоваться вот этим предметом». Дуб замолкает, а вы замечаете на земле мешочек, в котором лежит непонятное семечко. «Это семя растения-убийцы», – добавляет дерево.


Вспомните: если вы ничего сегодня не ели, съешьте что-нибудь или потеряйте 3 СИЛЫ.


 ✓ «Нельзя есть»


Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ стало равно 4 — (60)

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ стало равно 5 — (103)

Если отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: Взять семя,  ✓ «Семя растения-убийцы», ✓ «Взят предмет»


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: Съесть 1 ЕДУ,  ✓ «Ел вчера», «СИЛА» +4, X «ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (62)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: Съесть 1 ЕДУ,  ✓ «Ел вчера», «СИЛА» +4, X «ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (62)

Наконец, вы спокойно засыпаете,  X «Нельзя есть», X «Взят предмет» — (147)

63

К полудню вы начинаете сомневаться в правильности пути, который выбрали. Деревьев становится всё меньше, вместо них – мшистые поляны, а земля под ногами превращается в хлюпающую жижу. И правда, выбраться из болота так и не удаётся...

 ✓ «Нельзя есть»

64

Волна заполняет ваш мозг и доносит мысленный вопрос: «Ответь, странник, ты – сын короля?».

Неужели этот самый обычный выюнок – магическое создание, владеющее телепатией? Вот уж никак не ожидали. А ответить всё же надо. Что вы произнесёте в мыслях:

- «Да», ✎ «УМЕНИЕ» +1 — (173)
- или «Нет»? ✎ «УМЕНИЕ» +1 — (89)

65

Пару часов вы бредёте без приключений, пока следующая развилка не заставляет задуматься.

- Направитесь налево** — (174)
- прямо** — (157)
- или направо?** — (87)

66

И тут вы вспоминаете слова доброго орла. Что же нужно сделать, чтобы произошло чудо?

Вдруг вы чувствуете, как ноги необычно легко оказываются над землёй, и вы летите! Ощущение настолько захватывающее, что вы почти не замечаете, как оказываетесь на другом берегу страшной огненной бездны.

И вот, после такого удачного приземления, вы стоите у подножия загадочного Тёмного замка. Но даже здесь приходится делать выбор,

✎ X«Слова орла 'перелететь на ту сторону'»

- потому что справа в скале виднеется широкая каменная дверь** — (35)
- а слева вьётся вверх узкая лестница** — (83)

67

Орёл прерывает телепатический контакт и отворачивает свою гордую голову. Видно, после такого ответа вы его несколько более не интересуете.

Но мысленный обмен информацией был, и вследствие этого ваше УМЕНИЕ повысилось на единицу.

Выбирайте путь дальше:

- налево** — (72)

или направо? — (115)

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: УМЕНИЕ стало равно 4 — (60)

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: УМЕНИЕ стало равно 5 — (103)

68

Совершенно прямой проход выводит на развилку.

Налево — (171)

прямо — (160)

или направо? — (186)

Предисловие

В огромном, древнем и прекрасном Тавмийском лесу каждая крупинка, каждая травинка, куст и дерево, каждый ручей и любое живое существо – чудесное творение. Лес полон магии, как говорят мудрые старцы: там обитают вроде бы совершенно обычные животные, но вполне разумные и умеющие говорить на своём языке. Некоторые люди способны с ними разговаривать, а также понимать языки деревьев, кустов, травы, воды и даже ветра, причём это происходит телепатически. Это и есть УМЕНИЕ понимать язык природы.

Но ещё одно чудо Тавмийского леса – юноша, который с младенческих лет рос здесь в дупле гигантского дуба, хорошо изучил окрестности своего жилья, научился понимать язык природы и полностью влился в эту жизнь. Питается он кореньями, плодами, грибами, мясом лесных зверей и всякой всячиной, которую удаётся найти, пьёт родниковую воду из ближайшего ручья, который даже в крепкие колючие морозы не замерзает и поёт свою песню. Юноша научился делать деревянные и каменные орудия, разжигать огонь, подогревать и жарить еду, обрабатывать шкуры для ношения, плести из волокон растений верёвки и запастись на зиму. Он хороший охотник, и немало страшных хищников полегло от его самодельного лука и копья.

О существовании юноши знают лишь лес да странствующие старцы, которые иногда с ним встречаются. Именно эти мудрецы научили его многим навыкам жизни в лесу. Они даже снабдили его кое-какой одеждой: холщовыми штанами и простой рубахой. Старцы научили юношу говорить по-человечески и рассказали ему о людях, их жизни, о дальних землях и странах, что находятся за лесом, о процветающем у его южной окраины городе Лиранне, в котором живёт славный король Эранелл, о простирающейся на запад пустыне, о равнине с полями и лугами на востоке, о далёком северном море и о страшном, могучем и злом волшебнике, что живёт в северной части Тавмийского леса.

И вот совсем недавно от одного из старцев юный житель леса узнал, что сам король Эранелл желает увидеться и поговорить с юношей и просит его отправиться на юг, где на окраине леса стоит укреплённый за стенами крепости город со сверкающим дворцом.

После ухода старца юноша погружается в долгое раздумье. Что же хочет от него король? И нужно ли отправиться в путь?


Если вы готовы исполнить пожелание короля Эранелла и хотите отправиться в его город, то лесная дорожка ждёт вас...


Далее — (22)

70

Эх, не судьба вам путешествовать без передрыг! Пара часов – и новый зверь открыто преграждает дорогу. Густая тёмно-коричневая шерсть и исполинский рост – перед вами бурый медведь. Да важный какой: в лапах большой топор со стальным наконечником. Наверное, лучший подданный Тромэнта Непобедимого.

Решайте:

 ✓ «Нельзя есть»

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)» или отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **либо предложить еду**,  «УМЕНИЕ» +1 — **(49)**

либо драться — (183)

либо попытаться хоть как-то использовать своё УМЕНИЕ: вдруг что-нибудь получится? — (155)

71

Поняв вашу мысль, орёл передаёт: «Ради моей милости тебе нужно принять испытание». Милости? Да кто он такой, собственно? Важности и напыщенности у него точно не отнимать. Впрочем, это уже интересно. Да и лучше не думать об этом, а то орёл, чего доброго, ещё и мысли ваши прочтёт.

- Согласитесь на это непонятное испытание — (181)**
- или откажетесь?**, ✎ «УМЕНИЕ» +1 — (67)

72

Несколько долгих и утомительных часов до полудня вы бредёте по лесу. Новая развилка превосходит все ваши ожидания.

Прямо на ней, к весьма неприятному, но искреннему изумлению, разлётся огромный полосатый тигр. С этим рыжим зверем вам один раз уже довелось повстречаться, и воспоминания о случившемся самые наихудшие.

Думайте, что делать, ведь тигр явно рассчитывает на обед в виде человечинки.

✎ ✓ «Нельзя есть»

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Предложите 1 ЕДУ полосатому хищнику**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, ✕ «ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Предложите 1 ЕДУ полосатому хищнику**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, ✕ «ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)

приготовитесь к битве — (159)

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **либо воспользуетесь УМЕНИЕМ, если оно к теперешнему моменту стало равно 4 — (114)**

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **либо воспользуетесь УМЕНИЕМ, если оно к теперешнему моменту стало равно или 5? — (47)**

73

Вспомнив про подарок мудрого дуба, вы поскорей вытаскиваете мешочек и высыпаете содержимое к основанию страшилища. Всё на мгновение замирает...

И тут маленькое семечко моментально пускает корни, вверх взматается росток, а его маленькие ветви и листья, множась на глазах, тянутся к кусту. Вцепляясь железной хваткой и оплетая его со всех сторон, они практически рвут яростно сопротивляющийся куст на части, обламывают ветки и колючки...

Через пару минут всё кончено. Страж колдуна в предсмертных судорогах переломил губительный стебель растения-убийцы, но тот тоже успел сделать своё неотвратимое дело. Враг повержен, можно спокойно шагать дальше.

- Придавив ногой ещё шевелящиеся остатки куста, вы идёте вперёд по тропе — (101)

74

Туннель ведёт к ещё одному перекрёстку.

- Налево — (162)
- или прямо? — (189)

75

Развилка скрывается позади, и вновь вокруг лишь лесные истуканы. Путь не сулит быть коротким: только через два часа вы добираетесь до нового перекрёстка.

Перед вами выбор:

- прямо — (136)
- или направо? — (96)

76

Три дня скачки по лесу пролетают почти незаметно в сравнении с тем путём, который вы проделали по дороге к королевскому городу. Наконец, вы с гонцом доезжаете до конца королевских владений, где начинаются земли тёмного мага Тромэнта Непобедимого. Коня придётся оставить гонцу: в том буреломе, через который предстоит пройти, нет места всаднику. Простившись со спутником, вы обращаете свой взор вперёд, туда, где заканчивается обжитая часть Тавмийского леса...

Если вы готовы к тяжёлому и опасному пути, ко всем неожиданностям и ловушкам, к смертельной встрече с Тромэнтом Непобедимым, то нехоженые тропинки, непроходимые дебри и неизведанные приключения в дикой чаще ждут вас. Нужно лишь обратиться за помощью к высшим силам, заключённым в медальоне отца, висящем на вашей груди. Пусть вся мощь, находящаяся в королевской крови, проявит себя в великой битве! И да сопутствует вам удача!

И помните: всё зависит только от вас!

Начать игру, ✎ X«Нельзя есть» — (29)

77

К большой радости колдуна, ваше УМЕНИЕ слишком невелико, чтобы вы могли обезопасить свой мозг. А Тромэнт Непобедимый – опытнейший телепат. Он даже без применения физической силы, мысленно, изнутри уничтожает сначала ваш мозг, а потом и всё остальное. Именно так, по мнению чародея, и происходит «встреча на равных». Это происходит так быстро, что ничего предпринять не удаётся. Королевский род прервался...

✎ ✓«Нельзя есть»

78

Завидев еду, тигр помаленьку усаживается и, медленно обнюхав её, телепатически передаёт: «Левая дорожка ведёт в болото». Затем он утаскивает еду в кусты и преспокойно принимается за обед.

Но вот все посторонние звуки стихают вдаль, и чувство опасности пропадает.

✎ X«Нельзя есть», (Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: ✓«УМЕНИЕ уже 7»)

Отправитесь налево, вопреки словам тигра, ✎ X«Нельзя есть» — (112)

либо выберете один из других путей: вперёд, ✎ X«Нельзя есть», «УМЕНИЕ» +1, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — (34)

или направо?, ✎ X«Нельзя есть» — (70)

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ дошло до 4 — (60)

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ дошло до 5 — (103)

Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ дошло до 6 — (10)

Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ дошло до 7, ✎ ✓«УМЕНИЕ уже

79

Проход поворачивает налево и доводит до большого светлого зала. В правой стене – резная каменная дверь, в других – тёмные коридоры.

Что предпримете?

- Либо открывайте дверь — (152)
- либо идите в левый ход — (86)
- либо в тот, что ведёт прямо — (9)

80

УМЕНИЕ

Как сказочный герой, вы обладаете ещё одной особенностью – телепатическим УМЕНИЕМ понимать язык животных и природы вообще, о котором будет сказано чуть позже.

На момент отправления в путь ваше УМЕНИЕ будет равно 3. Но на пути вам не раз будут встречаться разные таинственные существа – слуги тёмного колдуна. После каждого телепатического контакта со стороны любого из них УМЕНИЕ будет повышаться на 1, а перед вами откроются новые возможности телепатии. Используйте её – иначе вам просто не выжить в мире таинственного волшебства.

 «» +1

- Назад — (151)

81

Скоро вы доходите до просторного зала, из которого ведут два других прохода. Кажется, отсюда вы и начинали путь по лабиринту! Только дверь, в которую вы тогда входили, и вовсе исчезла: на её прежнем месте лишь совершенно гладкая каменная стена.


Что ж, пусть будет новый заход. Выбирайте:


- левый проход — (186)
- или правый? — (13)


82


Медленно, но верно тропка заворачивает налево, к центру заколдованного леса. До вечера больше ни одного перекрёстка, ни одной встречи. Лишь в сумерках вы добираетесь до разветвления, где рядом на лужайке устраиваетесь спать.

Вспомните: если вы ещё не поели сегодня, съешьте что-нибудь, или 3 СИЛЫ придётся потерять.

 ✓«Нельзя есть»

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**,  «СИЛА» +4, ✓«Ел вчера», **Х**«ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (82)

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**,  ✓«Ел вчера», **Х**«ЕДА (+4 СИЛЫ)», «СИЛА» +4, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (82)

○ **Думая о предстоящих встречах и битвах, вы засыпаете (+2 СИЛЫ)**,  **Х**«Нельзя есть» — (128)

83

Бесконечно длинная каменная лестница вьётся всё выше и выше, даже захватывает дыхание. Кажется, что опоры под ногами уже нет, и вы находитесь в воздухе... и камнем падаете вниз. Но, к счастью, это лишь иллюзия.

И наконец, подъём заканчивается у каменной двери. За ней – небольшой мрачный зал. Стены грязно-серого цвета, зловещим блёклым светом горят в стенах факелы, а потолка не видно вовсе – всё это создаёт пренеприятное ощущение.

За спиной слышится неожиданный громкий стук – это захлопнулась дверь, через которую вы вошли, и захлопнулась намертво. Похоже, ловушек чёрного волшебника здесь не счесть. Вокруг вязкая томящая тишина...

Но бездействие вас, а тем более пленниц чародея, не спасёт. Отсюда ведут два коридора, и придётся решать наудачу: они ничем друг от друга не отличаются – те же цвета и неяркое освещение. Какой выберете:

○ **левый** — (53)

○ **либо правый?** — (18)

84

Коридор заворачивает налево и заставляет задуматься.

○ **Идти влево** — (178)

○ **либо прямо?** — (41)

85

Информация

В специальную графу «Информация» (см. ЛИСТ ГЕРОЯ) будет записана ключевая информация и сведения, которые необходимо запомнить и которые могут пригодиться в пути. Как и с предметами, когда информация понадобится, вам будет предложено ей воспользоваться.

Назад — (151)

86

Почти сразу – следующая развилка.


Налево — (104)

прямо — (163)

или направо? — (54)

87


Вскоре вы замечаете, что пейзаж превращается в унылую картину мшистых кочек и кривых ёлочек, почва становится мягкой и начинает предательски хлюпать под ногами. Пытаетесь вырваться – бесполезно. Болота не любят выпускать своих наивных жертв...

 ✓ «Нельзя есть»

88

Недолго вы идёте спокойно.

Вскоре земля под ногами становится вся мягче и мягче, полностью зарастает влажным мхом, и вы понимаете, что забрели в болото. Но назад дороги нет: тропа удивительным образом погружается (и, конечно, вместе в вами) в трясины...

 ✓ «Нельзя есть»

89

Прочитав по мыслям «Нет», вьюн как-то весь сжимается, и цветок закрывается.

Контакт телепатии прекращён – но он всё-таки был.

- Поэтому посмотрите о новых возможностях – ведь ваше УМЕНИЕ дошло до 4 — (60)
- Теперь идите дальше: налево — (92)
- прямо — (36)
- или направо — (24)


90


Бой


РЫСЬ

Изначальные показатели:


ЛОВКОСТЬ 8, СИЛА 8

 (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0), (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 8, «СИЛА» = 8, ✓«Есть параметры»)

Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**,  «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (90)


Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**,  X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (90)


Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы победили**,  X«Есть параметры», X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X«Нельзя есть» — (57)

91

Это самая высокая ступень УМЕНИЯ, более вы не сможете повесить его уровень. Никаких новых возможностей не открывается, они остаются такими же, как и на шестой ступени. Но на использование телепатической защиты впоследствии будет нужно гораздо меньше усилий и мысленного напряжения. И если в смертельной борьбе с чародеем вам понадобится этот навык, его использование ещё оставит вам жизненные силы.


 ✓ «Нельзя есть», получено достижение «Колдун»

Назад,  ✗ «Нельзя есть», на предыдущий параграф

92


Несколько часов не облегчают пути: тропинка сужается, корни и будто специально вышедшие на тропку кусты уже совсем преграждают путь. Даже приходится достать меч, чтобы расчищать себе дорогу.

В конце концов, вы начинаете размышлять о том, стоит ли вообще идти вперёд. Но едва вы подумали об этом и взглянули назад, как там выросла стена из кустов, такая же, как впереди. Сколько ни прорубайтесь, выбраться отсюда уже не удастся. Это и есть одна из ловушек злого волшебника...

 ✓ «Нельзя есть»

93

Как вы ни стараетесь, ни пытаетесь вырвать или выбить хоть часть решётки, прочное дерево ничуть не поддаётся вашим усилиям. Похоже, вас ожидает голодная смерть в этих полутёмных безлюдных коридорах...


 ✓ «Нельзя есть»

94

СИЛА

СИЛА – это показатель вашего здоровья, выносливости, решимости, воли к жизни и просто физическая сила. От ран и невзгод она будет понижаться, еда, вода и отдых могут восстановить её (но не выше первоначального уровня). Если СИЛА становится равна нулю – герой вконец обессилел и погиб, игра проиграна, и придётся начинать всё сначала.

Иногда понадобится проверять ваше здоровье и решимость в действии. В таких случаях киньте кубик трижды и сравните итоговую сумму выпавших цифр с СИЛОЙ. Если сумма меньше или равна показателю выносливости – вы справились с непростым заданием. Больше – здоровья не хватает. Однако учтите, что в любом случае после таких операций ваша СИЛА будет немного уменьшаться.

Назад,  на предыдущий параграф

95


Путь отнюдь не стал легче: те же колючие ветви и крепкие коряги под ногами. Тем не менее, через целых три часа вы благополучно доходите до новой развилки, так что выбирайте, куда пойти:



- налево** — (154)
- прямо** — (174)
- или направо?** — (65)

96

Вы идёте дальше по тропинке, уводящей вглубь леса. Она выводит на развилку, но здесь вас ожидает неприятное столкновение. Большая серая кошка с чёрными кисточками ушей, дремавшая на ветвях дерева, преграждает вам путь, устрашающе облизываясь.

Это рысь – с этими ловкими охотницами вы уже встречались, и эти встречи оставляют желать лучшего. Но рысь пока не собирается нападать – она посылает вам мысленный сигнал с просьбой о еде (значит, вам повстречалось первое животное в заколдованном лесу, обладающее телепатией!).

 ✓ «Нельзя есть»

- Поделитесь с ней 1 ЕДОЙ**,  «УМЕНИЕ» +1, **Х**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (176)
- либо решите рискнуть и отказать хищнице?**,  «УМЕНИЕ» +1 — (164)

97

Проход оказывается на удивление длинным. Добрых двадцать минут он плутает в недрах скалы, но вы догадываетесь, что идёте по закруглению направо.


Но, наконец-то, вас ожидает развилка:

- прямо** — (186)
- налево** — (160)
- или направо** — (134)

98

С восходом вы уже в полной форме и готовы отправиться в путь.

Часа через полтора на развилке вы обнаруживаете одного из обитателей заколдованного леса – на ветке высокой ели в гордой позе восседает большой чёрный орёл, взирая на вас с высоты. До чего красивая птица!

 (Если отсутствует «Для питания и предметов/Ел вчера»: «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3), (: «СИЛА» +2, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -2)

Если есть желание, можете попытаться использовать своё УМЕНИЕ, устройв телепатический контакт – вне всяких сомнений, орёл умеет общаться мысленно — (123)

Если не хотите, отправляйтесь дальше по одной из тропинок: налево — (72)

или направо — (115)

99

Дверь практически мгновенно закрывается за спиной, а впереди лишь ведущие наверх ступеньки. Винтовая лестница уводит куда-то в тёмную высь сводов и, наконец, кончается у другой двери.

К вашему превеликому огорчению, за ней снова лабиринт, правда, уже другой. Что-то есть новое в этих стенах, в этом освещении... Быть может, вы продвинулись ещё на шаг ближе к цели, преодолев первый этаж.

Выбирайте один из следующих коридоров:

левый — (74)

правый — (79)

или ведущий прямо — (39)

100

Скоро и к вашей долгожданной радости волшебный лес расступается, и открывается захватывающий вид.

Темнеющая стена деревьев осталась позади, а впереди на светлой равнине, м-м... широкий ров, заполненный беснующимся огнём... Огненная река окружает остров, на котором видна сужающаяся кверху чёрная скала. Вы почти достигли цели, ведь это – Тёмный замок Тромэнта Непобедимого.

Лишь одно мешает вам добраться дотуда – огненная река. Единственный путь через неё – старый дощатый мост, протянутый на верёвках и чудом ещё не истлевший. Он ненадёжно повис прямо над пылающей бездной. Можете попытаться удачу и пойти по нему. А может, можно другим путём перебраться на ту сторону?

Пойти по мосту — (14)

Если отмечено «Информация/Слова орла 'перелететь на ту сторону'»: **Вспомните слова орла — (66)**


Если отмечено «В сумке/Лента вьюна»: **Если у вас есть лента – подарок вьюна, стоит ей воспользоваться — (40)**


101

Через два часа на следующей развилке вас встречает новый сюрприз – огромная полосатая кошка, растянувшаяся прямо на дороге. Судя по её виду, при вашем появлении у неё появились большие надежды на обильный обед. Это тигр – такого вы видите второй раз в жизни, и первая встреча оставила весьма неприятные ощущения.

Что вы предпримете?

 ✓ «Нельзя есть»

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Попытайтесь предложить 1 ЕДУ,  «УМЕНИЕ» +1, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)**


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Попытайтесь предложить 1 ЕДУ,  «УМЕНИЕ» +1, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)**

будете сражаться — (159)

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **или сначала используете УМЕНИЕ, если оно равно 4? — (114)**

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **или сначала используете УМЕНИЕ, если оно равно 5? — (47)**

Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: **Если ваше УМЕНИЕ уже равно 6, то столь высокие навыки вам пока не понадобятся, так что можете воспользоваться способностями 5 ступени — (47)**

Если отмечено «В сумке/Амулет из клыков»: **А может, у вас с собой есть подарок рыси?,  «УМЕНИЕ» +1 — (26)**

102

Несколько часов вы идёте по тропе. Поначалу всё в полном порядке, но затем на пути ожидает очередное приключение.

В какой-то миг, вывернув из-за дерева, вы вдруг замечаете впереди в траве огромное чёрное бревно. К вашему величайшему ужасу, оно начинает двигаться... и превращается в гиганта-змею! Откуда ни возьмись из него вырастает огромная голова и хвост. Тут будто стальные тиски сжимают ваш мозг (-2 СИЛЫ) – эта сказочная тварь вдобавок оказывается телепатом!

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: Боль в голове немного отпускает, и вы понимаете, что телепатическая связь прервана. Но даже сейчас УМЕНИЕ повысилось на единицу.

 ✓ «Нельзя есть»

Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА упала до 0 — (21)**

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **УМЕНИЕ** дошло до 4 — (60)

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **УМЕНИЕ** дошло до 5 — (103)


Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **УМЕНИЕ** дошло до 6 — (10)

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Теперь немедленно защищайтесь: змея готовится напасть** — (156)

103

Новая ступень – новые способности. Стоит вам немного сосредоточиться, и вы сумеете определить, о чём примерно думает и помышляет встретившееся на пути существо (разумеется, разумное). Это весьма полезный навык, в частности, вы при случае поймёте, враждебно оно по отношению к вам настроено или нет.

 ✓ «Нельзя есть»

Назад,  X «Нельзя есть», на предыдущий параграф

104

Новая развилка, и новый выбор:

либо налево — (56)

либо направо — (50)

105


Медленно, но верно вы замечаете изменения на пути, который выбрали. Что-то вокруг стал редеть лес, земля – покрываться мхом и хлюпать под ногами. Но уже поздно: тропинка погружается в зыбучую и непроходимую трясиину...

 ✓ «Нельзя есть»

106

Вы оттираете пот со лба. Да, это был по-настоящему очень сильный враг. Счастье, что вы сумели выйти из боя победителем. Если драться с Тромэнтом ещё сложнее, вам нужно будет призвать всю свою удачу, чтобы одолеть его.

Вы поднимаетесь и продолжаете путь по единственной тропинке – вперёд.

 ✗ «Нельзя есть»

Что-то подсказывает, что цель уже близко — (172)

107

Перед вашим взором – огромный зал, по-видимому, кабинет. На полу мягчайшие ковры, у большинства стен – высокие шкафы с книгами, рукописями и парадной одеждой. Интересно, зачем она нужна здесь, в лесной глуши, в сердце Тавмийского леса? Ещё около правой стены стоит большое, выше вас, зеркало, а у левой – письменный стол, за которым сидит высокий человек неприятной наружности со смольными волосами. Приглядевшись, вы осознаёте, что это и есть сам чародей.


С невозмутимым внешне, но, как вам кажется, слегка насмешливым видом Тромэнт Непобедимый обращается к вам:

– Какой необычный гость ко мне пожаловал! Давненько я не видел обычных людей, уж было подумал, что про меня совсем позабыли. Но довольно ловко ты, королевич, добрался до меня! Чему обязан такой честью, что ты посетил мой скромный замок? Наконец-то мы можем встретиться на равных! Но сначала я бы хотел прояснить, каких телепатических способностей ты достиг.

Наглость, с которой заклятый враг разговаривает с вами, поражает. Понятно, что чародей просто смеётся вам в лицо. С его лица уже исчезла маска безучастия и невозмутимости – он лишь искусно притворялся, такого не обманешь.

Но всё-таки, не зря же вы проделали такой большой путь, не для того же, чтобы вот так стоять под насмешками этого убийцы! И хотя Тромэнт в совершенстве владеет телепатией (а в этот миг наверняка преспокойно читает ваши мысли), надо попробовать что-то противопоставить ему.

На какой ступени в данный момент находится ваше УМЕНИЕ?

 ✓ «Нельзя есть»

Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: Если оно равно 7 — (108)

Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: Если оно равно 6 — (11)

Если отсутствует 6 «Вы/УМЕНИЕ»: Если оно меньше 6 — (77)

108

Вы овладели очень высоким уровнем УМЕНИЯ, что поможет защитить мозг от чужих вторжений. А колдуну будет просто не под силу пробить мощный телепатический щит.

Киньте кубик один раз и вычитите выпавшее число из своей СИЛЫ. Благодаря этим физическим потерям вы сможете длительно поддерживать мысленную защиту.

○ Если отсутствует 1 «Броски кубика/Выпало»: **Кинуть кубик**, ✎ добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», отнять от «СИЛА» количество «Выпало», добавить к «Разница СИЛЫ» количество «Выпало» — **(108)**

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», но отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА снизилась до 0**, ✎ «Выпало» = 0 — **(21)**

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Если эта процедура не отняла у вас последние силы, и вы полны решимости продолжать начатое**, ✎ «Выпало» = 0 — **(175)**

109

Немного подальше в стене вы замечаете крупную дыру, откуда будто тянет холодным ветерком. И в этот момент удача не срабатывает: едва вы подходите поближе, как мощный вихрь неизвестной силы подхватывает вас и швыряет туда, в огромную пропасть. Долететь до её дна вам не суждено: сердце попросту не выдерживает безумного полёта...

✎ ✓ «Нельзя есть»

110

Через пару часов на развилке вас ожидает ещё одна огромная кошка. Это тигр – такого полосатого хищника вы уже однажды видели, и после того раза крайне не хотелось встречаться вновь.

Однако нужно что-то предпринять. Но что же?

✎ ✓ «Нельзя есть»

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Предложить 1 ЕДУ**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — **(78)**

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Предложить 1 ЕДУ**, ✎ «УМЕНИЕ» +1, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — **(78)**

○ **не раздумывая, сражаться** — **(159)**

○ Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **или использовать УМЕНИЕ, если оно равно 4?** — **(114)**

○ Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **или использовать УМЕНИЕ, если оно равно 5?** — **(47)**

○ Если отмечено «В сумке/Амулет из клыков»: **Или, может быть, у вас имеется амулет из клыков на верёвочке?**, ✎ «УМЕНИЕ» +1 — **(113)**


111

Туннель приводит к разветвлению.

- Налево** — (81)
- или направо?** — (97)

112



Вы спешите вперёд после встречи с тигром и не очень-то следите за окружающим. А когда всё-таки хорошенько оглядываетесь по сторонам, то там как по мановению руки видны одни лишь мшистые кочки и корявые деревца. Слишком поздно. Что ж, Тромэнт Непобедимый победил...

 ✓«Нельзя есть»

113

Аккуратно вытаскиваете амулет из сумки, стараясь держать его так, чтобы полосатый хищник его заметил. Подарок рыси понемногу успокаивает тигра, и тот, телепатически досконально изучив недра вашего мозга, передаёт: «Левая дорожка ведёт в болото». Затем он скрывается из виду, и вскоре всё затихает.


А потом выбирайте:


-  **Х«Нельзя есть»,** (Если в наличии ровно 7 «Вы/УМЕНИЕ»: ✓«УМЕНИЕ уже 7»)
- не послушать совета тигра и пойти налево** — (112)
- или внять его словам и идти прямо,**  «УМЕНИЕ» +1, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — (34)
- либо направо?** — (70)
- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 4** — (60)
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 5** — (103)
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 6** — (10)

114

Изучив со всем вниманием противника (на что потребовалось менее секунды), вы точно уверяетесь, что, бесспорно, он разумен и способен вступить в мысленный контакт.

Так что вы сделаете?

- Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Может, попробовать поделиться с тигром 1 ЕДОЙ?**,  «УМЕНИЕ» +1, **Х«ЕДА (+4 СИЛЫ)»** — (78)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Может, попробовать поделиться с тигром 1 ЕДОЙ?**,  «УМЕНИЕ» +1, **X**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (78)


Если ЕДЫ нет или вы не хотите её отдавать, приготовьтесь к битве — (159)

115

К полудню новая встреча ожидает вас на пути.


Растянувшись на толстой ветке прямо над тропой, тихо дремлет изящная пятнистая кошка. При вашем приближении она поводит ушами и начинает угрожающе облизываться. Где же вы видели подобного леопарда? Может, на гобеленах в королевском дворце Лиранны?


Раздумывать над этим некогда.

 ✓ «Нельзя есть»

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Воспользуетесь УМЕНИЕМ, если оно равно 4** — (59)

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Воспользуетесь УМЕНИЕМ, если оно равно 5** — (137)


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **поделитесь едой, в надежде, что леопард смилостивится**,  «УМЕНИЕ» +1, **X**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (38)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **поделитесь едой, в надежде, что леопард смилостивится**,  «УМЕНИЕ» +1, **X**«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (38)

будете сражаться? — (150)

116

Вскоре вы с досадным удивлением замечаете, что уж слишком мягкая и водянистая земля даже для росистого утра. Обычные деревья отстраняются от тропки, остаются кривые берёзки да засохшие ёлочки, и вы вспоминаете о словах отца про ловушки чародейской части Тавмийского леса. Ваша досада сменяется ужасом – вы на заколдованном болоте. В страхе оборачиваетесь назад, но там лишь тот же унылый болотный пейзаж...

 ✓ «Нельзя есть»

Вскоре вас вводят в очень богато обставленную залу, у противоположной стены которой на троне сидит... сам король. Он высок, хорошо сложен, оброс бородой и похож на вас (себя вы видели в зеркалах дворца): тот же гордый подбородок, грозный и яркий взгляд, красивые аристократичные черты лица. Когда дворецкий удаляется, король обращает на вас свой взор и вдруг бледнеет. Резко вскочив, он ахает:

– Эллонес...

Минута молчания, и он подходит к вам и обнимает, как родного. Затем разражается радостной речью:

– Сын мой, это ты!.. Я узнал тебя, хоть и не чаял увидеть в живых! А тебе уже шестнадцать, Эллонес! Но... ты же не можешь так просто в это поверить... О, тогда садись, и я поведаю тебе одну очень давнюю историю, – он приглашает вас на кресло рядом со своим тронном. – Шестнадцать лет назад я так же царствовал в Лиранне, так же текла жизнь, но у меня была жена – королева Ринелла, которая в тот год родила мне сына. Мы назвали его Эллонесом. Но совсем скоро в северной части Тавмийского леса объявился злой и могучий волшебник, прозванный себя Тромэнтом Непобедимым. С помощью сильной чёрной магии он похитил Ринеллу с Эллонесом и унёс в свой таинственный и страшный Тёмный замок. Мне удалось выяснить, что он желал сделать Ринеллу своей женой и, когда она отказалась, угрожал бросить Эллонеса в лесу. Она снова отказалась, справедливо надеясь, что волшебные лесные существа приютят сына. Тогда чародей действительно оставил Эллонеса в глубине леса. Я послал огромную армию, чтобы победить Тромэнта Непобедимого и спасти жену и сына, но чародей окружил свои владения болотами, буреломом, страшными и опасными тварями, и войско не вернулось из похода. Ринеллу спасти не удалось, а малыш Эллонес так и пропал бесследно где-то в глубине чащи. Через долгие шестнадцать лет один старец-провидец перед смертью поведал мне историю о юноше, с детства живущем в Тавмийском лесу, и я призвал того во дворец. Я узнал в тебе своего сына Эллонеса. Ты похож на меня, сын, хоть за долгие годы вырос и возмужал. От старцев я знаю о том, как ты жил, что знаешь и умеешь.


Столько лет жить почти в одиночестве, и вдруг оказывается, что вы – королевич! Да и у семьи такая печальная история...

– Но сердцем я чувствую, – продолжает отец, – что Ринелла жива и до сих пор томится в Тёмном замке у ненавистного врага. Старцы подтвердили это. По их речам, замок очень далеко. Он окружён непроходимыми топиями, буреломом, опасными ловушками и существами. Вокруг стен цитадели – широкая огненная река. А в Тёмном замке находятся две женщины, обе не согласившиеся стать жёнами чародея: твоя мать Ринелла и неопишуемой красоты принцесса Айлина, похищенная магом из-за далёкого северного моря, которой шестнадцать, как и тебе. Ни одна армия не сможет проникнуть туда, а лишь юный смельчак, в чьих жилах течёт наша королевская кровь, способен пробраться через ловушки в Тёмный замок, одержать победу над Тромэнтом и освободить Ринеллу и Айлину. Это сумеешь сделать только ты, сын мой Эллонес. Решай же, отправишься на королевский подвиг или нет. – Вы с рвением выражаете своё согласие. – Что ж, Эллонес, остаётся только одеть и проводить тебя в путь.

○ Далее — (2)

118

Да здесь видно с первого взгляда, что это дело впору, может, только для обезьяны, и уж явно не для вас. Торопясь вперёд по горящему мосту, вы не очень-то смотрите под ноги, как вдруг под ногой что-то подламывается, доска обрушивается, и неистовый огонь поглощает неосторожного путника...

 ✓ «Нельзя есть»

119

Вы вовремя вспоминаете о подарке вьюна и вытаскиваете его из сумки. Но это ведь всего лишь неприметная лента!

Но как только вы подумали об этом, лента выпадает из рук и внезапно прямо на ваших глазах обращается в высокий деревянный мост, неполным полукругом растянувшийся над огненной стихией. Без всяких там приключений вы ступаете на него и сходите на тот берег. А мост просто берёт и исчезает за спиной.

Но вы уже не думаете об этом. Перед взором возвышается громада Тёмного замка. И здесь предстоит выбор:

 X «Лента вьюна»


- слева по уступам наверх взбегают лестница — (83)
- либо к вашим услугам большая каменная дверь внизу — (35)

120


Наступает прохладное росистое утро, и вы на ногах. Скоро пора идти по тропке дальше.


Не больше двух часов вы идёте спокойно. Постепенно, сначала неотчётливо, а потом и совсем явственно начинаете ощущать, как кто-то пристально смотрит вам в спину. Быстро оборачиваетесь, и вовремя: следом крадётся самая, на ваш взгляд, непредсказуемая и опасная из кошек, которых вы видели. Хвост ходит из стороны в сторону, а глаза пумы не отрываются от вас.

Быстро решайте:

 (Если отсутствует «Для питания и предметов/Ел вчера»: «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3), (: «СИЛА» +2, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -2), ✓ «Нельзя есть»

нападать — (15)

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: бросить пуме 1 ЕДУ,  «УМЕНИЕ» +1, X «ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (179)


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: бросить пуме 1 ЕДУ,  «УМЕНИЕ» +1, X «ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (179)

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: использовать своё УМЕНИЕ, если оно уже

121

Ранения

При ранении необходимо вычесть из СИЛЫ пострадавшего определённое количество единиц. Ваш меч при нанесении урона отнимет у врага 2 СИЛЫ. Обычно при ранении вас противником вы также теряете 2 СИЛЫ. Но иногда (это тоже обязательно будет оговорено) у соперника окажется какое-либо особое оружие, отнимающее другое количество единиц.


Назад,  на предыдущий параграф


122

С затаённой тревогой оглядываясь назад после встречи с пятнистым хищником, вы продолжаете свой путь.

Но что же это за путь без приключений! Всего через три часа новый зверь уже открыто преграждает вам дорогу. Густая тёмно-коричневая шерсть и исполинский рост – перед вами бурый медведь. Да ещё и топор со стальным наконечником в лапах! Вот это точно – колдовское создание, наверняка лучший слуга Тромэнта Непобедимого.

Ваш выбор прост:

 ✓ «Нельзя есть»

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)» или отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **либо предложить поесть**,  «УМЕНИЕ» +1 — (49)


либо биться насмерть — (183)

либо попытаться воспользоваться УМЕНИЕМ, чтобы добиться мысленной беседы? — (155)

123

В ответ на ваши усилия начать телепатический разговор орёл посылает мысль: «Путник, ответь, ты – сын короля Эранелла?» Начало очень загадочное. Но лучше всё-таки что-нибудь ответить. Так что же:


«Да» — (71)

или «Нет?»,  «УМЕНИЕ» +1 — (67)

124


Первая встреча в заколдованном лесу заставляет себя ждать целых два часа. На новом перекрёстке, сверкая глазами и щёлкая зубами, как будто вас и ожидает крупных размеров волк.

 ✓ «Нельзя есть»

- Воспользуетесь своими скромными навыками третьей ступени УМЕНИЯ — (149)
- предложите 1 ЕДУ – вдруг не нужно будет тогда с ним биться,  X «ЕДА (+4 СИЛЫ)», «УМЕНИЕ» +1 — (52)
- или решите сразу драться насмерть? — (167)

125

Первый телепатический контакт в приключении завершается, и ваше УМЕНИЕ дошло до 4.

 ✓ «Нельзя есть»

- Обязательно посмотрите, какие же новые способности вам стали доступны на новой ступени — (60)
- Ну а теперь выхватывайте меч! — (167)

126

Почти сразу туннель поворачивает вправо, и от него налево ведёт ответвление.

- Свернёте — (19)
- или продолжите прежний путь? — (109)


127

Скоро и новая развилка. Размышляйте над выбором:

- левая дорожка — (17)
- или дорожка прямо? — (82)

128

Тоненькими лучиками проглядывая сквозь листву, солнце возвещает всему Тавмийскому лесу о новом прохладном утре. За ночь на траве и кустах собралось много росы, и приходится сделать зарядку, чтобы согреться. Теперь вы, как всегда, в хорошей форме и готовы отправиться в путь.

 (Если отсутствует «Для питания и предметов/Ел вчера»: «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3), (: «СИЛА» +2, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -2)




- Пойдёте от развилки налево — (139)**
- прямо — (16)**
- или направо? — (116)**

129

Насколько позволяют ваши скромные способности, вы телепатически исследуете горного хищника (неизвестно как оказавшегося в лесу). После этого не остаётся ни малейшего сомнения: пума вполне разумна.

Но тут что-то словно наталкивает вас на мысль о какой-то вещице. Странно, что вы это почувствовали, ведь вы ещё не умеете читать мысли. Шестое чувство? А может, это пума передала вам эту мысль?..


Если у вас есть амулет из клыков, достаньте его. Иначе делайте другой выбор.

- Если отмечено «В сумке/Амулет из клыков»: **Достать амулет,** 
«УМЕНИЕ» +1 — **(141)**
- Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Всё ж таки предложите хищнице еду,** 
«УМЕНИЕ» +1, **X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (179)**
- Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Всё ж таки предложите хищнице еду,** 
«УМЕНИЕ» +1, **X«ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (179)**
- выхватите из ножен меч? — (15)**

130

Около часа вы идёте спокойно.

Но не всё хорошо, что хорошо начинается. Постепенно тропинка заводит в бурелом: низко свешиваются колючие ветки, кусты будто специально преграждают путь, под ногами путаются корни и крупные сучья, и приходится усердно махать мечом, чтобы расчистить дорогу. В конце концов, вы понимаете, что дальше пути нет. Но обернувшись, с ужасом видите позади себя точно такую же непроходимую стену зарослей...

 ✓ «Нельзя есть»

Правила игры

Всё, что вам потребуется, чтобы отправиться навстречу приключениям и стать главным героем книги – это карандаш, ластик, два игральных кубика и эта книга. Игральные кубики заменят автоматические броски по нажатию в процессе игры. А вот карандаш и ластик вам наверняка пригодятся, чтобы составлять карту прохождения - вряд ли вы сумеете пройти игру с первого раза, поэтому так можно облегчить себе дальнейшие попытки.

Перед тем, как прочесть предисловие и отправиться в долгожданный путь, будет определено, насколько вы искусный, сильный и выносливый воин – то есть будут установлены изначальные ЛОВКОСТЬ и СИЛА.

- ЛОВКОСТЬ — (185)
- СИЛА — (94)
- Как определить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ? — (48)
- Назад — (151)


Утро прохладное, и много росы, поэтому вы, вскочив, стараетесь согреться с помощью зарядки и бега. Когда солнце начинает просвечивать сквозь листву на востоке, снова продолжаете путь.

Несколько часов не встречаете ни одной развилки, ни одного разумного существа. Но около полудня вас ожидает неприятное знакомство.

Спокойно идёте себе по тропке, как совершенно неожиданно от одного из деревьев бесшумной тенью отделяется живой движущийся куст! Он с вас растом, а ветки снабжены многочисленными колючками и иглами. Вы чувствуете, как растение непостижимым образом телепатически словно вцепляется в ваш мозг. Когда оно, по-видимому, получает необходимую информацию, контакт пропадает, и куст настороженно замирает.

Ваше УМЕНИЕ после столь странного телепатического контакта увеличилось на 1.

А теперь, если вы хотите, можете воспользоваться своим УМЕНИЕМ. Какой оно ступени:


 (Если отсутствует «Для питания и предметов/Ел вчера»: «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3), ✓«Нельзя есть», (: «СИЛА» +2, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -2)

- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **если 4 — (161)**
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **если 5 — (158)**
- Если не хотите использовать телепатию — (30)**
- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 4 — (60)**
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ достигло 5 — (103)**

133

Теперь установлена и ваша изначальная СИЛА. Помните, что в процессе игры СИЛА не может превысить своего начального значения, поэтому старайтесь рационально расходовать ЕДУ и питьё.

Итак, стартовые характеристики героя установлены, можно приступать к предисловию!

 (Если в наличии ровно 1 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +22), (Если в наличии ровно 2 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +16), (Если в наличии ровно 3 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +20), (Если в наличии ровно 4 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +24), (Если в наличии ровно 5 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +14), (Если в наличии ровно 6 «Броски кубика/Выпало»: «СИЛА» +18), приравнять «Изначальная СИЛА» к «СИЛА», «Выпало» = 0, приравнять «Максимум СИЛЫ» к «СИЛА»

Предисловие — (69)

Сразу начать игру,  ✓«ЕДА (+4 СИЛЫ)», ✓«ЕДА (+4 СИЛЫ)», «УМЕНИЕ» +3, «Глотки» +2 — (29)

134

Ни с того ни с сего туннель под прямым углом заворачивает влево, а в углу вы видите маленькую, неприметную с первого взгляда дверь.

Решите открыть её — (99)

или пойдёте налево? — (111)

135

И вот вы решаете покинуть эту уютную поляну со старым деревом и отправиться дальше. Развилка не заставляет себя ждать. Есть два пути:

прямо — (37)

и направо — (170)

136

Ещё три часа безмолвия – и следующий перекрёсток: тропинки разбегаются налево, прямо и направо.

Но, прежде чем сделать выбор, вы замечаете кое-что любопытное. Прямо над развилкой сеткой разрезало небо растение-вьюн, лианами свисающее с ближайших деревьев. Посередине его распустился непонятный жёлтый цветок, разнося умиротворяющее благоухание. Вдруг вы явственно чувствуете эту успокаивающую волну у себя в мозгу, будто она хочет вам что-то сказать.

- Хотите к ней прислушаться — (64)
- или пойдёте по одной из дорожек: налево — (92)
- прямо — (36)
- либо направо? — (24)

137

В мыслях леопард ещё не решил, что делать. Он опасен для вас, хочет чем-нибудь подкрепиться, одновременно изготовлен к бою, но не уверен, стоит ли сражаться с вами.

Что вы достанете:

- Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: еду, ✎ X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», «УМЕНИЕ» +1 — (38)
- Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: еду, ✎ X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», «УМЕНИЕ» +1 — (38)
- либо меч? — (150)

138

А теперь определим вашу изначальную СИЛУ.

Выпало на кубике - СИЛА:

1 - 22

2 - 16

3 - 20

4 - 24

5 - 14

6 - 18

- Кинуть кубик, ✎ добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска» — (133)

139

Недолго приходится ожидать ещё одного обитателя Тавмийского леса. У следующей развилки на ветке высокой ели в гордой позе восседает большой чёрный орёл, гордо оглядывая вас с высоты. Какая красивая птица! И, скорее всего, телепат.

- Если хотите, можете попытаться использовать своё УМЕНИЕ, устроив телепатический контакт — (123)
- Если не хотите, отправляйтесь дальше по одной из тропинок: налево — (72)
- или направо — (115)

140


Под прямым углом проход поворачивает направо и доходит до перекрёстка. Куда дальше:

- прямо — (74)
- или направо? — (39)

141

Взгляд жёлтых глаз пумы переходит на амулет у вас в руке, и она долго рассматривает его. Наконец, удовлетворившись, кошка мысленно передаёт (из чего окончательно становится ясно, что перед вами ещё один телепат): «Неважно, куда тебе сейчас пойти, но после этого не нужно сворачивать ни на какие ответвления». И мягким прыжком она скрывается в лесу.

Прислушавшись к лесным звукам, вы не обнаруживаете ничего подозрительного. Идите дальше.


 X«Нельзя есть»

- Прямо — (27)
- либо направо? — (148)
- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: УМЕНИЕ дошло до 4 — (60)
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: УМЕНИЕ дошло до 5 — (103)

142

С восхищением оглядываете растянувшееся у ног тело пумы. Да, с такой непростой победой ваши шансы на общий успех возрастают.

Решайте:

 X«Нельзя есть»


- идти по одной тропинке прямо — (27)

или свернуть на другую, направо? — (148)

143

В восторге вы смотрите на поверженного врага. Одолеть тигра – серьёзное дело!

Но больше здесь ничего интересного нет. Надо идти. Куда:

 X«Нельзя есть»

налево — (112)

прямо,  «УМЕНИЕ» +1, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — (34)

или направо? — (70)

144

Туннель сворачивает вправо и выводит в большой и относительно светлый зал. В левой стене виднеется резная каменная дверь, в двух других – мрачные проёмы всё тех же коридоров.

Что вы сделаете?

Откроете дверь — (152)


пойдёте в проход прямо — (140)


или направо? — (86)


145

Чешуйчатый плащ спасёт вас от огня, но нужно ещё и по-быстрому добраться до противоположного берега по шаткому, грозящему сгореть и обвалиться, мосту – дело не из лёгких.

Проверьте свою ЛОВКОСТЬ.

Если отсутствует 1 «Броски кубика/Выпало»: **Кинуть кубики**,  добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум бросков», приравнять «Разница 2» к «Выпало», отнять от «Разница 2» количество «ЛОВКОСТЬ» — (145)

Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», но отсутствует 1 «Дополнительные/Разница 2»: **Если у вас достаточно её**,  «Выпало» = 0, «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3 — (44)

Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: **Если не достаточно ЛОВКОСТИ**,  «Выпало» = 0 — (118)

146

Вот и боевое крещение на этом славном пути! Что ж, вы неплохо справились, потому что волк – не хилый противник.

Но вам не до раздумий. Делайте выбор:

«Нельзя есть»

отправиться налево — (33)

прямо — (127)

либо направо? — (130)

147

С восходом поднимаетесь на ноги, чувствуя себя прекрасно отдохнувшим (+3 СИЛЫ). У корней дуба течёт родничок, и, если есть необходимость, можете наполнить свою фляжку.

(Если отсутствует «Для питания и предметов/Ел вчера»: «СИЛА» -3, «Разница СИЛЫ» +3), (: «СИЛА» +3, приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -3)

Если отсутствуют 2 «Фляга/Глотки», «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Наполнить флягу**, «Глотки» = 2, «Взят предмет»

Далее, «Взят предмет» — (135)

148

К полудню вы уже достигаете новой развилки.

Идти налево — (88)

или никуда не сворачивать? — (110)

149

Мысленный разговор как-то не выходит, но волк осознаёт, что вы пытаетесь с ним заговорить, и даёт понять, что хочет что-нибудь съесть. Например, еду из вашей сумки.


Только вот вопрос: как он догадался, что у вас есть еда? Почуял? Хотя это не имеет особого значения...

Поделиться 1 ЕДОЙ, «УМЕНИЕ» +1, «ЕДА (+4 СИЛЫ)» — (52)

или нет?, «УМЕНИЕ» +1 — (125)

150

Едва вы успеваете схватиться за верное оружие, как леопард яростно обрушивается сверху прямо вам на спину (-2 СИЛЫ).

 «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2

- Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Ваша СИЛА понизилась до нуля — (21)**
- Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **Каким-то чудом сбросив со спины большую кошку, вы немедленно хватаетесь за оружие — (20)**

151

В этой книге-игре используются классические правила книг-игр серии Fighting Fantasy, с некоторыми дополнениями. Если хотите, можете прочесть все или только незнакомые части. Броски кубиков будут производиться автоматически, в частности при установке начальных характеристик, после правил. После можно будет читать предисловие.

- Правила игры — (131)
- ЛОВКОСТЬ — (185)
- СИЛА — (94)
- Как определить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ? — (48)
- Битвы — (168)
- Ранения — (121)
- УМЕНИЕ — (80)
- Находки и еда — (46)
- Информация — (85)
- ЛИСТ ГЕРОЯ — (28)
- Далее — (58)

152

За резной дверью – красивая винтовая лестница, в освещённых стенах много факелов. Немного привыкнув к более яркому свету, вы поднимаетесь вверх. Скоро лестница оканчивается у очередной двери.

Открыв её, вы в буквальном смысле ахаете от неожиданности. Убранство следующего коридора как в королевском дворце – и это после тех мрачных и тёмных ходов на нижних этажах. Белый потолок, поддерживаемый барельефными колоннами по краям, толстые ковры на полу, картины на стенах...

Но не время отдыхать и наслаждаться чудесным видом. Что-то подсказывает вам, что именно сейчас – решающий момент всего путешествия, к которому вы так долго готовились и от которого зависит очень многое.

- Набравшись смелости, вы отворяете ещё одну дверь — (107)**

153

Вспомнив слова доброго орла, вы чувствуете, что ноги вдруг отрываются от земли, а та всё ниже, ниже... и вы летите! Это так захватывает дух, что даже не замечаете, как огненная река осталась за спиной, и вы уже стоите на противоположном берегу.

Вышло весьма удачно, и вскоре вы оказываетесь у подножия Тёмного замка.

 ✕ «Слова орла 'перелететь на ту сторону'»

- Немного правее в крутой стене виднеется больших размеров дверь из камня — (35)
- либо, в качестве второго варианта, подойдёт убегающая ввысь по уступам лестница — (83)

154

Но недолго вы идёте вперёд. Постепенно почва всё больше и больше хлюпает и будто качается под вами, ноги увязают, а сзади дорожка медленно погружается в трясину... Вот так быстро и бесславно закончился путь королевича Эллонеса...

 ✓ «Нельзя есть»

155

Увы, все ваши попытки ни к чему не приводят: как оказалось, мозг этого стража-медведя надёжно защищён при помощи телепатии.


Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)» или отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Но вы можете попытаться предложить ему еду — (49)**

Если нет ЕДЫ или желания её использовать, сразу выхватывайте свой верный меч — (183)

156

Такое существо в обычном бою не одолеть. И верно, змея, вобравшись в комок, резко выбрасывает тело головой вперёд, стремясь ужалить, но промахивается. К превеликому вашему счастью, она не ядовита.

Киньте кубик по одному разу за себя и за противника. Если ваше число больше, вы раните змею. Если больше у противницы, то она ранит вас (-5 СИЛ). Ежели числа равны, то переигрывайте заново. Запомните: чтобы убить гигантское чудовище, нужно ранить его целых четыре раза (установим, что СИЛА противника равна 20).

 (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «СИЛА» = 20, ✓ «Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»:

«СИЛА» -5, X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Разница СИЛЫ» +5), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -5, X«Враг кинул», X«Вы кинули»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Враг кинул», X«Вы кинули»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**, ✎ «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум броска» — (156)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**, ✎ X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум броска», приравнять «Разница от врага» к «Выпало у врага», отнять от «Разница от врага» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от вас» к «Выпало у вас», отнять от «Разница от вас» количество «Выпало у врага» — (156)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если каким-то невероятным образом змея побеждена, а вы остались в живых**, ✎ X«Есть параметры», X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, X«Нельзя есть» — (4)

157

Через три часа закатывается солнце, наступают сумерки, и ещё через час вы устраиваетесь на ночь в придорожных кустах.

Если вы не ели сегодня, поешьте, или придётся потерять 3 СИЛЫ.

✎ ✓«Нельзя есть»

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**, ✎ «СИЛА» +4, ✓«Ел вчера», X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (157)

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Поесть**, ✎ «СИЛА» +4, ✓«Ел вчера», X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (157)

○ **Вспоминая наставления отца, вы крепко засыпаете, укутавшись плащом, на подстилке из листьев, и ничто не тревожит ваш сон (+2 СИЛЫ)**, ✎ X«Нельзя есть» — (98)

158

Нормальных, разборчивых мыслей у куста не наблюдается, но настроен он явно враждебно и не собирается так просто вас пропустить.

Если отмечено «В сумке/Семя растения-убийцы»: **Если с собой есть семя-убийца, то воспользуйтесь им**, ✎ **X**«Семя растения-убийцы» — (73)

Всегда можно вытащить из ножен верный меч — (166)

Или всё же лучше пока подождать? — (30)

159

Бой

ТИГР

Изначальные показатели:

ЛОВКОСТЬ 10, СИЛА 12

✎ (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 10, «СИЛА» = 12, ✓«Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, **X**«Враг кинул», **X**«Вы кинули», «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, **X**«Враг кинул», **X**«Вы кинули»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: **X**«Враг кинул», **X**«Вы кинули»)

Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**, ✎ «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (159)


Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**, ✎ **X**«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (159)

Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы победили**, ✎ **X**«Есть параметры», **X**«Враг кинул», **X**«Вы кинули», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, **X**«Нельзя есть» — (143)

160

Совершенно непредвиденно оказывается, что вы совершили не очень-то удачный выбор. Причём это обнаруживается только тогда, когда маленький обвал погребает вас под своей толщей. Путь окончен...

 ✓ «Нельзя есть»

161

Сомневаться не приходится: судя по тому, как вы овладели своим УМЕНИЕМ, этот куст волшебный и отчасти разумный. Не зря он пытался устроить нечто вроде телепатического контакта. С одной стороны, это может быть неплохо, если вам повстречался разумный организм. С другой – это весьма подозрительно, тем более выглядит диковинное растение настораживающе.

Что будете делать:

- нападёте на странное растение — (166)**
- либо подождёте, что произойдёт дальше? — (30)**

162

Проход сворачивает направо и раздваивается.

- Прямо — (126)**
- или направо? — (178)**

163


Вскоре туннель раздваивается. Решайте:

- налево — (41)**
- или направо? — (126)**

164

Тут контакт прерывается, но ваше УМЕНИЕ уже повысилось на 1 - поэтому посмотрите, чего вы достигли с данной ступенью.

Рысь тем временем издаёт рык и готовится к прыжку, явно рассчитывая получить не только еду из вашей сумки, но и свежатинку.


 ✓«Нельзя есть»

- Узнайте, какие новые способности телепатии теперь вам открыты — (60)
- Принимайте бой — (90)

165

Не больше чем через час ходьбы, вы находите ещё одного не в меру разумного обитателя леса.

Когда вы преспокойно идёте по тропке, совершенно неожиданно от одного из деревьев шелестящей тенью отделяется... мягко говоря, куст... С вас ростом, он вдобавок оснащён внушительного вида колючками на длинных ветвях! Наверняка магия хорошо поработала над этим созданием. Вы явственно ощущаете, как это живое страшилище телепатически (да притом не очень приятно) прощупывает ваш мозг. Получив необходимую информацию, куст останавливает контакт и настороженно замирает на месте.

 ✓«Нельзя есть»

- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ достигло 5 — (103)
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: Ваше УМЕНИЕ достигло 6 — (10)
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: Если хотите воспользоваться своим УМЕНИЕМ 5 ступени – вдруг добьётесь хоть какого-то результата — (158)
- Если в наличии ровно 6 «Вы/УМЕНИЕ»: Если ваше УМЕНИЕ уже равно 6 - новоприобретённые способности вам сейчас не пригодятся, можете воспользоваться навыками 5 ступени — (158)
- Если не желаете — (30)

166


Вы атакуете, а куст в ответ пытается ткнуть вас своими шипастыми ветками.

Бой

КУСТ-УБИЙЦА

Изначальные показатели:

ЛОВКОСТЬ 8, СИЛА 10

 (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 8, «СИЛА» = 10, ✓«Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, X«Вы кинули», X«Враг кинул», «Разница СИЛЫ» +2), (Если

отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X«Вы кинули», X«Враг кинул»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Вы кинули», X«Враг кинул»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**, ✎ «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (166)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**, ✎ X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (166)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы изрубили его на мелкие кусочки**, ✎ X«Есть параметры», X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от вас» = 0, «Разница от врага» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X«Нельзя есть» — (55)

167

Бой

ВОЛК

Изначальные показатели:

ЛОВКОСТЬ 9, СИЛА 8

✎ (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2, X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Враг кинул», X«Вы кинули»), (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» +9, «СИЛА» +8, ✓«Есть параметры»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**, ✎ ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (167)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв

и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**, ✎ X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», добавить к «Разница от врага» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», добавить к «Разница от вас» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (167)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Вы проиграли**, ✎ X«Есть параметры» — (8)

○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы вышли победителем из боя**, ✎ X«Есть параметры», X«Враг кинул», X«Вы кинули», «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X«Нельзя есть» — (146)

168

Битвы

Конечно, часто на пути вам будут встречаться разнообразные враги. Если вы не можете (или не хотите) избежать боя, то поступайте следующим образом.

1. Киньте два кубика и прибавьте к сумме результатов ЛОВКОСТЬ вашего противника. Итог будет его МОЩНОСТЬЮ УДАРА.

2. Бросьте два кубика за себя и прибавьте к сумме свою ЛОВКОСТЬ. Это будет вашей МОЩНОСТЬЮ УДАРА.

3. Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше МОЩНОСТИ УДАРА вашего врага, то вы его ранили (см. раздел «Ранения»). Если же меньше, то вы ранены (см. «Ранения»). Если числа равны между собой, то вы парируете удар и начинается новый раунд (см. 1).

4. После ранения кого-либо запишется его новый показатель СИЛЫ, затем начнётся новый раунд атаки (см. 1).

Все параметры врагов (ЛОВКОСТЬ и СИЛА) будут даны в тексте игры.

Битва продолжается до тех пор, пока СИЛА у одного из сражающихся не становится равна нулю. Если вы победили – смело отправляйтесь вперёд, а ещё, может, вы найдёте какую-нибудь полезную вещицу у побеждённого врага. Если же погибли – как ни печально, но вы проиграли, пав в бою, цель не достигнута, и придётся начинать всё заново.

Во время сражения нельзя ничего пить и есть – не настолько же у вас будут простые соперники, чтобы они дали вам спокойно достать еду и драться с набитым ртом.

○ Ранения — (121)


○ Назад — (151)

169

Ваша ЛОВКОСТЬ установлена!


✎ (Если в наличии ровно 1 «Броски кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +9), (Если в наличии ровно 2 «Броски кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +10), (Если в наличии ровно 3 «Броски кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +12), (Если в наличии ровно 4 «Броски

кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +7), (Если в наличии ровно 5 «Броски кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +11), (Если в наличии ровно 6 «Броски кубика/Выпало»: «ЛОВКОСТЬ» +8)

Далее,  «Выпало» = 0 — (138)

170

По утренней росе вы шагаете через заросшую травой прогалину. Деревья начинают расступаться, и невольно вы задаётесь вопросом: уж не близко ли цель? Но нет: вместо этого тропинка вместе с вами мягко погружается в непроходимую трясиину...

 ✓ «Нельзя есть»

171

Наверное, добрых двадцать минут вы идёте по петляющему туннелю, постепенно заворачивающему налево, пока не доходите до перекрёстка ходов.

Один ведёт налево — (184)

другой – прямо — (81)

172

Совсем скоро лес расступается, открывая удивительно захватывающий вид.

Перед вами светло, ясный день. Лес остался позади, а впереди на равнине... вы видите широкий ров, который буквально весь заполнен огнём... Огненная река, надёжнее любого замкового рва, окаймляет неприступный остров. А на том острове виднеется огромная чёрная скала, сужающаяся кверху. Вы у цели, это – Тёмный замок Тромэнта Непобедимого.

Есть лишь одно-единственное препятствие. Не видно ни моста через реку, ничего... Как же перебраться на ту сторону?

Если отмечено «В сумке/Лента вьюна»: **Если у вас с собой подарок вьюна – лента, то стоит им воспользоваться** — (119)

Если отмечено «Информация/Слова орла ''перебраться на ту сторону''»: **Вспомните слова орла** — (153)

Если отсутствуют «В сумке/Лента вьюна», «Информация/Слова орла ''перебраться на ту сторону''»: **У вас нет никаких предметов, которые бы помогли преодолеть стихию** — (32)

173

Поняв ваши мысли, вьюн передаёт: «Возьми, королевич, от меня подарок. В нужный момент он превратится в настоящий мост». Мысленная волна затихает, а жёлтый цветок падает на землю и преобразуется в матерчатую ленту, которую вы можете взять с собой (1 место в сумке).

Это чудеса так чудеса! Просто и неожиданно. Только как-то непонятно, что этим хотел вам поведать вьюн. И как лента сможет превратиться в настоящий мост? Впрочем, цветок вьюна обратился в эту ленту. И кто знает, на что способна сама лента? Так что, может быть, не всё так неясно.

Ваше УМЕНИЕ после мысленного общения повисилось на 1.

Узнайте, что же открывают телепатические способности новой ступени — (60)

Если отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Взять ленту**, ✎
✓«Лента вьюна», ✓«Взят предмет»

Пора идти дальше: налево, ✎ ✕«Взят предмет» — (92)

прямо, ✎ ✕«Взят предмет» — (36)

или направо, ✎ ✕«Взят предмет» — (24)

174

Несколько долгих часов ходьбы – и уже наступают сумерки. Подыскивая подходящее для ночлега место, вы находите полянку с большим раскидистым дубом посередине.

Ни о чём не подозревая, вы удобно устраиваетесь под деревом и уже готовитесь уснуть, как до мозга доносятся слова: «Смелый путник, приютившийся под моей кроной! Ответь мне: ты ли и есть королевич?»

Сколько тайн хранит Тавмийский лес... Дуб-телепат! А вы и не ожидали, что здесь, во владениях колдуна, может объявиться разумное дерево! Тем интереснее заводить беседу... И что же вы мысленно ответите:

"Да", ✎ «УМЕНИЕ» +1 — (62)

или "Нет"?, ✎ «УМЕНИЕ» +1 — (190)

175


В ярости из-за своего бессилия чародей хватается за огромный меч, каждый попавший в цель удар которого отнимет у вас не 2, а целых 3 СИЛЫ. Ну а вам остаётся лишь достать свой клинок и достойно принять бой.


Бой


ТРОМЭНТ НЕПОБЕДИМЫЙ

Изначальные показатели:


ЛОВКОСТЬ 12, СИЛА 14

 (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 12, «СИЛА» = 14, ✓«Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -3, X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Разница СИЛЫ» +3), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2, X«Враг кинул», X«Вы кинули»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»: X«Враг кинул», X«Вы кинули»)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**,  «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, ✓«Вы/враг», ✓«Враг кинул», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (175)

○ Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**,  X«Вы/враг», ✓«Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (175)

○ Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли смертельному врагу** — (8)


○ Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если из этой смертельной схватки вы сумели выйти целым и невредимым (ну, или не совсем невредимым)**,  X«Есть параметры», X«Враг кинул», X«Вы кинули», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0, X«Нельзя есть» — (45)


176


Рысь благодарно набрасывается на еду, а когда заканчивает трапезу, мысленно передаёт: «Иди по левой тропинке. И возьми этот амулет. Он при случае спасёт тебя от любой крупной кошки». И неизвестно откуда, как по волшебству, перед вами на траве оказывается амулет из подвешенных на ниточку клыков.


Мысленный разговор прерывается, и ваше УМЕНИЕ достигло 4.

Решайте:

 X«Нельзя есть»

○ Если отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Взять амулет**,  ✓«Взят предмет», ✓«Амулет из клыков»

○ **внять совету рыси, которая снова дремлет на ветке, и идти налево**,  X«Взят предмет» — (6)

○ **или же направо?**,  X«Взят предмет» — (177)

○ **Посмотреть о новых возможностях УМЕНИЯ** — (60)

177

Медленно начинает смеркаться, впереди на тропе клубится густой туман. Постепенно в полутьме вы осознаёте, что забрели в болото. Мох шевелится и качается под ногами, а когда вы пытаетесь развернуться и пойти обратно, тропка вместе с вами плавно погружается в трясину...

 ✓ «Нельзя есть»

178


Прямой туннель пересекается с другим. Непростой выбор:

- налево** — (54)
- прямо** — (3)
- или направо?** — (104)

179

Появление еды успокаивает хищницу, она телепатически начинает изучать вас, а потом принимается за завтрак. Никакой информации вы не получаете, но сам тот факт, что не придётся сражаться с пумой, очень успокаивает.

Закончив трапезу, пума скрывается в лесу, и всё затихает. Куда направитесь сейчас:

 ✗ «Нельзя есть»

- прямо** — (27)
- или направо?** — (148)
- Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 4** — (60)
- Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **УМЕНИЕ дошло до 5** — (103)

180


Быстро осматриваете поверженного врага, но ничего интересного не обнаруживаете. Сколько ещё таких кошек может ожидать вас на пути?


- И, пока не появился кто-нибудь ещё, лучше идите по тропинке** — (122)


181


Внезапно орёл взмахивает огромными крыльями, срывается с ветки и устремляется вперёд по одной из тропок, заставляя чащу магическим образом расступиться и приглашая вас следовать за собой. Делать нечего, надо держать своё слово, и вы бросаетесь бежать следом. Хватит ли у вас выносливости на это испытание?

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ СИЛУ.

 ✓ «Нельзя есть»

○ Если отсутствует 1 «Броски кубика/Выпало»: **Бросить кубики**,  добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», приравнять «Разница 2» к «Выпало», отнять от «Разница 2» количество «СИЛА» — **(181)**

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», но отсутствует 1 «Дополнительные/Разница 2»: **Если выносливости у вас хватает**,  «Выпало» = 0, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2, «УМЕНИЕ» +1 — **(188)**


○ Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2», в наличии 1 «Броски кубика/Выпало»: **Если выносливости у вас не хватает**,  «СИЛА» -4, «Выпало» = 0, «Разница СИЛЫ» +4, «УМЕНИЕ» +1 — **(5)**

182

Вот вы выводите свою мать и принцессу из покоев. Чёрный волшебник мёртв, зло покинуло Тёмный замок и Тавмийский лес. Бесследно исчезли и огненный ров, и глубокие болота, и непроходимые ловушки, и заколдованные чудовища. Со смертью Тромэнта Непобедимого тьма рассеялась, и с восходом солнца наступает совершенно новое, особенному чистое, радостное утро.

Путь до начала королевских владений проходит быстро и без прежних трудностей, а там легко найти лошадей, хотя бы совсем диких скакунов, чтобы добраться до Лиранны, где отец с нетерпением ждёт вашего возвращения. Он наверняка гораздо больше вас верил в эту знаменательную победу, верил свято и до конца. И мощь его веры, семьи и королевского рода поддерживала вас на всём пути – медальон на груди давал силы, защиту и надежду. Ещё одно из предсказаний мудрых странствующих старцев сбылось: королевич вернулся победителем над заклятым врагом и стал полноправным наследником престола.

А скоро состоится свадьба королевича Эллонеса Великого и принцессы Айлины, самая пышная в истории столицы, и ещё долго король Эранелл и королева Ринелла будут радоваться своим сыном и невесткой...

 получено достижение «Законный наследник»









183




Бой




МЕДВЕДЬ

Изначальные показатели:






ЛОВКОСТЬ 11, СИЛА 14

 (Если отсутствует «Для битв и бросков/Есть параметры»: «ЛОВКОСТЬ» = 11, «СИЛА» = 14,  «Есть параметры»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от врага»: «СИЛА» -2,  «Враг кинул»,  «Вы кинули», «Разница СИЛЫ» +2), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», в наличии 1 «Дополнительные/Разница от вас»: «СИЛА» -2,  «Враг кинул»,  «Вы кинули»), (Если отмечено «Для битв и бросков/Враг кинул», отмечено «Для битв и бросков/Вы кинули», но отсутствуют 1 «Дополнительные/Разница от врага», 1 «Дополнительные/Разница от вас»:  «Враг кинул»,  «Вы кинули»)

Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за врага**,  «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0,  «Вы/враг»,  «Враг кинул», добавить к «Выпало у врага» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у врага» +1, приравнять «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» количество «Выпало у врага» — (183)

Если в наличии 1 «Враг/СИЛА», в наличии 1 «Вы/СИЛА», отмечено «Для битв и бросков/Вы/враг»: **Кинуть кубики за себя**,   «Вы/враг»,  «Вы кинули», добавить к «Выпало у вас» случайное число от 1 до «Максимум бросков», «Выпало у вас» +1, приравнять «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» к «ЛОВКОСТЬ», добавить к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» количество «Выпало у вас», приравнять «Разница от врага» к «МОЩНОСТЬ УДАРА врага», отнять от «Разница от врага» количество «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», приравнять «Разница от вас» к «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА», отнять от «Разница от вас» количество «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» — (183)

Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **Если вы проиграли** — (8)

Если отсутствует 1 «Враг/СИЛА»: **Если вы одолели столь серьёзного противника**,   «Есть параметры»,  «Враг кинул»,  «Вы кинули», «Выпало у врага» = 0, «Выпало у вас» = 0, «МОЩНОСТЬ УДАРА врага» = 0, «Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА» = 0, «Разница от врага» = 0, «Разница от вас» = 0, «ЛОВКОСТЬ» = 0,  «Нельзя есть» — (106)

184

Скоро коридор под прямым углом резко заворачивает направо, а в углу вы замечаете небольшую полусливающуюся со стеной дверь.

Выберете её — (99)


или свернёте в правый проход? — (68)

185

ЛОВКОСТЬ

ЛОВКОСТЬ – это показатель вашей искусности, умения владеть оружием, выпутываться из передраг и другие физические возможности. Конечно, чем он больше, тем лучше, но не расстраивайтесь, если ваша изначальная ЛОВКОСТЬ не будет достаточно высокой – всегда есть немало других способов победить, когда не нужно всё время хвататься за оружие. Во время игры ваша ЛОВКОСТЬ будет оставаться неизменной (кроме специально оговорённых в тексте ситуаций).

Есть случаи, когда вашу искусность и умение выпутываться из непростых переделок придётся проверять. Тогда нужно бросить кубик два раза и сравнить сумму выпавших цифр со своей ЛОВКОСТЬЮ. Если сумма меньше или равна этому показателю – ваша искусность успешно проверена. Если больше – вас, скорее всего, ожидают неприятности и потери.


○ **Назад**,  на предыдущий параграф


186


Совершенно неожиданно и слишком быстро, чтобы среагировать, спереди и сзади от вас падают две деревянные решётки, отрезая путь и вперёд, и назад. И опять становится тихо...


Послушав происходящее вокруг, вы убеждаетесь, что больше никого здесь нет. Хорошенько осматриваете решётки. Одна из них уже намертво застряла меж камней пола, а вот вторую можно попытаться выломать. Сбросив сумку и снаряжение и закатав рукава, вы примериваетесь...

Проверьте свою СИЛУ.

 ✓ «Нельзя есть»

○ Если отсутствует 1 «Броски кубика/Выпало»: **Кинуть кубики**,  добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», добавить к «Выпало» случайное число от 1 до «Максимум броска», приравнять «Разница 2» к «Выпало», отнять от «Разница 2» количество «СИЛА» — **(186)**

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», но отсутствует 1 «Дополнительные/Разница 2»: **Если у вас хватит сил, чтобы вырваться**,  «Выпало» = 0, «СИЛА» -2, «Разница СИЛЫ» +2 — **(23)**

○ Если в наличии 1 «Броски кубика/Выпало», в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: **Если не хватит сил**,  «Выпало» = 0 — **(93)**

187

Неожиданно коридор разъединяется на три других.

○ **Налево** — **(3)**

○ **прямо** — **(104)**

○ **либо направо?** — **(163)**


188

Можно признать, что выносливости у вас немало. Хищник летит не быстро, а так, чтобы вы за ним поспевали (-2 СИЛЫ), и орёл остаётся доволен: не всякий встречный на такое способен.


Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: Погнав вас минут десять по лесу, он возвращается на ту же самую развилку, садится на свою ель и телепатически передаёт: «Что ж, ты смел и вынослив, и за это я награжу тебя. Слушай же. Левая дорожка – тигр. Правая дорожка – леопард. Выбирать тебе. Помогу и ещё: один раз за путь ты сможешь ненадолго подняться в воздух и перелететь то препятствие, которое встретится. Это и есть главная награда от меня». Если когда-нибудь увидите в тексте фразу «перебраться на ту сторону», вспомните орла и его слова.


УМЕНИЕ после мысленного разговора повышается на единицу, поэтому не забудьте посмотреть новую информацию о способности.

Затем думайте:

 (Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **X**«Нельзя есть»)

Если отсутствует 1 «Вы/СИЛА»: **И тут ваша СИЛА снизилась до 0 — (21)**

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА», но отсутствует «Для питания и предметов/Взят предмет»: **Добавить информацию**,  ✓«Слова орла 'перебраться на ту сторону'», ✓«Взят предмет»

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **идти налево в лапы к тигру**,  **X**«Взят предмет» — **(72)**


Если в наличии 1 «Вы/СИЛА»: **или направо к леопарду?**,  **X**«Взят предмет» — **(115)**

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ стало равно 4 — (60)**

Если в наличии 1 «Вы/СИЛА», в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ стало равно 5 — (103)**

189

Внезапно коридор темнеет. В наступившей мрачной тишине вы слышите оглушающий лязг – из боковой стены моментально выдвигается стальная пластина, просто разрезая вас пополам. Ужасная смерть, не правда ли?

 ✓«Нельзя есть»

190


Дуб, прочитав ваши мысли, замолкает и лишь шелестит листвой, будто обидевшись.

Вспоминайте: если вы сегодня ничего не ели, съешьте 1 ЕДУ либо потеряйте 3 СИЛЫ.

 ✓«Нельзя есть»

Если в наличии ровно 4 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ повысилось до 4 — (60)**

Если в наличии ровно 5 «Вы/УМЕНИЕ»: **Ваше УМЕНИЕ повысилось до 5 — (103)**

Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**,  ✓«Ел вчера»,

«СИЛА» +4, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (190)

○ Если отмечено «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)», но отсутствует «В сумке/ЕДА (+4 СИЛЫ)»: **Съесть 1 ЕДУ**, ✎ ✓«Ел вчера», «СИЛА» +4, X«ЕДА (+4 СИЛЫ)», приравнять «Разница 2» к «СИЛА», отнять от «Разница 2» количество «Максимум СИЛЫ», (Если в наличии 1 «Дополнительные/Разница 2»: приравнять «СИЛА» к «Максимум СИЛЫ»), «Разница 2» = 0, «Разница СИЛЫ» -4 — (190)

○ **Наконец, вы погружаетесь в спокойный сон**, ✎ X«Нельзя есть» — (147)