

Дмитрий Дударь

# Глаз Дракона

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Герой

Выносливость: 20  
Мастерство: 10  
Бонус мастерства:      
Удача: 10  
Храбрость: 10  
Провизия: 10

## Враг

Мастерство:      
Выносливость:    

## D

N:      
Rez:      
X:      
Atk:      
Dmg: 2  
Slash: 2  
D72: 72  
DexHero: 60  
Dex:      
D20: 20  
Stat:    

## Снаряжение

Золото: 15  
Меч: 1  
Превосходный меч (мастерство+1):      
Кольчуга (мастерство+1):      
Щит (мастерство+1):      
Шлем (мастерство+1):      
Браслет силы (мастерство+1):      
Ботинки эльфов (мастерство+1):      
Хрустальная дубина:      
Серебряный кинжал:      
Золотой крест:      
Моток веревки:      
Панацея:      
Кольцо Медузы:      
Кольцо зомби:      
Волнистый нож:      
Золотой шар:      
Осколок зеркала:      
Рубиновый кулон:      
Посох грома:      
Зуб песчаного червя:      
Проклятый шлем:      
Отмычка:      
Медный звонок:      
Лунный амулет:      
Бутылка чернил:      
Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ":      
записка "ЗВЕЗДА НАПРАВО":      
записка "ДВЕРЬ С КВАДРАТОМ":      
Записка "ДВОЙНИК СЛЕВА":      
Записка "ПЕРВОЕ КОПЬЕ":      
Записка "ВТОРАЯ СТРЕЛА":      
Записка "ТРЕТИЙ ТОПОР":      
Записка "ЧЕТВЕРТЫЙ МЕЧ":      
Записка "ПЯТЫЙ КИНЖАЛ":      
Изумруды: 1

## Script

Mia1: \_\_\_\_

Mia2: \_\_\_\_

Mia3: \_\_\_\_

d6: 6

# 1

---

## ГЛАЗ ДРАКОНА

Автор: Ян Ливингстон

Перевод: Юрий Лужинский


- Новая игра — (259)
- Вступление — (313)
- Правила — (233)
- Загрузка — (80)

# 2

---

53

Дверь открывается в комнату со стенами из красного дерева, на которых в ряд висят двенадцать больших портретов. На дальней стене висит еще один портрет, больше чем остальные. На нем изображен бородатый мужчина: он гордо стоит в пластинчатой броне с мечом в правой руке и шлемом под левой рукой. Дверь позади вас неожиданно с грохотом захлопывается. Вы осматриваетесь и видите два холста в рамках на стенах напротив друг друга. В данный момент они пусты. Вскоре на них начинает появляться изображение. В это время вы начинаете чувствовать неудобное покалывание в кистях и пальцах ног. Но вскоре рисунки начинают превращаться в портреты как если бы их быстро рисовал невидимый художник. Вы узнаете людей на портретах – это Большун и вы! Пытаетесь сбежать к двери, но слишком слабы, чтобы двигаться. Вы смотрите на Большуна и потрясенно видите, что он не более чем тень прошлого карлика. Вы смотрите на себя и видите, что практически прозрачны. Вы оба переноситесь в другое измерение и только портреты будут напоминанием о вас в этом мире. Ваше приключение на этом завершено...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,   
«Храбрость» -1 — (310)

# 3

---

355

Вскоре вы подходите к дубовой двери в правой стене. Вы прислушиваетесь и слышите звуки ударов металла о металл, как будто там идет бой на мечах.

- Открыть дверь: 42 — (318)
- Пойти дальше: 238 — (290)

## 4

---

351

Как только вы произносите слова, происходит ослепительная вспышка света. Что-то похожее на мерцающий шар из белых искр вылетает с ваших пальцев и врезается в стену напротив железной двери. В ней появляется отверстие приблизительно метр в диаметре, а стены продолжают сдвигаться. Вы собираетесь выскочить через отверстие, когда Большун просит задержаться. **«Смотрите!»** - кричит он, - **«Среди осколков раз-битого стекла лежит большой изумруд!»**

- Схватить изумруд: 7 — (356)
- Прыгнуть в дыру: 183 — (301)

## 5

---

306

Вы делаете глубокий вдох и бежите до края ямы, стараясь прыгнуть как можно дальше.

- Дальше, ✎ «N» = 190, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 6

---

59

Темный и заплесневелый коридор, в конце концов, снова предлагает на выбор пойти налево или направо.

- Пойти налево: 250 — (242)
- Пойти направо: 124 — (328)

## 7


---

## 8

---

302

Как только вы становитесь на следы, комната начинает вращаться. Вы теряете равновесие и падаете без чувств. Вы лежите без сознания и не знаете, сколько прошло времени. Когда вы приходите в себя, то оказываетесь в другом месте. Вы вернулись к хижине дровосека с мечом, щитом и пустым рюкзаком. Все, что вы нашли в лабиринте, пропало, в том числе и один из изумрудов. Понимая, что без него до золотого дракона не добраться, вам лишь остается ждать медленной и мучительной смерти...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,   
«Храбрость» -1 — (135)

## 9

---

184

Вы не верите своим глазам, когда рисунок на стене оживает, превращаясь в маленького красного дракончика. Он выдыхает дым из ноздрей и машет крыльями, готовясь взлететь. Несмотря на то, что он не больше метра в длину, его огненное дыхание и острые когти могут причинить серьезный ущерб.

184 — (57)

## 10

---

350

Когда вы дергаете за веревку, то слышите звук звонка. Он тихий, но достаточный, чтобы предупредить кого-то о вашем присутствии. Вы смотрите вверх и прикидываете, сможете ли протиснуться через дыру, если залезете по веревке.

8 — (155)

## 11

---

255

Коридор снова резко поворачивает направо, и вы видите грубое отверстие в левой стене, достаточно большое для вас, чтобы пролезть. Вы всматриваетесь в отверстие, но не можете ничего рассмотреть во мраке. Большун подхватывает из держателя на стене пылающий факел и просовывает его через отверстие, чтобы осветить небольшую пещеру, вырезанную в скале. Ее грубые стены покрыты странными рисунками и символами. К стене приковано несколько цепей.

Залезть в пещеру: 303 — (314)

Продолжить путь: 108 — (102)


## 12

---

### ДОПЕЛЬГАНГЕР

Мастерство 12

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 60, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 10 — (333)

## 13

---

249

Вы улыбаетесь и представляете себя и Большуна. Ло Ло Май улыбается в ответ и говорит: «Добро пожаловать, воины brave и смелые. Вы ищете дракона, из золота сделанного?»

Да: 235 — (50)

Нет: 162 — (239)

## 14

---

205

Вы аккуратно поднимаете шар из гроба и с удивлением слышите спокойную музыку, звучащую из него. Вы кладете шар на пол, и музыка затихает. Она начинается снова, когда вы поднимаете его. Засовываете шар в рюкзак, и все затихает. «Как странно, никогда такого не видел. А теперь идем!» - говорит Большун и шагает прочь, а вы идете вслед за ним.

 «Золотой шар» +1

156 — (218)

## 15

---


371

АДСКИЙ ДЕМОН успевает ударить вас своими когтями. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Большун помогает вам подняться на ноги, и вместе вы быстро бежите по извилистым коридорам, не жалея сил.

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

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 208 — (26)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 16

---

403

Когда вы пробегаете мимо скелетов, они оба пытаются сильно ударить вас своими мечами.

**Дальше**,  «N» = 246, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(346)**


## 17

---


143

Когда вы пробуете перерезать пояс воина, чтобы снять кожаную сумку, то чувствуете острую боль в правой руке. Во мраке коридора вы не заметили, что туника воина пронизана толстыми плотоядными червями. Несмотря на слепоту, острое обоняние позволяет им находить добычу и вгрызаться в нее зубастой пастью. **Бросьте один кубик - именно столько очков выносливости вам пришлось потерять.**

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

 вычесьте из «Выносливость» случайное число от 1 до «d6»

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 102 — (199)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 18

---




## 19

---

388

Держась одной рукой за корчащуюся змею, вы пытаетесь отрубить ей хвост, потому что он пытается обмотаться вокруг вас.

- Дальше**,  «N» = 125, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 20

---

312

Вы входите в еще одну маленькую комнату с дверью в стене напротив. Посреди комнаты стоит маленькая, восточного вида девушка с короткими темными волосами и глазами как у кошки. Она одета в белую шелковую одежду. В левой руке у нее два листа бумаги, а в правой кристалл, похожий на пирамиду. Спокойным голосом она говорит:

**«Приветствую вас. Я - Ло Ло Маи. Уста мои истину лишь изрекают».**


- Поговорить: 249 — (13)**
- Уйти из комнаты: 396 — (310)**

## 21

---

295

Логово Карликов – истинная сокровищница. В мешках вы находите немного хлеба и яблок, которые быстро съедаете. **Прибавьте 2 очка выносливости.** Большинство мечей не лучше вашего, но зато вы находите в углу отличный бронзовый щит. **Добавляйте 1 очко мастерства в сражениях, пока его носите.** Также в одной из ваз вы находите записку: **"ЧЕТВЕРТЫЙ МЕЧ"**.

 «Выносливость» +2, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Щит (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Щит (мастерство+1)» +1, «Записка "ЧЕТВЕРТЫЙ МЕЧ"» +1

- 268 — (125)**

## 22

---

176

Вы входите в черную комнату, в которой даже предметы и мебель черные. В углу, на черной мраморной колонне сидит кошка из черного фарфора с глазами из драгоценных камней.

- Подойти к статуе: 383 — (235)**


○ Покинуть комнату: 204 — (342)

## 23

---

67

Полный человечек неожиданно исчезает во вспышке дыма, а вместо него остается подушка, на которой лежит **лунный амулет**. Вы забираете его с собой, но остается лишь гадать, какую магию он содержит. Затем вы покидаете пещеру и идете дальше по коридору.

 «Лунный амулет» +1


○ 76 — (214)

## 24

---

113

Вы находите скрытую в одеждах Злого Волшебника бархатную сумку. В ней оказывается **бутылка с чернилами**. Большеног рекомендует взять ее с собой и поскорее уходить, что вы и решаете сделать.

 «Бутылка чернил» +1


○ 291 — (119)

## 25

---

21

Вы ползете в темный провал, который приводит к логовищу Гигантского Паука. Лицо задевает толстую, липкую паутину, вы рвете ее вслепую руками. Когда глаза приспособляются к темноте, вы видите среди развалин несколько вещей. Во-первых, железную шкатулку, в которой спрятана короткая записка: "**ПЕРВОЕ КОПЬЕ**". Во-вторых, находите кожаный мешочек с экзотическим желтым цветком. Он испускает замечательный аромат, и вы немедленно чувствуете себя энергичнее и сильнее. **Восстановите 1 очко мастерства, если оно было понижено.** Затем вы медленно поднимаетесь из ямы и продолжаете путь по коридору.

 «Мастерство» +1, «Записка "ПЕРВОЕ КОПЬЕ"» +1

○ 98 — (191)

## 26

---

208

Вскоре коридор разветвляется в две стороны. Большун доверяет вашей интуиции и предлагает вам выбрать, куда следовать дальше.

- Левый коридор: 169 — (222)
- Правый коридор: 286 — (269)

## 27

---

40

Вы двигаетесь вдоль стены пещеры, пока не возвращаетесь к лестнице, которая ведет к глубокой нише. Кажется, нет другого выбора кроме как подняться по ней.

- 318 — (262)

## 28

---

224

Вы поворачиваете за угол и видите, что неизвестный убегает изо всех сил. Большун кричит вам: **«Да пусть себе убегает! Я не буду ловить его. Я лучше подожду вас здесь и немного переведу дух»**. Можете продолжить погоню или дать незнакомцу уйти.

- Продолжить погоню: 99 — (130)
- Перестать бежать: 368 — (246)

## 29

---

386

Большун лишь прикасается к шару кончиком кинжала, но этого достаточно, чтобы сработала магическая ловушка. Шар разламывается, и старая железная дверь с грохотом захлопывается. Вы ужасом понимаете, что слышите шуршащий звук сдвигающихся стен. Большун подбегает к двери, но его попытка открыть ее неудачна. **«Заперто! Нас просто раздавит. Что же делать?»** - кричит он со страхом в голосе. Похоже нет никакого пути к спасению. Только магия может помочь. Знаете ли вы подходящее заклинание?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ"»: **Дыра в стене:** 292 — (281)
- Обыскать комнату: 130 — (244)

## 30


---

### ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Мастерство 7

Выносливость 8

Атаки врага наносят урон 1.

Начать битву,  «Rez» = 7, «N» = 241, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, «Dmg» = 1 — (333)

## 31

---

322

Дверь открывается в проход и после путешествия по нему в течение нескольких минут, вы видите еще одну дверь в стене слева. В ней маленькое окно, сквозь которое видна освещенная свечой комната, в которой на скамье, спиной к вам, сидит женщина. Вы стучите в дверь, но она не встает. Можете войти в комнату или продолжить путь по коридору.

- Войти в комнату: 158 — (321)
- Идти по коридору: 281 — (104)

## 32

---

182

Вы решаете рассказать Большуну о своих поисках и о том, что вы тоже ищете изумрудный глаз. **«Хорошо, пойдём и найдем его! Если Шаркл так сильно хочет его, значит он чего-то стоит!»**. Вы покидаете камеру и двигаетесь по коридору. Большун вовремя предупреждает вас: **«Остановитесь! Здесь есть ловушка!»** Он медленно опускается на колени и ползет по коридору, прижимаясь к полу. Один из камней проваливается под его весом, и шесть дротиков немедленно вылетают из узких щелей с обеих сторон. Они разбиваются о противоположную стену, после чего Большун встает с самодовольной усмешкой. **«Можно идти дальше!»** - говорит он весело. Вскоре вы подходите к развилке.


- Повернуть налево: 354 — (339)
- Повернуть направо: 202 — (263)

## 33

---

319

В пещере нет ничего интересного кроме кожаной сумки, в которой хранится **зуб песчаного червя**. Положив находку в рюкзак, вы покидаете пещеру и идете дальше по коридору.

 «Зуб песчаного червя» +1


139 — (171)

## 34

---

289

Вы пытаетесь уговорить Большуна, чтобы тот залез в вазу. Наконец, карлик неохотно соглашается и вскоре вылезает оттуда с парой обуви. Вы с удовлетворением говорите Большуну, что это Эльфийские Ботинки. Тот, кто их наденет, может пройти бесшумно где угодно. Вы без колебаний их надеваете. **Прибавляйте 1 очко мастерства в сражениях, пока их носите.** Большун не возражает. Он говорит, что не должен носить ничего, сделанного эльфами. Затем, из любопытства, вы решаете отодвинуть вазу от стены.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Ботинки эльфов (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Ботинки эльфов (мастерство+1)» +1

326 — (305)


## 35

---

**КАРЛИКИ**

Мастерство **7**

Выносливость **9**


**Начать битву**,  «N» = 295, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (333)

## 36

---

71

Вы пытаетесь выглядеть честным, когда говорите Вигдис, что она прекрасна. Ее глаза сужаются, и она холодно говорит: **"Ты не только лгун, но и трус. Я ужасно уродлива, и это единственная правда. Я ненавижу красоту! А ты сейчас станешь моим новым питомцем!"** Ведьма обхватывает вас призрачными руками. Вы пытаетесь убежать, но ноги не двигаются с места. Разум покидает вас, и вы начинаете паниковать. Вигдис намеревается выполнить свое обещание. Она произносит заклинание, и ваше тело медленно превращается в летучую мышь. Вигдис довольна появлению новой игрушки, но ваше приключение на этом закончено...


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

## 37

---

356

Избежать кислотных ударов Смертельной Слизи невозможно, и вы кричите от боли, прожигаящей вашу кожу. Вам не убежать от нестерпимого и неприглядного конца. Смертельная Слизь полностью поглощает вас, а затем добирается и до Большуна. На этом ваше приключение заканчивается...


Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,   
«Храбрость» -1 — (110)

## 38

---

23

Уродливый Огр ворчит, сопит, но не просыпается. Наконец, вы добираетесь до стула. Резкий запах немытого тела заполняет ваши ноздри. Вы медленно снимаете сумку со спинки стула и на цыпочках выходите из пещеры. В коридоре вы открываете ее и находите внутри **зуб песчаного червя**. Вдохнув с облегчением, вы продолжаете путь.

 «Зуб песчаного червя» +1

139 — (171)

## 39

---

336

Скоро вы подходите к огромной железной двери в левой стене. Можете попытаться открыть ее или продолжить идти вперед.

- Открыть дверь: 293 — (331)
- Продолжить путь: 173 — (135)

## 40

---

236

Вскоре вы подходите к еще одному дверному проему в правой стене, над которым висит табличка: «Том Компепер. Торговец»

- Открыть дверь: 329 — (315)
- Двигаться дальше: 262 — (280)

## 41

---

266

По мере продвижения по огромной пещере вы замечаете огромный камень высотой около трех метров. Неожиданно он приходит в движение. Перед вами, на ногах похожих на стволы, останавливается ужасающий зверь с головой, кошмарнейшей из всех, что вы видели. Его череп частично отсутствует и в дырах пульсирует красный мозг. Множество рогов торчит из его макушки как пики. Его зубы длинные и острые, из дыры носа течет, а его глаза малы и близко расположены. Его тело подобно скале, а мускулистые руки заканчиваются массивными каменными кулаками. ГИГАНТ вне себя от голода и хочет вас разорвать.


- 133 — (132)

## 42

---

334

Вы говорите Наемнику, что готовы заплатить ему за помощь. Подняв свой огромный двуручный меч, Наемник приближается к Орку. Вы видите, как длинное лезвие взлетает и обрушивается на шею зеленокожего монстра, отрубая ему голову. Наемник ворчит в удовлетворении и протягивает свою огромную руку, чтобы потребовать оплату: **"Мои услуги стоят 10 золотых!"**

- Если в наличии 10 «Снаряжение/Золото»: Отдать 10 золотых: 379,   
«Золото» -10 — (304)
- Отказаться платить: 223 — (311)

## 43

---

151

Вы идете по коридору до следующей двери слева. Приложив к ней ухо, вы слышите женский голос, зовущий на помощь.

- Войти в комнату: 225 — (265)
- Продолжить путь: 116 — (62)

## 44

---

349

Большун делает все, что возможно, используя травы и напитки, которые он принес с собой из своей деревни. Постепенно они помогают, и вы, несмотря на слабость, чувствуете себя достаточно хорошо, чтобы продолжить путь. **Потеряйте 1 очко мастерства.**

 «Мастерство» -1

- 148 — (252)

## 45

---

89

Суп – густой и полезный овощной бульон, который придает сил. **Прибавьте 2 очка выносливости.** Вы делитесь им с Большуном, который с энтузиазмом хлебает его, вытирая бородатое лицо обратной стороной руки. «Хорошая еда. Кто приготовил такое?» - спрашивает он.

 «Mia1» = 3, «Выносливость» +2

- Если отсутствует 3 «Script/Mia2»: Прочитать листки: 240 — (184)
- Войти в дверь: 312 — (20)

## 46

---

259

Большун несколько раз в расстройстве пинает дверь и молотит по ней кулаками. К огромному его удивлению, из-под двери внезапно появляется листок бумаги. Большун поднимает его и читает вслух стихи, написанные на нем:

**«Железную дверь не откроет ни один ключ в мире. Звони в звонок, считая вслух: «Один, два, три, четыре».**

Есть ли у вас медный звонок?



○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Медный звонок»: **Медный звонок: 296** — (201)

○ Подождать: 189 — (166)

## 47

---

## 48

---

58

Когда вы направляете кольцо на Зомби, они замирают. Их рты открываются, как будто они беззвучно кричат. Один за одним они, пошатываясь, уходят обратно во мрак пещеры.


○ 376 — (89)

## 49

---

146

Обыск комнаты ничего не дает и вы решаете обыскать гоблина. Во время боя вы несколько раз ударили его в корпус, но это не имело никакого эффекта. Вы обнаруживаете под его одеждой **кольчугу**. Она сделана из странного серо-голубого металла, и вы решаете одеть ее. **Добавляйте 1 очко мастерства во время сражений.** Вы покидаете комнату и продолжаете путь по коридору.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Кольчуга (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Кольчуга (мастерство+1)» +1

○ 173 — (135)

## 50

---

235

Ло Ло Май внезапно волнуется и говорит: **«В заветном зале только пыль и паутины муть. Но ты найдешь секретный ход, лишь стоит повернуть. Средь в камень вбитого оружия. Откроешь ты к дракону золотому путь».** Без суеты она идет к двери напротив и, открыв ее, жестами приглашает вас пройти. Вы доверяете ей и без рассуждений делаете как она просит.

○ 396 — (310)

## 51

---

377


Ваша кожа твердеет, а мускулы мертвеют, надежды на спасение нет. Медуза превращает вас в камень! Ваше приключение завершается здесь...

## 52

---

285

Только вы перевели дыхание, как второй Орк отбрасывает ногой стол и бросается на вас с дубиной. Вы отступаете назад, чтобы защититься, но внезапно поскользываетесь на большой кости.

**Дальше**,  «N» = 313, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 53

---

1

Трехдневный поход через равнины варваров к Чернолесью истощает. Он проходит без происшествий, за исключением нападения двух диких собак, которых вы быстро успокаиваете своим мечом. Самый незабываемый вид поездки - Огненная гора на востоке с ее отличительным красным пиком, возвышающимся до самого неба. Вы проходите деревню карликов Каменный Мост, пересекаете Красную Реку, и наконец входите в Чернолесье. Вы следуете по карте через лес и наконец, приходите к хижине лесоруба, спустя почти пять дней после отъезда из Клыка, где в Таверне «Голубая Свинья» остался Генри Делакор. Несмотря на усталость и голод, вид хижины лесоруба сильно улучшает ваше настроение. Маленькая хижина срублена из дуба, и её входная дверь открыта. Вы заглядываете в дверной проем и кричите, - «Привет», - в надежде увидеть лесоруба, но груды грязи и обломки на полу говорят вам, что он давно ушел. В дальнем углу хижины, вы видите дровяную печь, а под грязным ковриком обнаруживаете люк. Вы поднимаете его и видите, деревянные ступени, ведущие вниз, во мрак. Можете сначала обыскать хижину или сразу же пойти вниз по ступеням.

**Обыскать хижину: 311** — (278)

**Вниз по ступеням: 69** — (228)

## 54

---

309

Осматриваете кости скелетов. Замечаете на шлеме одного из них таинственные руны. Шлем сделан из хорошего железа и может обладать волшебными свойствами.

Надеть шлем: 121 — (335)

Пойти дальше: 134 — (85)

## 55

---

211

Дверь открывается в пещеру, пол которой завален мелкими костями и обломками. В центре вы видите уродливого двухголового ТРОЛЛЯ. Похоже, головы о чем-то спорят. Одна из них вдруг оборачивается к вам. Лицо покрыто бородавками, а клыки торчат из слюнявого рта как бивни. Он силен, глуп и очень опасен.

Сражаться: 359 — (181)

Убежать: 166 — (116)

## 56

---

196

Вы кашляете, чтобы привлечь внимание старика, и он откладывает кисть, чтобы посмотреть на вас. Он спрашивает, может ли быть полезен. И вы спрашиваете, знает ли он местонахождение изумруда, который вы ищете. Он тербит бороду и качает головой. **«Мы не говорим здесь о Глазе Дракона»** - говорит он нервно. **«Большинство из тех, кто приходил искать сокровище в подземельях, никогда больше не видели. И сейчас ты узнаешь, почему!»**

348 — (78)

## 57


---

**КРАСНЫЙ ДРАКОНЧИК**

Мастерство **6**

Выносливость **7**

Атаки врага наносят урон **3**.

Начать битву,  «N» = 86, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 7, «Dmg» = 3 — (333)

## 58

---

267

Вторая молния чудом промахивается на сантиметр мимо вас. Она пролетает над головой, прежде чем взорваться о стену в конце коридора. Вы бросаетесь в атаку на Волшебника, и он вынужден защищаться, держа в руках огненный посох.

113 — (79)

## 59

---

265

Проход в правой стене просматривается примерно на десять метров. Внезапно из-за угла появляется закутанная в темную одежду фигура с черным мешком на плече. В правой руке у нее длинный кинжал. Фигура замечает вас, разворачивается и убегает обратно. «Эй! Вернитесь!» - кричит Большун. Ему отвечает только эхо. Вы решаете бежать за закутанной фигурой и поворачиваете направо по коридору.

224 — (28)

## 60

---

254

Вы входите в грязную, тесную комнату. Стены заняты полками заполненными сосудами и банками всех сортов с цветами, напитками, насекомыми, мертвыми крысами и отвратительно выглядящими вещами как части тел и помет животных. В центре комнаты горит большой огонь, на котором ужасная Ведьма помешивает в котле отвратительно пахнущее варево. Она поворачивается к вам и улыбается, обнажив два ряда черных зубов.

Поговорить: 95 — (124)

Убежать: 323 — (114)

## 61

---

307

Идете по длинному коридору. Внезапно один из камней пола немного смещается, когда вы наступаете на него. Слишком поздно вы замечаете узкие щели в стенах с обеих сторон коридора. Вы активировали ловушку, и шесть дротиков вылетают из стен.

Дальше,  «N» = 77, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 62

---

116

Вы быстро идете по коридору и видите железные ворота в правой стене. Сквозь прутья видна оранжерея. Она вся заполнена высокими зелеными растениями, которые испускают неприятный запах.

- Идти в оранжерею: 343 — (357)
- Пойти дальше: 142 — (345)

## 63


---

179

Когда вы выпадаете из желоба, то ударяетесь головой о каменный выступ. **Потеряйте 3 очка выносливости.**

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

 «Выносливость» -3

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 105 — (202)
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 64

---

203

Звук катящегося камня не достаточно громкий, чтобы разбудить дракона. Но выражение страха на лице Большуна настолько смешное, что вы не можете не улыбнуться. Вы идете дальше на цыпочках и входите в новый туннель.

- 378 — (98)

## 65

---

109

«Очень интересно», - говорит волшебник, выслушав вашу историю, - «Я восхищен вашей храбростью и помогу вам. Вот небольшой подарок. Удачи!» Неожиданно происходит вспышка света, и в центре комнаты появляется золотая шкатулка. В ней лежит записка: «ПЯТЫЙ КИНЖАЛ». Вы кладете ее себе в карман и покидаете комнату.

 «Записка "ПЯТЫЙ КИНЖАЛ"» +1

- 65 — (167)

## 66

---

52

Вы идете к злему волшебнику с амулетом из лунного камня на вытянутой руке. Внезапно перед волшебником появляется джинн, которого вы недавно освободили из лампы. Волшебник испуганно смотрит на него, а затем с криками убегает по коридору. Джинн летит за ним вдогонку, оставляя за собой клубы дыма. Большун удивленно смотрит на вас: **«Хорошо иметь таких друзей. Может, как-нибудь познакомишь нас? А сейчас нам пора, время не ждет!»**. И действительно, теперь путь свободен, так что можно двигаться дальше.

291 — (119)

## 67

---

305

Вам удается спуститься на землю, не разбудив гигантского дракона. Позади дракона вы видите огромный вход в туннель. Есть ли у вас эльфийские ботинки?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Ботинки эльфов (мастерство+1)»: **Ботинки эльфов: 194 — (352)**

Красться ко входу: **335 — (123)**


## 68

---

ШАРКЛ

Мастерство II

Выносливость II

**Начать битву**,  «N» = 400, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 11 — **(333)**

## 69

---

10

Вы приближаетесь к клетке и толкаете дверцу. Вы поражены, когда она легко открывается. Молодая женщина приближается к вам. Ее улыбка становится шире, и вы замечаете два длинных клыка, появившиеся из-под верхней губы. С сумасшедшим голодным лицом и широко раскрытым ртом, вампирша бросается на вас. Есть ли у вас серебряный кинжал?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный кинжал»: **Кинжал из серебра: 163, **

«Серебряный кинжал» -1 — (257)

Сражаться мечом: 107 — (93)


## 70

---


283

Когда вы собираетесь уйти, невидимый волшебник сердито кричит: **«Тот, у кого нет времени поговорить, должен быть наказан!»** Удар невидимой дубины бросает вас на землю. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вы поднимаетесь на ноги и выходите из комнаты прежде, чем сердитый волшебник снова нападет на вас.

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

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 65 — (167)

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 71

---

234

Внезапно вы видите в стене небольшое отверстие, которое не замечали раньше. В него можно лишь просунуть руку. Большун с сомнением смотрит на вас. Можете рискнуть и проверить, что там, или же, не задерживаясь, вернуться к последней развилке.

Засунуть руку: 101 — (241)

Вернуться назад: 354 — (339)

## 72

---

195

Когда неистовый АДСКИЙ ДЕМОН приближается к вам, чтобы убить, вы отчаянно выхватываете из-за пояса волнистый нож и ударяете ему в горло. Он пытается заблокировать удар своей мускулистой рукой, но завывает от боли, так как закаленное лезвие ножа разрезает ее как масло. Большун подбадривает вас кличем, и вы начинаете бой с ослабшим демоном.

232 — (226)

## 73

---

44

Вы бодро идете вперед, и внезапно слышите слабый звук трения камня о камень. Большун кричит: **«Быстрее! К стене!»** Четыре квадратных секции потолка с грохотом падают на пол.

○ **Дальше**,  «N» = 33, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)


## 74

---

ЦИКЛОП

Мастерство 9

Выносливость 10

○ **Начать битву**,  «N» = 200, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10, «Rez» = 7 — (333)


## 75

---

ТОЛПА ЗОМБИ

Мастерство 6

Выносливость 14

○ **Начать битву**,  «N» = 376, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 14 — (333)


## 76

---

ГРЕМЛИН-САДОВНИК

Мастерство 6

Выносливость 5

○ **Начать битву**,  «N» = 395, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 5 — (333)



## 77

---

### ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Мастерство 7

Выносливость 8

Начать битву,  $\text{«N»} = 21$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 7$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 8$  — (333)

## 78

---

348

Как только старик взмахивает волшебной кистью, рисунок течет, и из него выпрыгивает ВОЮЩИЙ ВОЛК. Из его пасти с острыми клыками вырывается рычание. Старик вызвал волка, чтобы сорвать плоть с ваших костей!

Дальше — (144)

## 79

---

### ЗЛОЙ ВОЛШЕБНИК

Мастерство 8

Выносливость 8

Атаки врага наносят урон 3.

Начать битву,  $\text{«N»} = 113$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 8$ ,  $\text{«Выносливость»} = 8$ ,  
 $\text{«Dmg»} = 3$  — (333)










## 80

---

### Внимание! Не рекомендуется для первого прохождения!

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

- 1. Медуза и Художник,  $f(x)$  «Marvin» — (228)
- 2. Крысы и Гоблин,  $f(x)$  «Marvin» — (81)
- 3. Кошка и Упырь,  $f(x)$  «Marvin» — (6)
- 4. Ведьма и Тролль,  $f(x)$  «Marvin» — (254)
- 5. Вампириша и Скелеты,  $f(x)$  «Marvin» — (191)

- 6. Карлики и Орки,   $f(x)$  «Marvin» — (167)
- 7. Злой Волшебник,   $f(x)$  «Marvin» — (32)
- 8. Циклоп и Король,   $f(x)$  «Marvin» — (26)
- 9. Воры и Убежище,   $f(x)$  «Marvin» — (28)
- 10. Второй изумруд,   $f(x)$  «Marvin» — (276)
- 11. Пещера и Зомби,   $f(x)$  «Marvin» — (128)
- 12. Допельгангер,   $f(x)$  «Marvin» — (189)
- 13. Черный Дракон,   $f(x)$  «Marvin» — (185)
- 14. Золотой Дракон,   $f(x)$  «Marvin» — (193)
- Назад — (1)

## 81

---

112

Дальше по проходу вы видите следующую дверь в стене справа. Вы прислушиваетесь у двери и слышите царапающие звуки, доносящиеся с другой стороны.


- Открыть дверь: 79 — (108)
- Идти дальше: 336 — (39)

## 82

---

331

К счастью для вас, кольцо Медузы нейтрализует злое действие шлема. **Добавьте 1 очко Удачи.** Теперь вместо того, чтобы истощать жизнь, шлем будет помогать вам в бою. **Добавляйте 1 очко мастерства в сражениях.** Оставив скелетов позади, вы идете по коридору.

 «Удача» +1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Шлем (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Шлем (мастерство+1)» +1, «Проклятый шлем» -1

- 134 — (85)

## 83

---

320

Когда вы приближаетесь к злому волшебнику, он выпускает еще одну шаровую молнию.

- Дальше,  «N» = 267, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 84

---

70

Через несколько минут вы видите на правой стене огромные буквы, написанные мелом. Вы читаете: **«Возвращайся, впереди верная смерть»**. «Исчерпывающе», - говорит Большун с насмешкой, - «Что будем делать?»

- Идти дальше: 209 — (341)
- Вернуться назад: 396 — (310)

## 85

---

134

В стене слева вы видите деревянную дверь. Из-за нее слышен смех. Похоже, человек смеется над самим собой. Можете открыть дверь или продолжить идти по коридору.

- Открыть дверь: 374 — (192)
- Идти по коридору: 65 — (167)

## 86

---

78

Когда вы пробегаете мимо Зомби, они пытаются схватить вас своими лапами.

- Дальше,  «N» = 164, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 87

---

364

Вы находите старый грязный мешок, засунутый в щель в стене пещеры. Открыв его, вы находите большую **золотую монету** с головой дракона на одной стороне и глазом на другой. **«Это радует!»** - говорит Большун взволнованно, - **«Мы, должно быть, совсем близко к цели»**. Вы кладете монету в карман и продолжаете путь по туннелю.

 «Золото» +1

- 233 — (185)

## 88

---

393

Вы входите в небольшую комнату, которая ярко освещена большим количеством свечей, стоящих на всех доступных поверхностях. Здесь же стоят два стеклянных стола с зеркальными поверхностями, на которых находится около двадцати закрытых восковыми пробками бутылок с рукописными надписями. Между столами стоит одна из самых красивых девушек, которую вы видели в своей жизни. Она смотрит на вас пронзительно-голубыми глазами и говорит с мягкой улыбкой: **"Добро пожаловать, меня зовут Пия."**

П — (163)

## 89

---

376

Вы добираетесь до дальней стены пещеры и видите грубо вырезанную в стене лестницу, поднимающуюся примерно на двадцать метров к глубокой нише. **«Похоже, это единственный выход отсюда»**, - говорит Большун, подняв голову.

Подняться вверх: 318 — (262)

Обыскать пещеру: 219 — (195)

## 90

---

6

Вы входите в небольшую комнату, которая абсолютно пуста за исключением игровой карты на полу. Это - дама пик, и она выглядит немного необычно из-за очень широкой улыбки.

Поднять карту: 129 — (120)

Выйти из комнаты: 112 — (81)

## 91

---

213

Наемник ворчит и поворачивается, чтобы уйти. Орк не может сопротивляться шансу нанести трусливый удар. Он отворачивается от вас, делает шаг к Наемнику и изо всех сил бьет его по голове своей огромной дубиной. Наемник обрушивается на пол, из расколотого черепа льется кровь. Тактика принесла результат, почему бы вам ее не использовать? Вы подбегаете к Орку сзади и наносите ему сокрушительный удар мечом. Издав предсмертный стон, Орк падает на землю.

○ 299 — (353)


## 92

---

### СКЕЛЕТЫ

Мастерство 7

Выносливость II

○ **Начать битву**,  «N» = 309, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 11, «Rez» = 7 — (333)

## 93

---

107

Вампирша высокомерно глумится над вами, когда вы достаете свой меч. Обычное оружие почти неэффективно против немертвых. Но других вариантов кроме сражения нет.

○ **Дальше: 83** — (140)

## 94


---

272

Браслет слабо мерцает, когда вы двигаете его по запястью. Он внезапно становится горячим и обжигает кожу. Браслет проклят злым волшебством! **Потеряйте 1 очко мастерства.** Отбрасываете его от себя подальше, а затем спрыгиваете через люк в комнату ниже.

 «Мастерство» -1

○ **Принять выбор: 64** — (154)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,  «Храбрость» -1, «Мастерство» +1 — (348)

## 95

---

301

Продолжив путь, вы слышите новый звук, разносящийся по пещере. Множество стонущих голосов. Из тьмы выступают шесть шатающихся фигур, одетых в изорванные тряпки. Их бледная кожа разорвана и изодрана, а провалившиеся глаза безучастно смотрят с измучанных лиц. Обнаружив ваше присутствие, ЗОМБИ неожиданно приходят в движение и протягивают свои когтистые руки. Есть ли у вас кольцо контроля зомби?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо зомби»: **Кольцо зомби: 58 — (48)**
- Сражаться: 310 — (75)**
- Убежать: 78 — (86)**

## 96

---

401

Вы вовремя успеваете выбежать из комнаты, захлопнув дверь прямо перед лицом Призрака. Затем продолжаете путь по коридору.

- 94 — (212)**

## 97

---

128

Уверенный, что сделали правильный выбор, вы делаете шаг вперед, чтобы вытянуть меч из стены.

- 185 — (275)**

## 98

---

378

Туннель освещен факелами и достаточно широк, чтобы идти вдвоем рядом. Не смотря на то, что туннель прямой как стрела, наклон делает путь достаточно трудным. После пятнадцати минут пути вы подходите к гладкой каменной стене, преграждающей туннель. Из нее торчит пять предметов: меч, кинжал, топор, копье и стрела. Здесь же, на деревянной полке, лежит свернутый пергамент. Большун поднимает его: **«Смотрите, здесь на листе какие-то инструкции. Похоже, дракон в золоте находится по ту сторону этой сдвигающейся стены, которая закрыта при помощи магии. Чтобы открыть ее, нужно достать оружие в определенном порядке».**

## 99

---

357

Вы тянетесь, чтобы взять изумруд, но хватаете руками только воздух. Камень - это всего лишь иллюзия! Неожиданно котел взрывается, и на вас летят осколки и горячие брызги.

**Потеряйте 4 выносливости.** Но и этого мало! Похоже, в котле варилась смертельная отравла! Есть ли у вас с собой панацея?

✎ «Выносливость» -4, (Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: «Выносливость» = 1)

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Панацея»: **Панацея: 17**, ✎ «Панацея» -1 — (249)

○ **Подождать: 115** — (258)

## 100

---

197

Держа перед собой горящий факел, Большун ступает на ведущие вниз ступени. Вы спускаетесь в большой подвал с голыми, влажными, покрытыми коричневым грибком, каменными стенами. Большая часть пола покрыта липкой зеленой слизью, старыми костями и черепами. Шипящий звук становится громче, и из сумрака появляется самое отвратительное из тех, что вы видели, существо. Оно выглядит как гуманоид, но большой и распухший. Зеленая слизь сочится из ран на его отталкивающем теле. Но самой отталкивающей вещью в ГНИЛЕРОДЕ является то, что все его тело покрыто червями, вшами, тараканами, личинками, крысами и пиявками по всем отверстиям и складкам его раздутого тела, а раздвоенный язык щелкает между почерневшими зубами. К счастью, Большун не струсил и будет помогать вам в этом бою.

○ 87 — (190)

## 101

---

230

В подвале нет ничего интересного, но вы находите в дальнем углу железную дверь. Она не заперта, но ее очень тяжело открыть из-за ржавых петель. Вы раскачиваете дверь изо всех сил. Наконец, она медленно открывается с противным визгом.

○ 104 — (294)

## 102

---

108

Впереди, приблизительно через пятьдесят метров, вы видите проход левой стене. Фигура, закутанная в темные одежды, внезапно появляется из-за угла, на плече у нее черный мешок. В ее правой руке вы видите длинный кинжал. Неизвестный замечает вас, замирает, поворачивается и убегает обратно, откуда пришел. «Эй! Вернитесь!», - кричит Большун. Его крики эхом повторяются вниз по коридору, но неизвестный не возвращается. Вы решаете преследовать его и повернуть налево в новый коридор.

224 — (28)

## 103

---

339

Когда вы пытаетесь обогнуть Зомби, то спотыкаетесь о камень и падаете. Зомби окружают вас и не оставляют никакого выбора кроме как сражаться с ними.

310 — (75)

## 104

---

281

В стене справа показывается еще одна дверь. Она сделана из красного дуба и полуоткрыта. Можете войти в комнату или продолжить путь дальше.

Войти в комнату: 6 — (90)

Пойти дальше: 112 — (81)

## 105

---

20

Коридор вскоре резко поворачивает налево. На изгибе вы видите нишу в левой стене. Вода струится из чаши, которую держит в руках каменная статуя.

Попить из фонтана: 340 — (198)

Пойти дальше: 136 — (136)



## 106

---

239

Кулон становится теплым от прикосновения к коже и испускает слабое красное свечение. У него есть магическое свойство: кулон может отпугивать демонов из преисподней. Переполненный радостью от нового сокровища, вы покидаете комнату. **Прибавьте 1 очко удачи.**

 «Удача» +1, «Рубиновый кулон» +1

365 — (287)

## 107

---

50

Крышка легко снимается и падает на землю. Когда вы оба наклоняетесь, чтобы заглянуть в бочку, из нее выскакивает два маленьких скорпиона. Один приземляется на длинную бороду Большуну, а второй - вам на руку. Вы инстинктивно пытаетесь стряхнуть его.

**Дальше**,  «N» = 118, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 108

---

79

Вы входите в заброшенную кухню, где грязные шкафы переполнены сломанными коробками, старыми ведрами, использованными кружками и прочими кухонными принадлежностями. Рядом с грудой гнилого картофеля валяется перевернутый стол со сломанными ножками. Три ГИГАНТСКИХ КРЫСЫ грызут в дальнем углу чьи-то старые кожаные ботинки и, кажется, не замечают вас.

**Напасть: 229** — (320)

**Убежать: 336** — (39)

## 109

---

317

Коридор впереди приводит к узкому мосту, который переброшен через глубокую яму. В глубины ямы спускается веревочная лестница, привязанная к мосту. Можете пройти по мосту и продолжить путь по коридору или же спуститься по веревочной лестнице вниз.

**Пройти по мосту: 193** — (254)

**Спуститься вниз: 362** — (178)

## 110

---

237

Вы решаете вернуться назад, но видите, как толстое слизистое желе падает на пол с хлюпающим звуком. Оно зеленое, и от него исходит пар. Кислый запах очень сильный, даже трудно дышать. Большун тыкает его кинжалом, и желе издает громкий шипящий звук.

**«Смертельная Слизь», - бормочет Большун, - «Я слышал о ней, но никогда раньше не видел. Она состоит из кислоты, может собраться в шар и даже принять гуманоидную форму! Мы должны быстро уходить, иначе она поглотит нас!».**

- Сражаться: 356 — (37)
- Идти через туман: 126 — (134)

## 111

---

30

Когда вы приближаетесь к старику, он подскакивает в воздух и немедленно преобразуется в ужасающее животное высотой три метра, покрытое чешуйчатой красной кожей. Воздух с шипением вырывается из его ноздрей, у него большая рогатая голова и руки, которые заканчиваются крючковатыми когтями, раздвоенные копыта и длинный, ярко красный хвост. Большун кричит вам: **"Это АДСКИЙ ДЕМОН! Он неуязвим для обычного оружия! Мы должны бежать, иначе погибнем!"**

Есть ли у вас волнистый нож?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Волнистый нож»: **Волнистый нож: 195 — (72)**
- Убегать: 371 — (15)

## 112

---

398

Вы проходите дубовую дверь, каменный трон и фонтан, и наконец, достигаете развилки. Игнорируя проход налево, которым вы пришли, вы продолжаете путь.

- 54 — (133)

## 113

---

297

Как только вы надеваете **кольцо Медузы**, появляются две призрачные фигуры. Два мерцающих скелета с мечами как будто подходят справа. Создается впечатление, что они проходят сквозь вас и исчезают. Затем видение проходит, и вы покидаете комнату.

## 114

---

323

Вы подходите ко входу в пещеру в правой стене. Вглядевшись, вы видите в ней каменный стол и четыре стула. Свеча, горящая в большом черепе, дает тусклый и жуткий свет. На одном из стульев видна громко храпящая туша Огра. Его лицо зеленое и шероховатое, изо рта на волосатый подбородок стекает слюна. Он одет в шкуры, на шее странное ожерелье из черепов крыс. К стулу прислонена большая деревянная дубина, на спинке висит старая кожаная сумка. Можете прокрасться в комнату, чтобы взять сумку, или просто пойти дальше по коридору.

○ Подкрасться: 274 — (338)

○ Продолжить путь: 139 — (171)

## 115

---

273

К счастью, Большун стоит рядом и видит, как Шершень-Убийца приземляется вам на спину. Карлик быстро сбивает его на пол и припечатывает большим ботинком, **«Это было не весело»**, - говорит Большун на этот раз серьезно. **«Небольшое насекомое, смертельный укус!»** Наблюдая за спиной друг друга, вы продолжаете обыск комнаты.

○ 148 — (252)

## 116

---

166

Длинный и узкий коридор освещен только случайным горящим факелом на стене. Вы медленно идете вперед, в готовности к неожиданной опасности. По влажному полу внезапно пробегает крыса и скрывается в дыре в стене. Вы идете все дальше и дальше, пока не начинаете слышать звук текущей воды. Коридор заканчивается берегом быстрой подземной реки. К палке на берегу привязан грубо сделанный плот. Можете запрыгнуть на плот и плыть по течению или вернуться по своим следам к последней развилке.

○ Залезть на плот: 188 — (359)


○ Вернуться назад: 398 — (112)

## 117

---

19

У вас растет температура и мутнеет перед глазами. Вы падаете на колени и не можете пошевелить ни одним мускулом. **Потеряйте 1 очко мастерства и 4 очка выносливости.**

 «Выносливость» -4, (Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»:  
«Выносливость» = 1), «Мастерство» -1

228 — (250)

## 118

---

170

В предчувствии ловушки вы медленно садитесь на сидение. Вам кажутся звуки стонающих голосов, но это лишь результат вашего воображения. Неожиданно вы ощущаете невероятную силу, пронзающую ваше тело. Вы сели в кресло могущества. **Восстановите 1 очко мастерства, если оно было понижено.** Ощущая себя сильнее, вы вскакиваете с кресла в коридор.

 «Мастерство» +1

9 — (312)

## 119

---

291

Вы наблюдаете за Большуном, счастливо посвистывающим себе под нос, и очень радуетесь, что у вас есть такой хороший компаньон, чтобы исследовать эту адскую темницу. Внезапно темная мысль приходит вам в голову. Что, если вы не найдете изумрудный глаз, вернетесь в таверну «Синяя Свинья» с пустыми руками и объясните Генри Делабору, что потерпели неудачу? Он поверит вам? Даст ли он вам противоядие? Вы говорите Большуну о своих проблемах, и он отвечает со своим обычным веселым настроением: **«Ну, мы идем, чтобы найти изумрудный глаз и золотого дракона, таким образом, неудача не рассматривается. И если этот, как его бишь там, Генри откажется дать вам противоядие, то он будет иметь дело со мной. Ха!»** Оптимизм Большуна заразителен, и вы немедленно чувствуете себя снова увереннее.

81 — (271)

## 120

129

Вы поднимаете карту, но она соскальзывает с вашей руки снова на пол. Внезапная вспышка ослепительного света, и карта исчезает. Перед вами, откуда ни возьмись, появляется Пиковая Дама. Она улыбается и говорит, - «**Огромное спасибо. Вот 5 золотых за ваши хлопоты!**» Она вручает вам золото, затем медленно и изящно выходит из комнаты. Все еще несколько озадаченный, вы засовываете монеты в свой рюкзак и продолжаете поиски.

 «Золото» +5

112 — (81)


## 121


90

Ваши силы начинает медленно убывать, и вы понимаете, что это происходит из-за шлема. **Потеряйте 5 очков выносливости.**

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

 «Выносливость» -5

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Снять шлем: 222**,  «Rez» = 1, «N» = 222, «X» = 2 — (346)

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 122

226

Над тлеющими углями снова появляется колеблющаяся иллюзия Змеиной Ведьмы. Она улыбается и говорит: "**Только такой идиот как ты захотел вломиться в мою комнату и попытаться украсть изумруд такой красоты. Меня зовут Вигдис, и я самая красивая женщина в мире. Ты согласен?**". Вы с отвращением смотрите на ее лицо, покрытое струпьями и бородавками, длинный волосатый нос, провал рта с двумя рядами черных сломанных зубов. Что хотите ответить Ведьме?

Красавица: 71 — (36)


Уродина: 100 — (302)

## 123

---

335

Когда вы проходите мимо дремлющего дракона, Большун неосторожно зацепляет камень на полу. Звук эхом разносится по пещере.

**Дальше**,  «N» = 103, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 124

---

95

Как только вы пытаетесь заговорить с Ведьмой, сразу слышите взмахи крыльев над собой. Посмотрев вверх, вы лишь успеваете выхватить меч, чтобы защититься от двух больших летучих мышей, которые слетают с балки под потолком, чтобы атаковать вас.

**Дальше: 241** — (30)

## 125

---

268

Ваше внимание привлекает небольшой сундук. Он стоит возле стены, на которой белым мелом нарисован дракон. Можете открыть его или покинуть логово Карликов, спустившись по веревке в коридор.

**Открыть сундук: 184** — (9)


**Спуститься вниз: 144** — (327)

## 126

---

37

Хотя она и сделана из старого железа, кольчуга, кажется, пылает в полутьме, и вы внезапно чувствуете себя более сильным. **Добавляйте 1 очко мастерства во время сражений, пока ее носите.** В комнате больше нет ничего интересного, и вы решаете вернуться в коридор.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Кольчуга (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Кольчуга (мастерство+1)» +1

**151** — (43)

## 127

---

399

Вы переступаете через разбитые кости Короля Скелетов, чтобы заглянуть в саркофаг. Там много грязи и мусора, но кое-что выглядит интересным - золотой шар, обвитый двумя полосами ромбовидных частей перламутра.

- Взять золотой шар: 205 — (14)
- Пойти дальше: 156 — (218)

## 128

---

133

Шум воды, капающей со сталактитов в бассейн на полу, отзывается эхом через всю пещеру. У одного из бассейнов вы замечаете деревянный ковш. Вода в бассейне, кажется, искрится на свету.

- Выпить воды: 150 — (225)
- Пойти дальше: 301 — (95)

## 129

---

384

Шершень садится вам на спину, забирается к шее и, прежде, чем вы понимаете, что происходит, вонзает ядовитую иглу в вашу кожу. Вы вскрикиваете от боли и хватаетесь за шею, но ничего не можете сделать, чтобы помешать яду проникать в вены. Есть ли у вас панацея?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Панацея»: Панацея: 168, ✎ «Панацея» -1 — (179)
- Подождать: 221 — (231)


## 130


---

99

Увлечшись погоней за закутанной фигурой, вы не замечаете еще двоих, скрывшихся в тени небольшого ниши. Когда вы пробегаете мимо, один из них подставляет вам под ноги деревянный посох, который заставляет вас споткнуться и упасть на пол. Они немедленно оказываются над вами и начинают изо всех сил бить кулаками и пинать. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вам удастся освободить одну руку, отразить несколько ударов и подняться на ноги, чтобы начать сражаться в полную силу.

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

 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 382 — (175)**
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4**

## 131

---

88

Вы сворачиваете налево в похожий темный коридор. Он резко поворачивает еще левее и затем продолжается прямо, вскоре вы видите справа дверной проем. Вы прижимаете ухо к большой дубовой двери и слышите, как кто-то напевает.

- Открыть дверь: 119 — (146)**
- Пойти по коридору: 236 — (40)**


## 132

---

ГИГАНТ

Мастерство 12

Выносливость 12

- Начать битву,  «N» = 133, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 12 — (333)**

## 133

---

54

В правой стене вы видите большую дубовую дверь с большими железными шипами в виде змей. Можете открыть дверь или продолжить путь по коридору.

- Открыть дверь: 254 — (60)**
- Пойти по коридору: 323 — (114)**



## 134

---

126

С оружием наготове вы осторожно продвигаетесь по коридору. В движущемся густом тумане вы видите не больше чем на метр, но слышите шаги, приближающиеся к вам. Большун поднимает руку, призывая вас остановиться. Звук шагов становится громче, и перед вами предстает ужасающее существо. Это высокий мускулистый гуманоид с горбом и огромной головой. Из его распахнутого, с огромными сломанными зубами, рта текут слюни. Именно единственный глаз делает его узнаваемым. На вас нападает ЦИКЛОП! Есть ли у вас с собой бутылка с чернилами?

- Бутылка чернил: 244 — (240)
- Сражаться: 200 — (74)

## 135

---

173

Сырой и мрачный коридор, наконец заканчивается дверью. Пока вы решаете, открывать ли ее, слышится скрежет металла, сопровождаемый громким лязгом удара о камень. Вы оборачиваетесь, чтобы видеть, что путь назад отрезан железной решеткой, которая опустилась с потолка. У вас нет выбора, кроме как повернуть ручку двери. Вы оказываетесь в комнате с мраморным полом. Комната пуста, в ней лишь пара золотых следов в серебряном кругу на полу. Знак на стене говорит: «**Пожалуйста, встаньте на следы**». Откуда ни возьмись, слышится раскат грома, сопровождаемый громким злым смехом. Что будете делать?

- Встать на следы: 302 — (8)
- Немного подождать: 103 — (332)

## 136

---

136

Вскоре вы подходите к еще одной нише в левой стене. В нем вы видите каменный трон, вырезанный из черепов с открытыми от удивления ртами.

- Сесть на трон: 170 — (118)
- Продолжить путь: 9 — (312)

## 137

---

210

Вы вынимаете осколок зеркала из рюкзака и держите его перед Медузой. Раздается мучительный крик, который быстро затихает. Медленно, вы открываете один глаз, затем другой, и видите окаменевшую от собственного взгляда Медузу. Затем обыскиваете комнату. В угловом буфете вы находите деревянную коробку, украшенную орнаментом, в которой оказывается странное кольцо в виде змеи. Можете надеть его на палец или просто выйти из комнаты.

- Надеть кольцо: 297 — (113)
- Выйти из комнаты: 281 — (104)

## 138

---

280

Когда вы касаетесь оружия, оно не двигается. Ваши руки, кажется, приклеились к нему. Внезапно вы чувствуете удар, как будто разряд молнии ударяет в руку. Это случается снова, только с большей силой. Вы изо всех сил пытаетесь освободиться. Но после поражения в третий раз вы падаете в обморок и беспомощно повисаете. Большун ничего не успевает сделать для спасения, так как еще один удар молнии добивает вас. Ваше приключение на этом закончено...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: Храбрость (отмена), ✎  
«Храбрость» -1 — (193)

## 139

---

229

Очистив меч от крови, вы начинаете обыск кухни. Здесь много посуды, горшков и кастрюль, но ничего годного для использования. Вы уже собираетесь уходить, когда замечаете наверху шкафа закупоренную пробкой зеленую бутылку. Вы снимаете ее и откупориваете, в ней содержится прозрачная жидкость без запаха. Можете выпить часть жидкости или покинуть кухню, чтобы продолжить путь.

- Выпить жидкость: 32 — (349)
- Пойти дальше: 336 — (39)

## 140


---

### ВАМПИРША

Мастерство 9

Выносливость 7

Атаки героя наносят урон 1.

○ Начать битву,  «N» = 83, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7, «Slash» = 1 — (333)

## 141

---

140

В сумке вы находите золотое кольцо, на внешней стороне которого видны какие-то странные руны. Вы отдаете кольцо Большуну, который подносит его к самому носу, чтобы прочитать надпись. **«Кольцо для управления зомби»** - говорит он самодовольно, - **«Я надеюсь, оно рабочее. Пусть оно лучше будет у вас»**. Вы надеваете кольцо на средний палец, затем продолжаете путь по коридору.

 «Кольцо зомби» +1


○ 208 — (26)

## 142

---

154

Шепот продолжает звать вас, когда вы подходите к двери и поворачиваете ручку. Вы осторожно входите в комнату и видите, что она пуста за исключением мраморного постамента на мраморном полу. На верху постамента стоит черный лакированный ящик, из которого похоже и доносится шепот. Когда вы открываете коробку, шепот сменяется истеричным смехом. Тот час же вас обволакивает фиолетовый газ, вырвавшийся из коробки. Вы начинаете неудержимо кашлять, а газ следует за вами везде. Вскоре вам начинает не хватать воздуха. Вы попали в ловушку с ядовитым газом и ничто вас не спасет. Ваше приключение завершено...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,   
«Храбрость» -1 — (189)

## 143

---

246

Вы слишком быстры для скелетов. Их мечи разрубают воздух, но не касаются вас. Не оглядываясь, вы пробегаете через вторую нишу в коридор.


## 144

---

### ВОЮЩИЙ ВОЛК

Мастерство 7

Выносливость 8


○ Начать битву,  «N» = 218, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (333)

## 145


---

3

Нагрудник сидит отлично, но он был сделан злым волшебником, который проклял металл. Вы чувствуете, как проклятие начинает вас сильно ослаблять. **Потеряйте 1 очко мастерства и 1 очко удачи.** Как можно быстрее скидываете с себя нагрудник и выбегаете из комнаты.

 «Мастерство» -1, «Удача» -1

○ Принять результат: 151 — (43)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,  «Храбрость» -1, «Мастерство» +1, «Удача» +1 — (160)

## 146

---

119

Дверь открывается, и вы с удивлением рассматриваете маленькую картинную галерею. Стены почти полностью покрыты картинами животных и птиц. Посередине комнаты старик деловито рисует волка на большом холсте, он еще не заметил вашего прихода и счастливо напевает себе во время работы.

○ Поговорить: 196 — (56)

○ Выйти из комнаты: 236 — (40)

## 147

---

85

Вы беретесь за стрелу обеими руками и резко дергаете. К вашему облегчению она выходит из стены легко, как и копьё. Большун приветствует это восклицанием и добавляет, - «**Вперед, надо три!**». Какое оружие вы выберите третьим?

- Меч — (138)
- Кинжал — (138)
- Топор — (187)


## 148

---

ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ

Мастерство 8

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 47, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (333)

## 149

---

125

Не смотря на то, что Свисающая Змея бьет быстро, вы еще быстрее. Ваш меч рассекает воздух и отрубает змее хвост. Вы соскальзываете вниз насколько возможно. А потом прыгаете с двух метров на пол, Большун поддерживает вас при падении. Раненая змея медленно поднимается в свое логово на потолке.

- 40 — (27)

## 150

---

200

Как только безжизненное тело Циклопа падает на пол, Большун бросается обыскивать его и находит лишь **5 золотых**, которые отдает вам в качестве награды. Неожиданно туман рассеивается, и вы обнаруживаете в правой стене железную дверь с надписью «**Напитки Пии**».

 «Золото» +5

- Открыть дверь: 393 — (88)
- Двигаться дальше: 265 — (59)

## 151

---

49

Взволнованный Большун с трудом держит себя в руках, пока вы достаете изумруды из кожаного мешочка и размещаете в гнездах, - **«Они сели идеально!»** После этого вы с Большуном становитесь с разных сторон Дракона и готовитесь поднять тяжелое сокровище. **«Раз, два, три!»** - говорит Большун радостно. Не смотря на то, что Дракон очень тяжелый, вам удается опустить его с постамента. Пока вы упаковываете Дракона в рюкзак, Большун осматривает комнату. Не найдя ничего интересного он садится на постамент. Как только он это делает, раздается щелчок и стена позади вас уходит в потолок. Солнечный свет, заполнивший комнату, настолько яркий, что больно глазам. **«Мы свободны!»** - кричит Большун взволнованно. Он выходит из комнаты и вы следом за ним, к выступу на середине скалистого холма. Крупный человек со знакомым лицом стоит на нем и улыбается, как будто он вас ждал. Это Генри Делакор, и вы задаете себе вопрос, что он здесь делает, потому что должны встретиться с ним в таверне. **«Шаркл! Зачем ты здесь, злой вороватый обманщик?»** - внезапно кричит Большун. **«Вот для этого!»** - говорит Шаркл и, вытащив из-под одежды маленький арбалет, стреляет в Большуна с короткой дистанции. Болт вылетает и с глухим звуком ударяет вашего друга в грудь. Большун отшатывается назад и падает на пол. Вы подбегаете к нему, но рана ужасно кровоточит. **«Я мог бы добить его в камере, но, наверное, он помог вам принести мне золотого дракона. Такой забавный. Да, я действительно Генри Делакор, но мои друзья зовут меня Шаркл. Теперь, если вы отдадите мне дракона, я буду счастлив передать вам противоядие. Это то, что я называю честной сделкой!»**. Вы отшатываетесь назад с ненавистью в глазах. Никогда еще в своей жизни вы не были так рассержены. Ваш друг лежит в луже крови, при смерти. Внезапно, противоядие перестает вас волновать. Все что вы ищете, это месть. Вы вытаскиваете меч, чтобы напасть на вора, который опускает арбалет и тоже тянется к мечу.

○ Дальше — (68)

## 152

---

149

Из лампы вырываются мерцающие клубы белого дыма. Перед вами появляется невысокий полный человек в тюрбане со скрещенными руками. Он полупрозрачный, и вы можете видеть сквозь него. Человек говорит с улыбкой: **«Знаете ли вы, что я застрял в этой адской лампе на две сотни лет? Не могу выразить, как я благодарен и рад свободе. Вах! Что же ты хочешь в награду, путешественник? Мешочек с золотом или волшебную вещь?»**

○ Мешочек с золотом: 252 — (303)

○ Волшебную вещь: 67 — (23)

## 153

---

164

Вы отклоняетесь от когтистых рук Зомби и убегаете во мрак пещеры. Вскоре их стоны остаются далеко позади.

## 154

---

64

Комната – заброшенная камера пыток. Дыба валяется на полу, в дальнем углу вы видите деревянную стойку. Старые запачканные кровью инструменты боли разбросаны по земле. Сильный заплесневелый запах все еще заполняет комнату, вызывая тошноту. Почти скрытый грудой цепей, вы видите старый железный сундук.

- Открыть сундук: 131 — (260)
- Покинуть камеру: 317 — (109)

## 155

---


8

Вы медленно поднимаетесь по веревке и бросаете взгляд через дыру в потолке. Вы оказываетесь в захламленной комнате, заполненной чем угодно: сундуками, броней, оружием, статуями, вазами, идолами, мешками и коробками. Она похожа на склад награбленного. Вы не можете сопротивляться желанию пролезть через отверстие и порыться в вещах. Вы почти пролезаете, когда из-за коробок выскакивают три низких гуманоида, высотой не больше метра, вооруженные дубинками. Они кричат что-то друг другу писклявыми голосами, и один из них вырывается вперед, чтобы ударить вас по плечу дубиной, когда вы забираетесь в комнату.

**Потеряйте 2 очка выносливости.** На вас напали КАРЛИКИ, которые больше всего любят заманивать путешественников в ловушку, чтобы избить их до полусмерти и ограбить. Можете спуститься по веревке вниз, чтобы убежать, иначе придется сражаться.

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

 «Выносливость» -2


- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Сражаться: 231 — (35)**
- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Убежать: 144 — (327)**
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 156

---

155

Когда вы идете назад к веревочной лестнице, то запинаетесь обо что-то на полу. Вы нагибаетесь и находите **тяжелый щит**. Вы забрасываете его на плечо и поднимаетесь по лестнице на мост. В тусклом свете коридора вы его рассматриваете и видите странные руны, выдавленные по краю, а поверхность отполирована, так что вы видите свое отражение. Вы уверены, что стоило сражаться с Упырем, чтобы получить такой великолепный щит. Затем продолжаете путь по коридору. **Отныне в сражениях можете добавлять 1 очко к своему мастерству.**

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Щит (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Щит (мастерство+1)» +1

193 — (254)

## 157

---

33

К огромному облегчению, ни один из каменных обломков не упал на вас. Вы облегченно вздыхаете и, похлопав Большуна по спине, идете дальше.

255 — (11)

## 158

---

111

Как только вы открываете дверь, в нос бьет ужасное зловоние. Вы входите в большую грязную пещеру, пол которой усыпан гнилой едой и старыми костями. За плохо сколоченным деревянным столом сидят два ОРКА с коричневато-зеленой кожей и в бородавках. Они выглядят отвратительно, а пахнут, как будто никогда не мылись. Они похрюкивают и бормочут что-то, не забывая набивать рты жареным мясом. Они замечают вас и презрительно сплевывают. Один из них, отодвинув стол, медленно встает, поднимая зазубренный палаш. Второй хватает тяжелую дубину, но пока остается на месте, чтобы наблюдать за боем. Первый, издав оглушительный рев, направляется к вам. Бой обещает быть тяжелым.

285 — (220)



## 159

---

330

Двигаясь дальше по коридору, вы видите тело мертвого воина, сидящего на каменном полу возле стены. Он все еще сжимает меч в руке, на нем надета кожаная броня поверх фиолетовой туники, а к поясу привязана кожаная сумка.

- Обыскать тело: 143 — (17)
- Идти дальше: 212 — (276)

## 160

---

167

Дверь открывается в комнату с мраморным полом, в конце которой стоит декоративный каменный стол. На нем лежит богато украшенный бронзовый нагрудник, а сбоку на стене висит простая железная кольчуга. Можете примерить любой из доспехов или покинуть оружейную и пойти дальше по коридору.

- Медный нагрудник: 3 — (145)
- Железная кольчуга: 37 — (126)
- Выйти из комнаты: 151 — (43)

## 161

---

47

Вы подбираете лопату и начинаете раскапывать песок. Через тридцать минут вы обнаруживаете на глубине деревянный сундук. Открыв его, находите **27 золотых** и волшебный посох. Можете взять его себе или вернуться в коридор и пойти по стрелкам.

 «Золото» +27

- Взять посох: 198 — (213)
- Идти по стрелкам: 248 — (354)

## 162

---


262

Стрела протыкает вам ногу. **Потеряйте 2 очка выносливости.** С проклятиями вы вытаскиваете стрелу из ноги и хромаете дальше.

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

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **59** — (6)

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 163


11


«Не хочу показаться грубым, но что такая милая девушка делает в столь опасном месте?» - говорит Большун. Пия поднимает руку ко рту и начинает хихикать. «**Не все такое, каким кажется, мой дорогой карлик**», - отвечает она, - «**Это лишь иллюзия, созданная одной из моих микstur. На самом деле я пожилая леди с остатками зубов**». Пия рассказывает вам о том, что всю жизнь посвятила созданию и улучшению напитков. Она пришла жить в это подземелье, чтобы скрыться от людей, которые хотели украсть ее секретные формулы. Пия может угостить вас своими эликсирами, но каждый глоток будет стоить вам 5 золотых.


Если в наличии 1 «Script/Mia1»: Ваше Мастерство восстановлено до начального значения.

Если в наличии 1 «Script/Mia2»: Ваша Удача восстановлена до начального значения.

Если в наличии 1 «Script/Mia3»: Ваша Выносливость восстановлена до начального значения.

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1 «Script/Mia1»: **Эликсир Мастерства**,  «Mia1» = 1, «Золото» -5, «Мастерство» +12

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1 «Script/Mia2»: **Эликсир Удачи**,  «Mia2» = 1, «Золото» -5, «Удача» +12

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1 «Script/Mia3»: **Эликсир Здоровья**,  «Mia3» = 1, «Золото» -5, «Выносливость» +20

**Прощаться: 265** — (59)

## 164

51

Когда вы заглядываете в зеркало, тело охватывает ужасная боль. Вы пытаетесь изо всех сил отвести взгляд, но это невозможно. **Вы теряете 2 пункта выносливости**. Можете прикрыть глаза руками или попытаться разбить зеркало мечом.

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

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Закрыть глаза: 41** — (300)

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Разбить зеркало: 258** — (279)

## 165

---

5

Как только вы садитесь на скамейку, вы проваливаетесь в долгий и глубокий сон. Вы просыпаетесь несколько часов спустя и обнаруживаете, что ограблены. Все ваше золото было изъято из рюкзака Темными Эльфами, которые сделали эту волшебную сонную скамейку. Сердясь на себя из-за доверчивости, вы идете дальше по коридору.

 «Золото» = 0


220 — (196)

## 166

---

189

Не имея ничего, чтобы открыть дверь, вы решаете спрыгнуть вниз и поискать другой путь. Вы проводите следующие несколько часов, идя вдоль стены пещеры. Большун начинает жаловаться, что он устал и сыт по горло, но вы продолжаете искать выход до изнеможения. Наконец, вы останавливаетесь и ложитесь спать между валунов. Вы спите так крепко, что не слышите почти бесшумные взмахи крыльев кружащейся наверху летучей мыши. Она приземляется поблизости и превращается в женщину-вампира, которая жаждет крови. Она тихо подходит к вам и погружает свои клыки в вашу шею, пока вы спите. Потом она делает тоже самое с Большуном. Когда вы проснетесь, вы оба станете вампирами, обреченными на ночную жизнь. Ваше приключение закончилось...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Медный звонок»: «Медный звонок» +1) — (46)

## 167

---

65

Вы идете по коридору и вскоре подходите к развилке. На каменном полу мелом нарисованы стрелки, указывающие в правый коридор.

Идти по стрелкам: 387 — (268)


Повернуть налево: 304 — (351)

## 168


73

Вы совершаете длинный прыжок и тяжело приземляетесь на каменный пол. **Бросьте один кубик и уменьшите выносливость на выпавшее число.**

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

 вычтеть из «Выносливость» случайное число от 1 до «d6»

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **40 — (27)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 169

153

Глубокий голос продолжает: «Я так благодарен, что вы решили остаться, мой друг, я очень одинок и нуждаюсь в общении. Я волшебник, пойманный в ловушку в другом измерении. Не спрашивайте, как это произошло, это долгая и неприятная история. **Лучше расскажите, что привело вас в это злое место?**» Можете рассказать волшебнику о своем путешествии за золотым драконом или вежливо извиниться и покинуть комнату.

Сказать правду: **109 — (65)**

Извиниться и уйти: **283 — (70)**

## 170

215

Едва способный видеть, и ощущая себя больным и дезориентированным, вы просыпаетесь в крошечной комнате, размером приблизительно два на два метра. В стенах нет никаких дверей. На низком потолке яркий кристалл, который испускает жуткий зеленый туман. Вы были телепортированы в старую тюремную камеру в другой части лабиринта. **Потеряйте 2 очка мастерства.** Вы ищете вокруг и находите в толстом слое грязи на полу железную задвижку, которая может открыть лазейку. Вы тянете за задвижку, и внезапно железный люк открывается в комнату ниже. Можете еще поискать в грязи тюремной камеры или спрыгнуть в комнату ниже.

 «Мастерство» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Обыскать камеру: 29 — (348)**

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Спрыгнуть вниз: 64 — (154)**

# 171

---

139

Коридор, в конце концов, заканчивается надежной дубовой дверью. Вы пробуете ручку и с удивлением обнаруживаете, что она не заперта. Дверь медленно открывается в темную комнату. Свет идет только от свечи, стоящей на полке у дальней стены. В ее неровном свете вы замечаете маленький красный кулон, лежащий на полу. Хотите поднять его?

- Поднять кулон: 239 — (106)
- Выйти в коридор: 365 — (287)


# 172

---

УПЫРЬ

Мастерство 8

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 155, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (333)

# 173

---

300

«После вас», - говорит Большун с улыбкой, притворно кланяясь. Вы делаете глубокий вдох и прыгаете на первый камень. К вашему изумлению ничего плохого не происходит. Прыгая с камня на камень, вы добираетесь до пола коридора. «Подождите меня!» - кричит Большун, неловко прыгая с камня на камень. Несмотря на несколько качающихся приземлений, он добирается к вам безопасно.

- 255 — (11)

# 174

---

288

Вскоре вы возвращаетесь к развилке. С правой стороны вы видите лестницу, ведущую вверх в хижину лесоруба. Вы понимаете, что эти поиски обещают быть очень трудными и испытываете острое желание подняться обратно. Но вы убеждаете себя, что преуспеете.

- 88 — (131)


## 175

---

### БАНДА ВОРОВ

Мастерство 7

Выносливость II

Начать битву,  «N» = 382, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 11 — (333)

## 176

---

337

Большун начинает жаловаться, что никаких сокровищ в логове нет. **«Я надеялся, в конце концов, что драконы охраняют в своих логовах несметные сокровища. Это не справедливо!»** Слушая его в пол уха вы осматриваете пещеру и обнаруживаете еще один туннель, намного больше первого, из которого вы вылезли. Вы просите Большуна не терять надежду и входите в новый туннель.

378 — (98)

## 177

---

262

К счастью, стрела пролетает мимо, а вы идете дальше.

59 — (6)

## 178

---

362

Нужно много времени, чтобы добраться до дна ямы. Здесь черным-черно и вы почти ничего не видите. Когда глаза немного приспособляются к мраку, вы слышите какое-то движение перед собой. Мерзкое немертвое существо медленно приближается к вам. Разлагающиеся внутренности торчат через дыры в теле. Раздутый язык висит из безобразного фиолетового рта, глубоко запавшие красные глаза смотрят на вас. Шипя и булькая, Упырь подходит для нападения.

Дальше — (172)

# 179

---

168

Вы отчаянно роетесь в рюкзаке в поисках панацеи. Наконец, вы ее находите, когда уже чувствуете слабость. Вы выпиваете ее одним глотком и садитесь на пол, чтобы отдохнуть. Вскоре вы чувствуете себя достаточно хорошо, чтобы продолжить.


148 — (252)

# 180

---

222

Вы хотите двигаться дальше, но спотыкаетесь об одного из скелетов и падаете на землю. Шлем слетает с вашей головы. Вы немедленно чувствуете прилив сил. Вы пинаете шлем к стене, затем изо всех сил ударяете по нему мечом, разрубая шлем пополам. Вы удовлетворенно ворчите и продолжаете путь по коридору.

 «Проклятый шлем» -1

134 — (85)

# 181

---

359

Разгневанный Тролль медленно приближается, вращая мощной дубиной. Вы делаете глубокий вдох и бросаетесь на Тролля.

Дальше: 43 — (291)


# 182

---

ОГР

Мастерство 8

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 319, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (333)

## 183

---

## 184


---

240

На всех листках написанные красными чернилами двух-строчные рифмы. Некоторые из них зачеркнуты, как будто от них отказались. Все они бессмысленны, кроме одной:

**«Если увидишь монстра-близнеца, только от левого жди конца».**

Большун хмурится и говорит: «Должно быть, где-то в подземелье находится смертоносный Допельгангер. Он может преобразовывать себя в копию любого существа и, если вы нападаете на скопированного человека, то можете лишиться друга. Но теперь-то мы знаем!»

 «Mia2» = 3, «Записка "ДВОЙНИК СЛЕВА"» +1

Если отсутствует 3 «Script/Mia1»: **Попробовать суп: 89 — (45)**

**Войти в дверь: 312 — (20)**

## 185

---

233

Вы говорите Большуну, что пойдете первым и нагнувшись вползаете в темный туннель. Вдали вы видите слабый свет и, приближаясь к концу туннеля, стараетесь быть как можно тише. Вы видите огромную пещеру, в середине которой что-то лежит. Вы смотрите вниз и видите спящую гигантскую черную чешуйчатую рептилию. У нее гибкая шея и огромные крылья, свернутые вдоль гребня спины. Из больших ноздрей вырывается дым. Дремлющее животное – ЧЕРНЫЙ ДРАКОН, его ни с кем не перепутаешь. **«Я думаю мы сможем пробраться мимо него, пока он спит. Но как нам спуститься?»** - шепчет Большун. Есть ли у вас моток веревки?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Моток веревки»: **Моток веревки: 242**,  «Моток веревки» -1 — **(274)**

**Слезть по стене: 120 — (284)**

## 186

---

298

Вы беретесь за копьё двумя руками и готовитесь тянуть. **«Вперед, сделай это!»** - кричит Большун. Копьё выходит из стены как будто она из хлеба, а не из скалы. Вы делаете несколько шагов назад, чтобы удержаться на ногах. Большун радостно поздравляет, но нужно сделать второй выбор.



- Меч — (138)
- Кинжал — (138)
- Топор — (138)
- Стрела — (147)

## 187

---

214

Вы вглядываетесь в топор несколько секунд пока убеждаете себя что это правильный выбор. Вы беретесь за топор обеими руками и отклоняетесь назад, чтобы потянуть. Топор непринужденно выходит из стены, и вы облегченно вздыхаете. Теперь в стене только два оружия.

- Меч — (97)
- Кинжал — (138)

## 188

---

405

Большун вздыхает и говорит: **«Я думаю, мне стоит пойти первым, так как я меньше»**. Вы наблюдаете, как он исчезает в темном туннеле на локтях и коленях и следуете за ним через несколько секунд. Две минуты спустя он кричит вам что добрался до конца туннеля и входит в пещеру. После этого вы слышите его крик. Вы ползете как можно быстрее до конца туннеля. Не останавливаясь, вы встаете в маленькой пещере со стенами из песчаника. Вы ожидаете увидеть Большуна сцепившегося в схватке с ужасным чудовищем, но не готовы к тому что видите. На вас в атаке бросаются два одинаковых карлика, похожих на Большуна как копии. Один из них должен быть Доппельгангер, который превратил себя в копию Большуна и управляет его сознанием. Но кто из них кто? Кто настоящий Большун? У вас есть лишь секунда, чтобы решить, кого атаковать первым.

- Правый карлик: 360 — (285)
- Левый карлик: 97 — (288)

## 189

---

308

Вы видите, что это символ в виде **белой звезды**. Вы смотрите налево и направо и отмечаете, что оба пути заканчиваются дверями. В коридоре никого нет, но внезапно вы слышите тихий шепчущий голос из левого коридора, повторяющий снова и снова: **«Иди этим путем»**. Затем вы слышите из правого коридора пронзительный женский голос, повторяющий

раз за разом, - «Нет».

- Левая дверь: 154 — (142)**
- Правая дверь: 284 — (209)**

## 190

---

**ГНИЛЕРОД**

Мастерство **10**

Выносливость **10**

Атаки героя наносят урон 3, так как ему помогает карлик.

- Начать битву, ✎ «N» = 380, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 10, «Slash» = 3 — (333)**

## 191

---

**98**

Вы продолжаете идти вдоль плохо освещенного коридора до дверного проема в стене. На двери написано "оружейная".

- Открыть дверь: 167 — (160)**
- Пойти дальше: 151 — (43)**

## 192

---

**374**

К большому вашему удивлению, дверь открывается в маленькую комнату, которая совершенно пуста. Как только вы входите, дверь закрывается, а смех прекращается. Из пустоты раздается спокойный глубокий голос старика, - «**Добро пожаловать, друг**».

- Остаться в комнате: 153 — (169)**
- Покинуть комнату: 283 — (70)**

## 193

---

390

Большун знает, что вы собираетесь вытащить из стены одно из оружий. Он подходит и дважды хлопает вас по спине, чтобы поддержать. **«Удачи! Я уверен, что выбор будет правильным»**, - говорит он.

- Меч — (138)
- Кинжал — (138)
- Топор — (138)
- Копье — (186)
- Стрела — (138)

## 194

---

407

Два дня спустя вас приветствуют карлики, жители Каменного моста. Вся деревня празднует день рождения Короля Гиллибрана. К ним присоединился и великий волшебник прошлого Язтромо с редким визитом. Новости о вашем приключении быстро разносятся по деревне, и вы с Большуном присоединяетесь к Язтромо и Королю за их столом. Большун пересказывает приключение в деталях и спрашивает Язтромо о противоядии против яда замедленного действия. Язтромо смотрит на вас и говорит низким голосом: **"Яд? Вы не отравлены. Если бы вы выпили яд замедленного действия, то были бы уже близко к смерти. Это было просто еще одной ложью Шаркла, чтобы вы вернулись к нему. Забудьте об этом и наслаждайтесь!"** С хорошими друзьями и золотым драконом, цена которого больше, чем вы можете вообразить, это будет не трудно сделать.

- 500 — (308)

## 195

---

219

Вы пересекаете пещеру и видите, что здесь тоже стена. Твердая скала без намека на выход. Лишь веревка свисает с высокого потолка, но вы не видите, что там вверху.

- Лезть по веревке: 406 — (223)
- Вернуться назад: 40 — (27)

# 196

---

220

Через некоторое время вы замечаете следы засохшей крови, как будто раненное существо тащило по полу. Вы следуете за следами крови к двери в стене слева, на которой грубо вырезаны странные символы. Кто бы ни был ранен, похоже, его затащили в комнату за дверь. Вы прикладываете ухо к двери и слышите, как кто-то стонет от боли.

- Открыть дверь: 277 — (224)
- Пойти дальше: 307 — (61)

# 197

---

# 198

---

340

Вы сомневаетесь в собственной мудрости, когда пьете воду из незнакомого источника, но ваша догадка оказывается правильной. Вода чистая и имеет магические свойства. **Прибавьте 3 очка выносливости.** С новой энергией вы идете дальше по коридору.

 «Выносливость» +3

- 136 — (136)

# 199

---

102

Наконец, вам удастся избавиться от всех личинок и приступить к обыску. В сумке погибшего воина лежит свиток с картой подземелий. На нем изображен проход с двумя дверями, одна за другой. Одна дверь с зеленым квадратом, а вторая - с красным треугольником. **Дверь с зеленым квадратом помечена словами «этим путем».** Вы показываете карту Большуну, который говорит: **«Нужно не забыть об этом, это может быть важно».** Теперь вы можете забрать меч воина или пойти дальше по коридору.

 «записка "ДВЕРЬ С КВАДРАТОМ"» +1

- Забрать меч: 358 — (272)
- Пойти дальше: 212 — (276)

## 200

---

190

Вам удастся приземлиться на другой стороне ямы. При этом несколько маленьких камней осыпается в темноту. Затем вы слышите глухие звуки движения вниз и удивляетесь, что за существо скрывается там в тенях. Не задерживаясь, чтобы это проверить, вы поспешно проходите в коридор.

98 — (191)

## 201

---

296

Вы достаете из мешка медный звонок и следуете инструкциям. И с изумлением наблюдаете, как ржавый замок отпирает сам себя и железная дверь со скрипом, открывается в коридор с каменными стенами.

94 — (212)

## 202

---

105

Поцарапанный и ушибленный, вы оказываетесь на дне темной ямы. Нужно действовать быстро, так как ГИГАНТСКИЙ ПАУК на длинных волосатых лапах несется из темного провала, с намерением попировать на вашем трупе. Вы пойманы в ловушку и должны сражаться.

21 — (77)

## 203

---

147

## 204

---

201

Как только вы пронзаете Ведьму мечом, она исчезает в облаке дыма. Вы слышите ее болезненный голос: «Ты промазал!» Когда дым рассеивается, ее нигде нет. Мышь пробегает у вас между ног и скрывается в дырке в дальней стене. Тем временем, котел на огне закипает, и над ним вы видите изображение Ведьмы. Она протягивает к вам руку с одним длинным согнутым пальцем. На ладони у нее вы видите маленький изумруд в форме глаза!

- Схватить изумруд: 357 — (99)
- Поговорить с ней: 226 — (122)

## 205

---

333

Схватившись за посох как можно сильнее, вы изо всех сил ударяете им об пол. **«Большун, держись за меня»**, - кричите вы карлику. Раздается оглушительный, мощный удар грома, сопровождаемый гигантской невидимой волной, прокатившейся по коридору. Она поднимает все на своем пути и утаскивает злого волшебника, атаковавшего вас. Когда все успокаивается, его нигде нет. **«Это научит его не цепляться к странникам, которые его не трогают»**, - бурчит Большун. Теперь путь свободен, и вы идете дальше.

- 291 — (119)

## 206

---

408

Быстро достаете бутылку с панацеей и выпиваете ее содержимое до дна. Жар тут же отступает, и вы чувствуете себя намного лучше.

- 118 — (299)

## 207

---

344

Вы принимаетесь за работу, пытаетесь открыть ржавый замок отмычкой. Хотя вы не обладаете навыками вора, вам это удастся меньше чем за пять минут. Большун очень впечатлен. Вы толкаете железную дверь, и она открывается в выложенный камнем коридор. Вы успеваете заметить, как кто-то убегает и исчезает за углом.

- 94 — (212)

## 208

---

86

Дракончик исчезает, и вы открываете сундук. Внутри лежит свиток - древний и хрупкий. Вы медленно разворачиваете его, боясь, что он развалится на кусочки. Бумага с возрастом стала темно янтарной, и чернила почти неразличимы. Сверху большими буквами написано «Дыра в стене», а внизу текст магического заклинания, чтобы сделать такое отверстие: «Азанг Базанг-занг». Вы шепчете эти слова, чтобы запомнить, и как только вы это делаете, свиток рассыпается в пыль. Но вы запомнили заклинание, и когда-нибудь оно спасет вам жизнь. Немного отдохнув, вы покидаете логово Карликов и спускаетесь по веревке обратно в коридор.

 «Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ"» +1

144 — (327)

## 209

---

284

Когда вы подходите к двери, голос, звавший вас, затихает. Вы поворачиваете ручку и входите в маленькую комнату. На столе стоит миска с супом. А рядом на полу валяются исписанные листки бумаги. В конце комнаты есть еще одна дверь.

Попробовать суп: 89 — (45)

Прочитать листки: 240 — (184)

Войти в дверь: 312 — (20)


## 210

---

МАСТЕР-МЕЧНИК

Мастерство 11

Выносливость 6

Начать битву,  «N» = 152, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 6 — (333)

## 211

---


Если в наличии ровно 26 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: 26 — (350)

Если в наличии ровно 26 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: 389 — (336)

Если в наличии ровно 158 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: 158 — (234)

- Если в наличии ровно 158 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **377 — (51)**
- Если в наличии ровно 229 «D/N»: **229 — (139)**
- Если в наличии ровно 146 «D/N»: **146 — (49)**
- Если в наличии ровно 155 «D/N»: **155 — (156)**
- Если в наличии ровно 218 «D/N»: **218 — (358)**
- Если в наличии ровно 262 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **262 — (177)**
- Если в наличии ровно 262 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **262 — (162)**
- Если в наличии ровно 43 «D/N»: **43 — (273)**
- Если в наличии ровно 241 «D/N»: **241 — (317)**
- Если в наличии ровно 201 «D/N»: **201 — (204)**
- Если в наличии ровно 23 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **23 — (38)**
- Если в наличии ровно 23 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **80 — (325)**
- Если в наличии ровно 105 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **105 — (202)**
- Если в наличии ровно 105 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **179 — (63)**
- Если в наличии ровно 21 «D/N»: **21 — (25)**
- Если в наличии ровно 319 «D/N»: **319 — (33)**
- Если в наличии ровно 190 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **190 — (200)**
- Если в наличии ровно 190 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **55 — (289)**
- Если в наличии ровно 83 «D/N»: **83 — (264)**
- Если в наличии ровно 395 «D/N»: **395 — (219)**
- Если в наличии ровно 309 «D/N»: **309 — (54)**
- Если в наличии ровно 222 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **222 — (180)**
- Если в наличии ровно 222 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **385 — (298)**
- Если в наличии ровно 246 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **246 — (143)**
- Если в наличии ровно 246 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **207 — (236)**
- Если в наличии ровно 47 «D/N»: **47 — (161)**
- Если в наличии ровно 295 «D/N»: **295 — (21)**
- Если в наличии ровно 86 «D/N»: **86 — (208)**
- Если в наличии ровно 285 «D/N»: **285 — (52)**
- Если в наличии ровно 313 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **313 — (292)**
- Если в наличии ровно 313 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **28 — (329)**
- Если в наличии ровно 147 «D/N»: **299 — (353)**
- Если в наличии ровно 77 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **77 — (267)**
- Если в наличии ровно 77 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **174 — (330)**
- Если в наличии ровно 118 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **118 — (299)**
- Если в наличии ровно 118 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **392 — (248)**
- Если в наличии ровно 267 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **267 — (58)**
- Если в наличии ровно 267 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **216 — (266)**
- Если в наличии ровно 113 «D/N»: **113 — (24)**
- Если в наличии ровно 232 «D/N»: **232 — (238)**
- Если в наличии ровно 399 «D/N»: **399 — (127)**



- Если в наличии ровно 33 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **33** — (157)
- Если в наличии ровно 33 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **316** — (306)
- Если в наличии ровно 200 «D/N»: **200** — (150)
- Если в наличии ровно 382 «D/N»: **382** — (295)
- Если в наличии ровно 152 «D/N»: **152** — (277)
- Если в наличии ровно 401 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **401** — (96)
- Если в наличии ровно 401 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **263** — (255)
- Если в наличии ровно 380 «D/N»: **380** — (340)
- Если в наличии ровно 133 «D/N»: **133** — (128)
- Если в наличии ровно 376 «D/N»: **376** — (89)
- Если в наличии ровно 164 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **164** — (153)
- Если в наличии ровно 164 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **339** — (103)
- Если в наличии ровно 125 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **125** — (149)
- Если в наличии ровно 125 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **22** — (343)
- Если в наличии ровно 273 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **273** — (115)
- Если в наличии ровно 273 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **384** — (129)
- Если в наличии ровно 60 «D/N»: **60** — (347)
- Если в наличии ровно 305 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **305** — (67)
- Если в наличии ровно 305 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **137** — (326)
- Если в наличии ровно 337 «D/N»: **337** — (176)
- Если в наличии ровно 103 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **203** — (64)
- Если в наличии ровно 103 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **269** — (283)
- Если в наличии ровно 400 «D/N»: **400** — (232)
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 212

94

Когда вы, следуя за Большуном, приближаетесь к новой развилке, вам в глаза сразу бросается белый символ на стене впереди.


○ **308** — (189)

## 213

---

198

Решаете проверить, остались ли в посохе магические силы, и ударяете им о землю. Раздается оглушительный грохот, который громче любого грома. Он порождает звуковую волну, которая сбивает вас с ног, когда вы отпускаете посох. Когда вы решаете рассмотреть посох поближе, то видите надпись: **«Посох грома – держи крепко»**. Вы запоминаете эти слова и решаете оставить посох себе. Затем возвращаетесь в коридор и следуете по стрелкам.

 «Посох грома» +1

248 — (354)

## 214

---

76

В стене справа вы видите маленькую нишу. В ней стоит великолепно вырезанная скамейка с надписью **«Хороший отдых»**.

Посидеть на ней: 5 — (165)

Пройти мимо: 220 — (196)

## 215

---

27

Вы без задней мысли атакуете Призрака сзади, пока он занят Большуном. Но меч просто проходит сквозь него, не нанося никаких ран. Вы командуете Большуну бежать. Призрак поворачивается к вам, как только Большун выбегает за дверь.

Дальше,  «N» = 401, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 216

---

187

Призрак находился под заклинанием Флоресто больше пяти лет, он хранил коллекцию мечей и выступал как партнер в боях. Однако волшебная музыка может отпустить пойманную душу обратно в ее мир. Вы копаетесь в рюкзаке и достаете сферу. Как только вы касаетесь ее, начинает играть нежная музыка. Это сразу же оказывает воздействие на Призрака, который останавливается и начинает медленно пропадать из виду. Его меч падает на пол, и через секунду Призрак исчезает совсем.

347 — (227)


## 217

---

### КОРОЛЬ СКЕЛЕТОВ

Мастерство 9

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 399, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7 — (333)

## 218

---

156

Коридор резко поворачивает направо, и на повороте возле левой стены вы видите в полу железный рычаг. Большун тщательно осматривает его, но не прикасается. **«Это может быть ловушка»**, - говорит он, привычно улыбаясь.

Нажать рычаг: 366 — (253)

Пойти дальше: 44 — (73)

## 219

---

395

В конце оранжереи вы находите скрытый за растениями деревянный шкаф. Открываете его и видите на полке маленькую флягу. Фляга содержит зеленую пасту. Похоже, она сделана из растертых листьев растений, которые здесь растут.

Попробовать пасту: 278 — (230)

Выйти в коридор: 142 — (345)


## 220

---

### ПЕРВЫЙ ОРК

Мастерство 8

Выносливость 8

Начать битву,  «N» = 285, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (333)

## 221

---

61

Замахнувшись, вы бросаете хрустальную дубину в Короля Скелетов. Она попадает ему прямо в череп и разбивается на множество осколков, сбивая корону с головы. Оставшись без короны, Король Скелетов беззвучно кричит и тут же рассыпается в прах.

**399** — (127)

## 222

---

169

Большун замечает что-то впереди и бежит вперед, чтобы заняться исследованием. Это большой каменный саркофаг приблизительно два метра длиной с очень тяжелой крышкой.

**Сдвинуть крышку: 35** — (334)

**Пойти дальше: 156** — (218)

## 223

---

406

Вы поднимаетесь почти на пять метров, когда конец веревки начинает подниматься, чтобы обвиться вокруг вашего тела. Это не веревка, а хорошо замаскировавшаяся СВИСАЮЩАЯ ЗМЕЯ.

**Ударить мечом: 388** — (19)

**Спрыгнуть вниз: 73** — (168)

## 224

277


Дверь открывается в маленькую камеру, в которой только маленький деревянный стол, на котором горит свеча. Крысы бегают по сырому полу. К задней стене камеры цепью прикован невысокий, коренастый человек. Он без рубашки и из глубокой раны в боку сочится кровь. У него косички и длинная борода. Подбородок опирается на грудь, и он стонет, очевидно, от сильной боли. Он, похоже, услышал, как вы вошли в комнату, потому что начинает медленно говорить, не поднимая взгляда: **«Я говорил вам тысячу раз, что не знаю, где изумрудный глаз. Вы могли бы убить меня сейчас и покончить с этим»**. Вам ужасно жаль бедного карлика, который думает, что вы - его тюремщик. Вы решаете помочь ему, потому что он, скорее всего, такой же охотник за сокровищами, как и вы. Освобождение не занимает много времени, и он удивлен и благодарен за спасение. Вы осматриваете его раны и даете ему воду и пищу. **«Меня зовут Большун. Меня заманил в засаду пять дней назад злой мошенник, получеловек Шаркл. Вы когда-нибудь слышали о нем? Он приехал из Сафрики. Он продал бы собственную мать, если бы мог выручить за нее хоть 2 золотых! Но я достану его когда-нибудь, и мир вздохнет свободнее»**.

182 — (32)

## 225

150

Вода имеет металлический привкус, но при этом отлично освежает. **Прибавьте 2 очка выносливости**. Странно, но ваше зрение кажется улучшилось. Все выглядит четче, и вы видите во мраке дальше. Большун тоже пьет воду и впечатлен улучшением зрения. **«Все выглядит лучше»**, - говорит он.

 «Выносливость» +2

301 — (95)

## 226


### АДСКИЙ ДЕМОН

Мастерство 9

Выносливость 9

Атаки врага наносят урон 1.

Атаки героя наносят урон 3.


Начать битву,  «N» = 232, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9, «Dmg» = 1, «Slash» = 3 — (333)

## 227

---

347

Большун выглядит уставшим. Хотя он и не пострадал кроме царапины на руке, пот катится с него градом. **«Вы обыскивайте комнату, а мне надо отдохнуть»**, - говорит он тяжело дыша. Вы осматриваете все мечи и находите один из лучших виденных вами в жизни. **Прибавляйте себе 1 очко мастерства, когда будете использовать его в бою.** Счастливым от обладания новым оружием, вы покидаете комнату и идете дальше по коридору.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Превосходный меч (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Превосходный меч (мастерство+1)» +1

94 — (212)

## 228

---

69

Лестница ведет вниз, в мрачный коридор с каменными стенами, который освещен несколькими мерцающими факелами. В тусклом свете видна густая слизь, стекающая по стенам, в воздухе висит ужасное зловоние. Вы слышите шуршание и смотрите вниз - это крысы бегают по грязному полу впереди. Вскоре коридор расходится. Можете повернуть направо или налево.

Направо: 186 — (319)

Налево: 88 — (131)

## 229

---

## 230

---

278

Пасть отвратительная на вкус, вы чувствуете слабость. Однако чувство тошноты быстро проходит и взамен появляется бодрость. **Добавьте 2 очка выносливости и восстановите 1 очко мастерства, если оно было снижено.** На дне фляги вы с удивлением находите маленький серебряный ключик, которым открываете нижнюю часть шкафа. Там валяется странная скомканная записка: **"ТРЕТИЙ ТОПОР"**. Вы кладете ее в карман и выходите обратно в коридор.

 «Выносливость» +2, «Мастерство» +1, «Записка "ТРЕТИЙ ТОПОР"» +1


142 — (345)

## 231


221

Вы падаете на колени из-за негативного действия яда. Вы почти теряете сознание, и все тело как будто горит в огне. Не верится, что после всех существ, которые вам встречались, маленькое насекомое смогло вас победить. **Потеряйте 7 очков выносливости.**

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

 «Выносливость» -7

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 349 — (44)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 232

400

Держась за глубокую рану на животе, Шаркл падает на колени и умоляет о милосердии. Вы игнорируете его и склоняетесь к Большуну, который еще жив. На земле вы видите кожаную сумку Шаркла и находите в ней бутылку с надписью «Лечащий Напиток». **«Дай его мне»**, – умоляет Шаркл. **«Выпей... его...сам»**, - шепчет Большун. В бутылке не больше чайной ложки напитка, но вы не сомневаетесь, кто его должен выпить. Прижимаете бутылку к губам Большуна и просите выпить. Он делает один глоток, и напитка не стало. Меньше чем через десять минут Большун уже стоит на ногах полностью здоровый. Шаркл, к тому времени затих и не двигается. Большун наклоняется послушать его дыхание: **«Ничего. Умер. Мертвая собака. Нечего о нем плакать. Идем мой друг, в Каменном Мосте есть сильные целители, которые разбираются в ядах».**

407 — (194)

## 233

### ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Бои ведутся по стандартным правилам Fighting Fantasy.
  2. Каждая провизия восстанавливает 4 единицы выносливости.
  3. Шанс прохождения проверок:  
навык 10: 85%  
навык 09: 80%  
навык 08: 75%  
навык 07: 70% и т.п.
- После каждой проверки удачи ее значение снижается на 1.
4. Приятной игры!!!


**Назад — (1)**

## 234

---

158

Вам удается отвезти взгляд от Медузы, но что дальше? Есть ли у вас с собой осколок зеркала?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Осколок зеркала»: **Осколок зеркала: 210**,   
«Осколок зеркала» -1 — (137)
- Убежать из комнаты: 281** — (104)


## 235


---

383

Когда вы смотрите на кошку, ее глаза начинают ярко светиться. Вы замираете, загипнотизированный этими сверкающими глазами, не в состоянии отвести взгляд. Ужасная боль охватывает вашу голову. Она становится настолько невыносимой, что вы падаете в обморок. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Когда вы просыпаетесь некоторое время спустя, то видите, что кошка превратилась в пыль. Вы покидаете комнату с ужасной головной болью.

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

 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **204** — (342)
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4


## 236


---

207

Когда вы пробегаете мимо скелетов, то чувствуете острую боль в спине. Меч одного из них нанес вам глубокую рану. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Не останавливаясь, чтобы осмотреться, вы вбегаете в коридор.

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

 «Выносливость» -3

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **134** — (85)
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4



## 237

---

217

Вы произносите волшебные слова во весь голос, но они, к вашему ужасу, не срабатывают.

130 — (244)

## 238

---

232

Большун задумчиво смотрит на тело поверженного демона и говорит: **«Как же эта тварь нашла путь в наш мир? Должно быть, она убила и съела этого несчастного старика и взяла его образ, чтобы бродить по подземелью, не привлекая внимания. Хорошо, что у нас оказался волнистый нож, иначе нас бы тоже съели... Подожди-ка, а что это лежит там, под стулом?»** Вы смотрите, куда он указывает, и видите маленькую кожаную сумку.

Открыть сумку: 140 — (141)

Продолжить путь: 208 — (26)

## 239

---

162

Приятная улыбка исчезает с лица Ло Ло Май и она строго говорит: **«Неправду вы молвите, я это знаю. Уйдите прочь. Лжецам не помогаю.»** Она быстро открывает дверь напротив и жестами показывает, что вы должны выйти через нее. Что-то говорит вам, что не стоит ее разочаровывать и надо сделать, что она просит.

396 — (310)

## 240

---

244

Хорошо прицелившись, бросаете бутылку в Циклопа. Она попадает ему точно в голову и разбивается, заливая чернилами единственный глаз. Ослепший Циклоп ревет от ярости. Пошатнувшись, он врезается в стену, по которой от удара начинают идти трещины. Теперь справится с ним будет намного проще.


200 — (286)

## 241

---

101

Когда вы медленно засовываете руку в дыру, то каждую секунду ожидаете страшной боли, но ничего не происходит. Вы засовываете руку все дальше, пока не упираетесь плечом в стену, а кончики пальцев достают до чего-то холодного и металлического. Аккуратно достаете предмет из отверстия и видите, что это нож с волнистым лезвием. Большун качает головой: **«Некоторым чертовски везет! Это не обычный нож, такие делают чёрные жрецы, демоны преисподней. Их лезвия закалены в проклятом огне, и это единственное оружие, которым можно пробить кожу демона»**. Радуюсь такой ценной находке, вы прячете волнистый нож в сумку, а затем вместе с Большуном возвращаетесь обратно к развилке, чтобы пойти другим путем.

 «Волнистый нож» +1

354 — (339)

## 242

---

250

Коридор резко поворачивает налево и продолжается прямо. В конце концов, вы приходите к каменной двери в правой стене, сверху которой яркий желтый рисунок солнца. Вы прикладываете к двери ухо, но ничего не слышите.

Открыть дверь: 176 — (22)

Пойти дальше: 204 — (342)

## 243

---

93

Большун замолкает на середине предложения, когда вы видите шаровую молнию, быстро летящую в вашу сторону. **«Смотрите!»** - кричит Большун, отодвигая вас к стене. Шаровая молния пролетает мимо и взрывается в конце прохода. **«Мимо! Не могу поверить!»** - доносится грубый голос. Вы снова смотрите вперед и видите человека в фиолетовых одеждах, появившегося из дыма и указывающего на вас. Он лыс и носит фиолетовую тубетейку. У него острая короткая борода, и он выглядит очень сердитым. Злой волшебник начинает бормотать заклинание, подготавливая себя к следующему удару. Есть ли у вас посох грома или лунный амулет?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Посох грома»: **Посох грома: 333 — (205)**

Если в наличии 1 «Снаряжение/Лунный амулет»: **Лунный амулет: 52 — (66)**

Атаковать мечом: 320 — (83)

## 244

---

130

Стены продолжают сходиться, их разделяет уже не больше метра. Вы пытаетесь втиснуть между ними мечи, но они ломаются как прутики. Никакая сила не может становить их движение. Спустя несколько секунд стены сходятся, и вы умираете. Ваше приключение заканчивается здесь...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ"»: «Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ"» +1) — (29)

## 245

---

**ЧЕРНЫЙ ДРАКОН**

Мастерство 14

Выносливость 14

Атаки врага наносят урон 3.

Атаки героя наносят урон 3, так как ему помогает карлик.

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 337, «Rez» = 7, «Мастерство» = 14, «Выносливость» = 14, «Slash» = 3, «Dmg» = 3 — (333)

## 246

---

368

Спустя десять минут Большун очень оживляется, когда видит два символа, нацарапанные на левой стене. **«Секретная дверь! Символы говорят об этом. Она прямо здесь. Смотрите!»** Он проводит по символам пальцем, и внезапно в стене появляется дверь. Она открывается в комфортно обставленную комнату. Здесь есть стулья и стол, две кровати, высокие полки с едой, водой, книгами и даже овчинные ковры на полу. **«Это - секретное логово карликов»** - говорит Большун гордо, - **«Оно было построено так, чтобы карлики при опасности могли спрятаться и отдохнуть. А я как раз устал и очень голодный.»**

○ **Зайти в убежище:** 123 — (251)

○ **Продолжить путь:** 330 — (159)

## 247


---

## 248

---

392

Смертоносное жало прокалывает кожу запястья на вашей руке. Яд скорпиона силен и начинает быстро действовать. Есть ли у вас с собой панацея?


- Если в наличии 1 «Снаряжение/Панацея»: **Панацея: 408**,  «Панацея» -1 — **(206)**
- Подождать: **19** — **(117)**

## 249

---

17

Вы чувствуете себя все хуже, пока роетесь в рюкзаке в поисках бутылки. Наконец, вы откупориваете ее и быстро проглатываете напиток. Меньше чем через минуту вы снова хорошо себя чувствуете. **Восстановите 4 очка выносливости.**



-  «Выносливость» +4, «Панацея» -1
- 226** — **(122)**

## 250

---

228

Вы ожидаете еще одного укуса паука, но вместо этого на лицо льется прохладная жидкость, и кто-то сует вам в рот плохо пахнущие листья. **«Вперед путешественник»**, - кричит Большун. **«Не время спать. После жевания этих листьев вы будете прыгать как блоха. Нужно только несколько минут, чтобы они подействовали»**, - смеется он беззаботно. **Добавьте 2 очка выносливости.** Вы встаете и видите двух раздавленных скорпионов, которых, должно быть, убил Большун, который сейчас, стоя на цыпочках, роется в бочке. Вскоре он достает оттуда хороший **моток веревки**, который вы решаете взять с собой.


-  «Выносливость» +2, «Моток веревки» +1
- Дальше: 234** — **(71)**
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 251

---

123

В безопасности убежища вы расслабляетесь и рассказываете о своих приключениях Большуну, наполняя тарелки восхитительной едой. Когда еда уже не лезет в рот, вы падаете на кровать и засыпаете крепким сном, мечтая о золотом драконе. **Прибавьте 4 очка выносливости и восполните свои запасы провизии до максимума.** Много часов спустя вы сидите за столом, отдохнувший и переполненный энергией. Поедая яблоко, вы бросаете взгляд по сторонам. Под одной из кроватей обнаруживается деревянная коробка. Вы достаете ее и обнаруживаете внутри нарисованную от руки карту подземелья. На ней нарисована секция коридора, которая заканчивается развилкой, помеченной **белой звездой** на стене. Стрелка, показывающая **направо**, подписана словом «жизнь», а показывающая налево - словом «смерть». Вы запоминаете полученную информацию и говорите Большуну, что пришло время двигаться дальше.

-  «Выносливость» +4, «Провизия» +20, «записка "ЗВЕЗДА НАПРАВО"» +1
- 330 — (159)

## 252

---

148

Вы снова подходите к фарфоровой вазе. К счастью, она больше не гудит. **"Ну и что мы будем с ней делать?"** - спрашивает Большун.

- Заглянуть в вазу: 289 — (34)
- Сдвинуть вазу: 326 — (305)

## 253

---

366

Из всех сил вы вдвоем давите на рычаг, и когда вам это удастся, десять камней пола коридора впереди медленно поднимаются как наклонная каменная лестница. **«Пойдем наверх по камням или откажемся?»** - спрашивает Большун.

- Подняться наверх: 300 — (173)
- Продолжить путь: 44 — (73)

## 254

---

193

Коридор заканчивается развилкой. Можете пойти по левому коридору или свернуть в правый.

- Левый коридор: 54 — (133)
- Правый коридор: 20 — (105)


## 255


---

263

Призрак задевает вас мечом по ноге, когда вы выскакиваете за дверь. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Но это не останавливает вас, и вы покидаете комнату, а Большун захлопывает дверь перед самым носом Призрака. **«Вперед! Пошли!»** - кричит он. Без понуканий вы мчитесь по коридору.

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

 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 94 — (212)**
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 256

---

367

Голос в голове советует воспользоваться зубом песчаного червя вместо меча. Вы слушаетесь голоса и ударяете чудовище, когда оно атакует. В момент удара червь замирает, как-будто замороженный. Вы удивленно наблюдаете, как из него начинает сыпаться песок. Меньше чем за минуту метаморфоза завершается.

- 47 — (161)

## 257

---

163

Темная сила и почти бессмертие делают вампиров трудно убиваемыми, и только серебряное оружие может навредить им. Вы ударяете вампиршу кинжалом в грудь и в изумлении смотрите, как ее тело рассыпается в пыль. Из пыли появляется летучая мышь и улетает, унося дух вампирши. Через два дня она возродится и будет снова жаждать крови. Обыскав комнату, вы замечаете лежащий на подушечке зеленый камень, похожий на изумруд. К большому вашему разочарованию, он квадратный и не имеет ничего общего с Глазом Дракона, обычная подделка. Горько вздохнув, вы покидаете комнату.


116 — (62)

## 258

---

115

Вы чувствуете себя пьяным и чрезвычайно слабым, когда яд растекается по телу. Вы опускаетесь на пол и начинаете неудержимо дрожать. Пот катится с ваших бровей. Стоящая над вами Ведьма неудержимо хохочет. Яд действует быстро, и наступает темнота. Ваше приключение завершено...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1, «Выносливость» +4 — (204)


## 259

---

### ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На легком уровне параметр **Храбрость** позволяет вам перебрасывать проверки, а также выигрывать раунды в сражениях, но число его применений ограничено.

Легкий режим — (53)

Книга-игра,  «Храбрость» = 0 — (53)

## 260

---

131

Крышка сундука очень тяжелая, и вы стараетесь изо всех сил. Внутри вы находите 5 золотых и странную дубину, сделанную из чистого горного хрусталя. Затем покидаете комнату и продолжаете путь по коридору.

 «Золото» +5, «Хрустальная дубина» +1


317 — (109)

## 261

---

290

Вы успеваете сделать всего три шага, когда песок начинает двигаться, как будто что-то плывет под его поверхностью. Наконец, из песка вырывается гигантский ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ. Он не ел несколько недель и надеется насытиться вами. Вы должны сражаться за свою жизнь. Есть ли у вас зуб песчаного червя?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Зуб песчаного червя»: **Зуб песчаного червя**,   
«Зуб песчаного червя» -1 — (256)
- Сражаться — (148)

## 262

---

318

Ступени, вырубленные в стене пещеры, очень узкие, и вам нужно сосредоточиться, чтобы не упасть. Наконец вы наверху, в относительной безопасности. В дальней стене есть железная дверь, которая надежно заперта большим замком. Есть ли у вас отмычка?

- Отмычка: 344 — (207)
- Подождать: 259 — (46)

## 263

---

202

Плохо освещенный коридор приводит вас в тупик с большой деревянной бочкой, стоящей у стены. «**Странное место для бочки. Интересно, что в ней?**» - говорит с интересом Большун.

- Открыть бочку: 50 — (107)
- Вернуться назад: 354 — (339)

## 264

---

83

Измотанный длинным сражением, вы садитесь на пол, чтобы отдохнуть. И с ужасом видите, как тело вампирши превращается в пыль. Из пыли появляется летучая мышь, унося душу вампирши. Через два дня она возродится и снова будет жаждать крови. Обыскав комнату, вы замечаете лежащий на подушечке зеленый камень, похожий на изумруд. К вашему разочарованию, он квадратный и не имеет никакого отношения к Глазу Дракона, обычная подделка. Горько вздохнув, возвращаетесь в коридор.



## 265

---

225

Вы входите в большую комнату, которая, к вашему большому удивлению, заполнена удобной мебелью и предметами обстановки. Здесь декоративно вырезанные столы и стулья, красивые картины и вазы, вышитые драпировки и занавески. В глубине комнаты вы потрясенно видите, красивую молодую женщину, запертую в железной клетке. Она не кажется испуганной и застенчиво улыбается.

- Открыть клетку: 10 — (69)
- Покинуть комнату: 116 — (62)

## 266

---

216

Шаровая молния ударяет вас в грудь, и ваша одежда загорается. Большун не может вам помочь, так как огонь окружает вас со всех сторон. Вы уже теряете сознание, когда вторая шаровая молния бросает карлика на пол. На этом ваше приключение окончено...

## 267

---

77

К счастью, все дротики промахиваются и поражают стену напротив. А вы внезапно понимаете, что вся кровь на полу - от жертв этих дротиков. Вы решаете вернуться и открыть дверь позади себя.

- 277 — (224)

## 268

---

387

Вы следуете по стрелкам, пока не достигаете другой развилки. Стрелки ведут в коридор справа от вас. Посмотрев влево, вы видите, что коридор заканчивается небольшой пещерой. В ее центре на песке лежит лопата.

- Копать песок: 290 — (261)

Идти по стрелкам: 248 — (354)

## 269

---

286

Вы идете по коридору и замечаете, что температура начинает понижаться. Стены становятся влажными и в воздухе появился запах, похожий на кислоту. Впереди вы замечаете резкий поворот налево. Большун бежит вперед и аккуратно заглядывает за угол. **«Я вижу совсем недалеко. Здесь какой-то туман. Может стоит вернуться?»** – шепчет он.

Вернуться назад: 237 — (110)

Идти через туман: 126 — (134)

## 270

---

2

## 271

---

81

Впереди, на развилке прохода, вы видите худого, маленького старика с очень длинной белой бородой, сидящего на деревянном стуле. Он выглядит счастливым, улыбается и приветливо машет вам рукой. Есть ли у вас рубиновый кулон?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Рубиновый кулон»: **Рубиновый кулон: 56 — (316)**


Подойти ближе: 30 — (111)

## 272

---

358

Меч великолепно сделан из лучшей стали, которую вы видели в своей жизни. По центру лезвия бежит надпись: **«Без страха, Крушитель Черепов здесь»**. Этот превосходный меч здорово поможет вам в бою. **Прибавляйте 1 очко мастерства, когда будете его использовать.** Затем вы с Большуном решаете пойти дальше по коридору.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Превосходный меч (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Превосходный меч (мастерство+1)» +1

212 — (276)

## 273

---

43

Дубина Тролля слишком огромна и тяжела чтобы вы могли ей воспользоваться. Порывшись в мусоре, вы находите **2 золотых** и маленький **серебряный кинжал**. Затем вы покидаете комнату.

 «Золото» +2, «Серебряный кинжал» +1

166 — (116)

## 274

---

242

Закрепив веревку на горном выступе, вы спускаетесь по краю, Большун спускается следом.


305 — (67)

## 275

---

185

Вы мягко обхватываете рукоять меча и тянете. Вы улыбаетесь, потому что меч выходит из скалы легко, как-будто из ножен. Большун восхищенно кричит и достает кинжал, последнее оружие. Он тоже освобождается и вы оба начинаете нервно хихикать когда часть стены начинает уходить в потолок, открывая комнату. На деревянном постаменте посреди пустой комнаты лежит великолепное золотое сокровище. **«Смотрите!»** - кричит взволнованно Большун, - **«Дракон! Это золотой дракон!»** С бешено стучащим сердцем вы входите в сокровищницу и недоверчиво смотрите на золотого дракона, которого вы искали. Вы подходите на расстояние вытянутой руки. Внезапно вы мысленно возвращаетесь в таверну «Голубая свинья» и вспоминаете слова предупреждения Генри Делагора: **«Прежде чем тронуть золотого дракона, поместите оба изумруда в их гнезда».**

Если в наличии 2 «Снаряжение/Изумруды»: **Два изумруда: 49**,   
«Изумруды» -2 — (151)

**Один изумруд: 84 — (282)**

## 276

---

212

Скоро вы достигаете деревянного люка в полу. Пока вы стоите на страже, Большун поднимает крышку люка за железное кольцо. Ужасное зловоние заставляет вас почувствовать себя плохо. Каменные ступени идут вниз, во мрак, где в глубине слышится слабый шипящий звук.


- Спуститься вниз: 197 — (100)
- Продолжить путь: 355 — (3)

## 277

---

152

Уставший после боя, вы садитесь на пол, чтобы восстановить дыхание. В это время Большун начинает осматривать мечи. Но как только он прикасается к одному из них, призрачная фигура начинает двигаться и атакует его. Вы вскакиваете, чтобы помочь Большуну. Есть ли у вас с собой золотой шар?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Золотой шар»: **Золотой шар: 187**,  «Золотой шар» -1 — (216)
- Отвлечь на себя: 27 — (215)

## 278

---

311

Вы открываете ящики и заглядываете на полки, но не находите ничего кроме сломанной посуды среди общего беспорядка. Вы идете к куче бумаг у печи. Разворошив ее, вы находите большой топор со сломанной ручкой. На обухе выдавлена странная, непонятная надпись. Пытаетесь ее прочитать. "**Берегись Черного Дракона!**" - нацарапано на эльфийском языке. Заинтригованный, вы идете к люку и спускаетесь по ступеням вниз.


- 69 — (228)

## 279

---

258

Зеркало разбивается, и ужасная боль медленно отступает. Когда вы, наконец, приходите в себя, то обыскиваете комнату, но не находите ничего интересного. Тогда вы решаете взять **осколок зеркала** на удачу и покидаете комнату через дверь напротив.

-  «Осколок зеркала» +1

○ 243 — (297)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 280

---

262

Вы идете по коридору и наступаете на камень пола, который немного поддается под вашим весом. Вы слышите щелчок, после чего из отверстия в стене вылетает стрела.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 262, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 281

---

292

Стены почти сходятся вместе, когда вы вспоминаете заклинание. Но правильно ли вы его произнесли?

○ **Агга Загга Зуу: 217** — (237)

○ **Азанг Базанг-занг: 351** — (4)

○ **Арр Бууда Ба: 402** — (344)

## 282

---

84

Вы просите Большуна успокоиться и напоминаете ему, что Генри Делакор говорил о том, что прежде чем трогать дракона, нужно поместить оба его изумрудных глаза в гнезда. Большун швыряет кинжал в стену и гневно спрашивает: **«Я не могу поверить, что мы зашли так далеко и потерпели неудачу. Мне кажется, мы обыскали каждый дюйм этой адской темницы. Как мы могли пропустить изумруд? Может, ваш друг ошибался? Давайте попробуем поместить один изумруд в его гнездо и поднять дракона. Я не пойду назад!»** Мысль развернуться и идти обратно наполняет вас страхом. Вы достаете изумруд из мешочка и помещаете в гнездо. Он идеально подходит. Вы с Большуном становитесь по сторонам от дракона и готовитесь поднять его. Большун улыбается и говорит: **«Раз, два, три!»** Но как только вы дотрагиваетесь до дракона, срабатывает ловушка. Более тридцати похожих на иголки отравленных дротиков вылетают из отверстий в постаменте. Три попадают вам в одну ногу и две во вторую. Большуну достается девять штук. Яд смертельный, и вы оба падаете на пол, пытаясь вытащить дротики. Но это бесполезно. Не смотря на сильную боль, Большун веселится до конца: **«Я слышал, здесь есть потерянный сундук с алмазами с Лунных гор. Давайте в следующий раз...»** Он, не закончив, резко замирает. Спустя несколько секунд и вы тоже. На этом ваше приключение завершено....

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, (Если отсутствует 2 «Снаряжение/Изумруды»: «Изумруды» +1) — (275)

## 283

---

269

Большун в страхе замирает, так как дракон шевелится. Его хвост со свистом прорезает воздух, а гигантские глаза распахиваются, чтобы следить за вторгшимися. Он немедленно замечает вас, и у вас не остается выбора кроме как сражаться с яростным животным. К счастью, Большун не струсил и будет сражаться рядом с вами плечом к плечу.

○ 337 — (245)

## 284

---

120

Стена пещеры почти вертикальная, но встречается много трещин и выступов, которые можно использовать для рук и ног. Однако спуск обещает быть трудным.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 305, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 285

---

360

Вы шатаетесь от пропущенного удара и получаете еще один по голове от второго Большуна. Почти без сознания, вы падаете на пол и видите обоих карликов над собой. Внезапно один из них начинает превращаться у вас на глазах. Он становится отвратительным существом около двух метров ростом с алыми глазами и огромным пульсирующим черепом. Его глаза большие, с красными венами, а рот маленький, с выступающими зубами. Несмотря на затуманенное сознание, вы понимаете что это Допельгангер. Вы понимаете, что сделали ошибку и напали на своего друга карлика. Прежде чем потерять сознание, вы видите, как Допельгангер ударяет Большуна, который бессилен против его управления сознанием. Ваше приключение на этом заканчивается...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (188)


## 286

---

### ЦИКЛОП

Мастерство **6**

Выносливость **8**

**Начать битву**,  «N» = 200, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 8 — **(333)**

## 287

---

**365**

Как только дверь закрывается за вами, вы слышите скрежет металла по камню. Неожиданно пол под вашими ногами открывается. Вы начинаете скользить по темному каменному желобу, не имея возможности задержаться.

**Дальше**,  «N» = 105, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(346)**

## 288

---

**97**

Убедившись, что карлик, с которым вы собираетесь сражаться, не Большун, а имитация Допельгангера, вы бешено нападаете. Внезапно карлик начинает преобразовываться в отвратительное существо почти два метра ростом с красными венами, покрывающими массивную грудь и огромным пульсирующим черепом. Большие глаза испещрены красными венами, рот маленький, заполненный длинными иглоподобными клыками. Теперь нет никаких сомнений, кто из них Допельгангер.

**Сражаться: 60** — **(12)**

## 289

---

**55**

Яма слишком большая, чтобы перепрыгнуть на другую сторону. Ваши пальцы слегка цепляются за ее противоположный край, но вы неспособны удержаться и падаете в темную глубину.

**179** — **(63)**

## 290

---


## 291

---

### ДВУХГОЛОВЫЙ ТРОЛЛЬ

Мастерство **8**

Выносливость **9**

Начать битву,  «N» = 43, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — **(333)**

## 292

---

313

Встав на ноги, вы замечаете, что кто-то еще вошел в комнату. Это огромный бородатый человек в толстой кожаной броне, укрепленной стальными пластинами. Наемник ворчит глубоким голосом: **«Заплати мне, и я помогу тебе!»**

Согласиться: **334** — **(42)**

Отказаться: **213** — **(91)**


## 293

---

### ГОБЛИН

Мастерство **7**

Выносливость **7**

Начать битву,  «N» = 146, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7 — **(333)**



## 294

---

104

Вы обнаруживаете холодную, темную комнату с постаментом посередине, на вершине которого лежит большой шар из зеленого стекла. Большун подходит к нему, и вы предупреждаете его не трогать ничего, ожидая ловушку. **«Я думаю, в шаре что-то есть»**, - говорит он приближаясь, - **«Я только прикоснусь кинжалом»**.

○ 386 — (29)

## 295

---

382

Когда второй Вор падает на пол, вы видите, что Большун все-таки пришел на подмогу и сцепился с незнакомцем, которого вы преследовали. Капюшон упал с его головы, открыв лицо человека с глубоким шрамом от брови до подбородка и повязкой на правом глазу. Он, ловко владея двумя кинжалами, пытается порезать Большуна. Но благородный карлик стоит твердо и в итоге сокрушительным ударом по голове побеждает противника. В сумках воров обнаруживаете **7 золотых** и **отмычку**. Большун вздыхает: **«Не много трофеев для трех воров. Я думал, что тот, с которым я сражался, окажется Шарклом, но это был не он. Ну и ладно, я еще с ним поквитаюсь!»**.

✏ «Золото» +7, «Отмычка» +1

○ 368 — (246)

## 296

---

141

Дверь открывается в темную комнату, в конце которой, у стены, стоит большая фарфоровая ваза. Изнутри раздается странное гудение. Как только вы подходите ближе, из вазы вылетает огромный ШЕРШЕНЬ-УБИЙЦА и пытается вас ужалить.

○ **Дальше**, ✏ «N» = 273, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 297

---

243

Дверь открывается в смутно освещенный, с каменными стенами, проход, который заканчивается дверью. Она не заперта, и вы входите в небольшую квадратную комнату с мелким бассейном в центре. Выступ вокруг бассейна позволяет пройти к закрытой двери напротив. На дне бассейна что-то сверкает. Можете засунуть руку в бассейн или же просто обойти его и открыть дальнюю дверь.

Засунуть руку: 15 — (323)

Пойти дальше: 322 — (31)

## 298

---

385


Силы продолжают покидать вас. Вы пытаетесь идти дальше по коридору, но падаете лицом вперед на холодный каменный пол. Шлем полностью подчиняет вас. Предметы начинают терять четкость, и все вокруг погружается в темноту. Вскоре вы перестаете дышать. Ваше приключение закончено...

## 299

---

118

Скорпион падает на пол, и вы успеваете раздавить его в липкую зеленую кляксу. С радостью видите, что Большун тоже раздавил своего. Сейчас карлик стоит на цыпочках, наклонившись через край бочки, и копается в ней. Наконец, он достает хороший **моток веревки**, который вы решаете взять с собой.

 «Моток веревки» +1

234 — (71)


## 300

---

41

Вы изо всех сил пытаетесь поднять руки, чтобы прикрыть глаза, но это невозможно. **Теряете еще 1 очко выносливости.** Так как боль усиливается, вы вытаскиваете меч и пытаетесь разбить зеркало.

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

 «Выносливость» -1

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 258 — (279)

## 301

---

183

Стены продолжают сходиться, и у вас осталось время только чтобы выпрыгнуть и не быть раздавленным. Вы тяжело приземляетесь в огромной пещере. Вода капает на пол со сталактитов, торчащих с потолка. Стены пещеры покрыты странным флюоресцирующими наростами, которые кусками покрывают почти все стены, давая странный зеленоватый свет. **«Может, изумруд, который мы ищем, здесь?»**, - спрашивает Большун. Вы просите его не волноваться и начинаете искать выход из пещеры.

266 — (41)

## 302

---

100

Вы говорите Вигдис, что она отвратительно уродлива. Она улыбается и отвечает вам: **«Спасибо. Давно никто не говорил мне таких комплиментов. Ты человек с хорошим вкусом. Можешь идти. И возьми эту бронзовую коробку в знак моего расположения»**. Выйдя из комнаты, вы осматриваете коробку и находите в ней **7 золотых**, а также странную записку: **"ВТОРАЯ СТРЕЛА"**. Затем вы продолжаете путь.

 «Золото» +7, «Записка "ВТОРАЯ СТРЕЛА"» +1


323 — (114)

## 303

---

252

Полный человек внезапно исчезает в клубах дыма, и вместо него на подушке появляется завязанный кожаный кошелек. Развязав узел, вы находите внутри **15 золотых**. Радуюсь такой щедрой награде, вы покидаете пещеру в приподнятом настроении. **Добавьте 1 очко удачи.**

 «Золото» +15, «Удача» +1

76 — (214)

## 304

---

379

Вы отсчитываете 10 золотых и отдаете их Наемнику. Он холодно смотрит на вас, затем что-то ворчит и уходит.

299 — (353)

## 305

---

326

С помощью Большуна вы отодвигаете тяжелую вазу, чтобы увидеть дыру в стене не более метра в диаметре. **«Туннель! Секретный туннель! Полезли в него!»** - кричит Большун удовлетворенно.

405 — (188)


## 306

---


316

Когда вы отпрыгиваете к стене, то получаете скользящий удар по левому плечу одним из падающих камней. Вы вскрикиваете, почувствовав острую боль. К сожалению, у вас сломана ключица. **Потеряйте 1 очко мастерства и 2 очка выносливости.** Большун рвет полосу ткани от подола своей тунки и делает петлю для руки. Проклиная удачу, вы идете дальше.

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

 «Выносливость» -2, «Мастерство» -1

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше: 255 — (11)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 307

---

352

Волшебная сила кольца нейтрализует магию Ведьмы, и она принимает прежний вид - старой сгорбленной старухи.

201 — (204)

## 308

---

ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!!!

## 309


---

### ЗМЕИНАЯ ВЕДЬМА

Мастерство 10

Выносливость 6

Атаки врага наносят урон 3.

Начать битву,  «N» = 201, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 6, «Dmg» = 3 — (333)

## 310

---

396

Ло Ло Май пристально смотрит на вас, когда вы проходите мимо. Дверь открывается в коридор, который тянется далеко вперед. Вскоре вы доходите до двух дверей в левой стене. На первой двери нарисован зеленый квадрат, на второй – красный треугольник. Какую из них хотите открыть?

- Квадрат: 141 — (296)
- Треугольник: 53 — (2)
- Пойти дальше: 70 — (84)

## 311

---

223

Уродливое лицо Наемника искажается от гнева, когда он поднимает меч высоко над головой двумя руками. «Никто не разрывает сделку со мной! Сейчас ты умрешь!» - кричит он грубым голосом. У вас нет выбора, кроме как сразаться с этим огромным человеком.

- 147 — (355)

## 312

---

9

Коридор резко поворачивает направо, и вы подходите к дверному проему в стене слева. Дверь приоткрыта, и сквозь щель слышен чей-то грубый рявкающий голос.

- Войти в дверь: 211 — (55)
- Продолжить путь: 166 — (116)

## ВСТУПЛЕНИЕ

Как и любому закаленному авантюристу, вам всегда интересно услышать слухи о золоте, алмазах и скрытых сокровищах. К сожалению, последнее время вам не везло, и вы изо всех сил пытаетесь заработать немного меди на еду и жилье. Вы надеетесь, что скоро удача вернется. Два дня назад вы прибыли в Клык, город, печально известный своим Лабиринтом Страх. Ежегодное соревнование состоится в следующем месяце, и город гудит от волнения. Вы остановились на сыром чердаке таверны «Синяя свинья», вместе с другими путешественниками и негодьями, которые оказались в таком же затруднительном положении, Вы всегда спите с мечом под подушкой. Однажды ночью в комнату входит незнакомец и опускается на кровать напротив вас. В свете бледного лунного света, проникающего через единственное окно, вы видите, что он - высокий, плотно сложенный человек, одетый в темную одежду, которая скрывает все кроме глаз. Количество грязи и пыли на его одежде показывает, что он прибыл издалека.

Вы заинтригованы незнакомцем и предлагаете ему выпить из своей фляги, которую он ворча принимает. Он представляется Генри Делакором, и рассказывает вам о своих недавних приключениях; как он чуть не потерял жизнь в поисках легендарного сокровища. Естественно, вы взволнованы, услышав о сокровище, и предлагаете ему другой напиток в надежде получить больше информации. Он продолжает рассказывать о своих пятилетних поисках золотого дракона метр высотой, с глазами из драгоценных камней. Он подробно описывает, как наконец нашел подземный лабиринт, который привел его к золотому дракону. Он рассказывает обо всех монстрах, которых убил в лабиринте, чтобы добраться до этого дракона, и что он даже вошел в комнату, в которой он был спрятан все эти годы. Он улыбается, вспоминая удовольствие, когда сначала увидел дракона, но потом рассердился, когда понял, что пропустил его драгоценные глаза. Он считает, что без них дракона нельзя трогать, иначе ждет мгновенная смерть. Он не был уверен, так ли это, но он не смел проверить. Он покинул комнату, не трогая дракона, и начал обыскивать лабиринт в надежде обнаружить два изумрудных глаза. Поиск почти стоил ему жизни, когда он вошел в пещеру и подвергся нападению двухголового тролля приблизительно три метра высотой. Пережив сражение, он решил бросить свои поиски, поскольку золото бесполезно мертвецу! Вы говорите ему, что вы - авантюрист, как и он, и что вы хотели бы закончить его поиски. Вы просите, чтобы он сказал вам, где расположен лабиринт. Он отвечает, что расскажет при условии, что, если вы найдете золотого дракона, то возвратитесь к нему и разделите результат его продажи.

«Я обещаю вам, что он стоит больше чем все золото в Лабиринте Страх, поэтому этого богатства хватит для нас обоих», - говорит он убедительно, - Я бы сказал, что он стоит 335 000 золотых!». Вы уверяете его, что, если найдете золотого дракона, то обязательно вернетесь.

«В этом случае вы не будете возражать выпить это!» - он говорит радостно, вручая вам маленькую стеклянную бутылку с фиолетовой жидкостью. На вопрос, что это такое, он говорит вам, что это - медленно действующий яд, и если вы не вернетесь к нему для получения противоядия в течение четырнадцати дней, то умрете. Вы хватаете бутылку, холодно смотрите на него и пьете жидкость залпом. Тогда он достает карту, которая показывает путь через Чернолесье к хижине лесоруба. Внутри ее есть лестница, ведущая вниз в смертельный лабиринт. На этом карта заканчивается, но он напоминает, что в коридорах вы встретите злодеев и ужасных монстров. После этого он укладывается на кровать и засыпает без задних ног. Вы тоже пытаетесь заснуть, но можете только думать о предстоящем опаснейшем путешествии, ожидающем вас. Утром мистический странник оставляет вам кожаный мешочек. Внутри вы находите большой изумруд, вырезанный в форме глаза!

«Я нашел один. Я надеюсь вы найдете второй. Вот, возьмите. Вы не выполните задание без него. Я буду ждать вас здесь. Помните две вещи. Во-первых, у вас всего четырнадцать дней, чтобы вернуться. Во-вторых, найдите второй изумруд и поместите их в гнезда глаз, прежде чем трогать дракона», - говорит он очень серьезно. Прежде чем отправиться в Чернолесье, вы

заполняете рюкзак провизией, кладете кожаный мешочек и 15 золотых в карман и говорите до свидания Генри Делакару. «Удачи», - говорит он, - «она вам понадобится». Затем высокий, лысеющий человек протягивает вам руку и стискивает вашу. Его ледяные синие глаза с полного лица внимательно наблюдают за вами. Не смотря на улыбку, что-то в его глазах, заставляет вас чувствовать себя неловко и не доверять ему. Но уже поздно раздумывать! Оглянувшись назад вы видите его в дверном проеме таверны «Синяя свинья». Существует ли золотой дракон? Отравлены ли вы? Что в Генри Делакаре, заставило так легко ему поверить? Без сомнения, ответы на все эти вопросы появятся в ближайшие дни. Приключение начинается!

Назад — (1)

## 314

303

Когда Большун подходит к надписям поближе, то начинает хихикать. **«Я думаю, эта пещера раньше использовалась как тюрьма. Все символы написаны карликами и насмеются над Полуорками, которые удерживали несчастных здесь. Некоторые из них очень смешные. Например, Орки еще более тупые чем вилки. А вот еще одна: Хороший Орк – мертвый Орк. Ой, а что это здесь?»** - Большун приседает и пристально рассматривает символы в кругу. **«Черный Дракон приведет к Золотому Дракону! Интересно, может ли это быть тем, что мы ищем?»** - говорит он взволнованно. Обыск пещеры ничего не дает, и вы выпрыгиваете обратно в коридор.

108 — (102)

## 315

329


Дверь открывается в маленькое складское помещение, которое заполнено полками от пола до потолка. Полки переполнены банками, коробками, флягами, бутылками, горшками и объектами всех форм и размеров. За прилавком в глубине комнаты стоит мужчина в желтом халате и красной накидке торговца. Он здоровается с вами дружелюбным голосом и указывает вниз, на маленькую классную доску, на которой написано:

**серебряный кинжал - 5 зол.**

моток веревки - 3 зол.

панацея - 7 зол.

Что из этого хотите купить?

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1 «Снаряжение/Серебряный кинжал»: **Серебряный кинжал**,  «Золото» -5, «Серебряный кинжал» +1

Если в наличии 3 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1 «Снаряжение/Моток веревки»: **Моток веревки**,  «Золото» -3, «Моток веревки» +1

Если в наличии 7 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 1

«Снаряжение/Панацея»: Панацея, ✎ «Золото» -7, «Панацея» +1

Пойти дальше: 262 — (280)

## 316

---

56

Вы ощущаете что-то очень странное в старике. Он смотрит, как будто отчаянно пытается что-то сделать, но не может. Кулон правды защищает вас. Вы спрашиваете старика, знает ли он что-нибудь об изумрудном глазе, но он не отвечает. **«Давайте двигаться дальше, я не доверяю этому товарищу»**, - нервно шепчет Большун.

208 — (26)

## 317

---

241

Ведьма начинает громко визжать: **«Туманный и Немой, мои маленькие мальчики! Ты убил их! За это ты заплатишь своей жизнью!»**

12 — (324)

## 318

---

42

Дверь открывается в длинную комнату, вдоль обеих стен которой висят сотни мечей. В дальнем конце комнаты человек в кожаной броне сражается с призрачной фигурой, атакующей настоящим мечом. Внезапно человек в броне выкрикивает два странных слова, и призрачная фигура замирает. Он оборачивается и говорит: **«Меня зовут Флоресто. Я мастер-мечник. Сражайтесь со мной, победитель получит все!»**

Принять вызов: 13 — (210)

Уйти из комнаты: 238 — (290)




## 319

---

186

После резкого поворота направо, коридор быстро заканчивается большой плотно закрытой дубовой дверью с декоративными железными накладками. Можете попытаться открыть дверь силой или вернуться к последней развилке.

- Выбить дверь: 26**,  «N» = 26, «X» = 1, «Rez» = 1 — (346)
- Вернуться назад: 288** — (174)


## 320

---

ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ

Мастерство 6

Выносливость 9


- Начать битву**,  «N» = 229, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 9 — (333)

## 321

---

158

Вы здороваетесь с женщиной, но она все равно не оборачивается. Вы решаете подойти и тронуть ее за плечо. Внезапно она оборачивается. Ее глаза широко раскрыты, в них стоит ликование, и злой, истеричный смех вырывается из ее рта. Подняв глаза, вы замечаете, что ее волосы представляют собой крошечные змеи и вы с ужасом понимаете, что она может быть МЕДУЗОЙ, чей пристальный взгляд смертелен, потому что может обратить вас в камень! Пытайтесь быстро отвести от нее свой взгляд.

- Дальше**,  «N» = 158, «Rez» = 1, «X» = 1 — (346)

## 322

---


## 323

---


15

Когда вы опускаете руку в бассейн, то потрясенно ощущаете, что в воде содержится пожирающее плоть желе, своим блеском приманивающее незадачливых путников. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Быстро выдергиваете руку из воды и идете к двери напротив.

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

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **322** — **(31)**

Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 324

---

12

Она начинает бормотать низким монотонным голосом странные слова и вы пораженно видите как ее туловище удлиняется, и она превращается в огромную кобру! У вас нет выбора, кроме как сражаться со Змеиной Ведьмой. Есть ли у вас кольцо Медузы?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо Медузы»: **Кольцо Медузы: 352** — **(307)**

**Сражаться: 201** — **(309)**

## 325

---

80

Внезапно глаза Огра распахиваются, и он быстро вскакивает. Схватив дубину. Огр издает ужасный рык, готовясь к нападению.

**Дальше: 319** — **(182)**

## 326

---

137

Вам удастся спуститься почти на пять метров, когда выступ, за который держитесь, отламывается. Вы теряете равновесие и повисаете на одной руке. Камни с грохотом падают вниз и ударяются об пол. Ваше сердце начинает колотиться, когда вы видите, что дракон пошевелился. Он открывает гигантский глаз и осматривает логово, разыскивая источник шума. У вас не остается выбора кроме как прыгать. Пролетев два метра, приземляетесь в груды костей, что окончательно пробуждает Дракона. Достаете меч и готовитесь к встрече со смертельно опасным противником. Большун тоже спускается и будет сражаться рядом с вами плечом к плечу.

337 — (245)

## 327

---

144

Вскоре вы проходите мимо пещеры с песком и поворачиваете налево, чтобы вернуться на развилку, а затем решаете пойти в другое ответвление коридора, где вы еще не были.

304 — (351)

## 328

---

124

Коридор круто поворачивает направо, и в конце изгиба вы вынуждены остановиться перед глубокой ямой. Вы можете попробовать перепрыгнуть яму или вернуться на развилку.

Перепрыгнуть яму: 306 — (5)

Вернуться назад: 59 — (6)


## 329

---


28

Вам не удастся удержаться от падения на спину. Орк использует благоприятный момент и с глухим стуком обрушивает на вас свою мощную дубину. **Потеряйте 1 очко мастерства и 2 очка выносливости.**

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

 «Мастерство» -1, «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 313 — (292)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

## 330

---

174

Вы ничего не можете сделать, чтобы остановить дротик, который пронзает вам горло. Вы падаете на колени, и кровь начинает хлестать из ужасной раны. Ваше приключение завершено...

## 331

---

293

Дверь открывается маленькую комнату. Как только вы входите, она с грохотом захлопывается. Позади вас становится уродливое с зеленоватой кожей существо высотой метра полтора, одетое в шкуры животных. ГОБЛИН вооружен двумя кинжалами и намеревается сражаться с вами за ваши сокровища!

○ **Дальше** — (293)

## 332

---

103

Смех становится все громче и громче, но вы не можете сказать, откуда он доносится, поскольку он отзывается эхом по комнате, он превращается в проникающий вопль, который болезненно бьет по ушам. Вы начинаете терять равновесие и неожиданно чувствуете себя совсем плохо. Дверь, через которую вы вошли, захлопывается, заманивая вас в ловушку. Используя все силы, вы ползете к отпечаткам ног и встаете на них. Внезапная вспышка ослепляет вас, и кажется, что комната вращается. Вы неспособны устоять и падаете в обморок.

○ **215** — (170)

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

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

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

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Slash»: Герой наносит урон 3.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Dmg»: Враг причиняет урон 1.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Dmg»: Враг причиняет урон 2.


Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Dmg»: Враг причиняет урон 3.


Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Герой и враг парируют удары.


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

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

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

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Бросить кубики**,  (Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: «Stat» = 2, «Atk» = 0, добавить к «Atk» случайное число от 1 до «D20», (Если в наличии 11 «D/Atk»: «Stat» = 1), «Atk» = 10, добавить к «Atk» количество «Мастерство», отнять от «Atk» количество «Мастерство», отнять от «Atk» количество «Бонус мастерства», «DexHero» = 60, (Если в наличии 16 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 20), (Если в наличии ровно 15 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 25), (Если в наличии ровно 14 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 30), (Если в наличии ровно 13 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 35), (Если в наличии ровно 12 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 40), (Если в наличии ровно 11 «D/Atk»: «Dex» = 60, «DexHero» = 50), (Если в наличии ровно 10 «D/Atk»: «Dex» = 60), (Если в наличии ровно 9 «D/Atk»: «Dex» = 40), (Если в наличии ровно 8 «D/Atk»: «Dex» = 30), (Если в наличии ровно 7 «D/Atk»: «Dex» = 20), (Если в наличии ровно 6 «D/Atk»: «Dex» = 15), (Если в наличии ровно 5 «D/Atk»: «Dex» = 12), (Если в наличии ровно 4 «D/Atk»: «Dex» = 10), (Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: «Dex» = 9), (Если в наличии ровно 2 «D/Atk»: «Dex» = 8), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Atk» = 7), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Dex» = 6)), (Если в наличии ровно 3 «D/Stat»: «Stat» = 1), (Если в наличии ровно 2 «D/Stat»: «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Dex», вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «D72», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 2, отнять от «Выносливость» количество «Dmg», «Stat» = 3), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Stat» = 1)), (Если в наличии ровно 1 «D/Stat»: «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «DexHero», вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «D72», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 1, отнять от «Выносливость» количество «Slash», «Stat» = 2), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3, «Stat» = 2)) — **(333)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Храбрость**,  «Храбрость» -1, «Rez» = 1, отнять от «Выносливость» количество «Slash» — **(333)**


○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**,  «Dmg» = 2, «Slash» = 2 — **(211)**

## 334

---

35

«Беремся за один конец крышки каждый», - говорит Большун, пыхтя и напрягаясь. Сильными рывками вам удастся поднять ее на сантиметр и сдвинуть на пол. Крышка приземляется с грохотом, разломавшись на несколько больших частей. Что-то начинает подниматься из саркофага. Бронированный скелет с золотой короной на черепе вылезает из гроба, размахивая длинным мечом. Есть ли у вас хрустальная дубина?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Хрустальная дубина»: **Хрустальная дубина: 61**,   
«Хрустальная дубина» -1 — (221)

Сражаться: **399** — (217)

## 335

---

121

Шлем действительно обладает волшебными свойствами, но не теми, на которые вы надеялись. Он был проклят злым волшебником и вытягивает жизнь из любого, кто его носит. Есть ли у вас кольцо Медузы?

 «Проклятый шлем» +1

Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо Медузы»: **Кольцо Медузы: 331** — (82)

Продолжить путь: **90** — (121)


## 336

---

389

Вы отходите назад, чтобы как следует разбежаться, но дверь не поддается вашему натиску, и вы лишь повреждаете плечо. **Потеряйте 1 очко выносливости.**

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

 «Выносливость» -1

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **186** — (319)

## 337

---

## 338

---

274

Когда вы идете на цыпочках, то наступаете на череп крысы, который ломается под вашим весом.

- Дальше**, ✎ «N» = 23, «Rez» = 1, «X» = 2 — (346)

## 339

---

354

Плохо освещенный проход тянется вдаль. В воздухе висит запах плесени. Большун кажется беззаботным и громко болтает, его слова эхом летят вниз по проходу. **«А вы, случайно, не знакомы с моим дядей Большеногом?»** - спрашивает он взволнованно. Не дожидаясь ответа, Большун говорит: **«Большеног умер героем, спасая карликов Каменного Моста! Это деревня, из которой я пришел. Она к северу от Чернолесья, бывали в ней? Так или иначе...»**

- 93 — (243)

## 340

---

380

Кошмарный монстр падает вперед, лицом в лужу собственной отвратительной слизи. Все насекомые и черви начинают прыгивать или уползать с тела, которое начинает высыхать, шипя и сморщиваясь, пока не превращается в горку черного желе. Резкий запах, подобный аммиаку, забивает вам ноздри. **«Это самая отвратительная вонь в моей жизни»**, - говорит Большун, зажимая нос.

- Обыскать подвал: 230** — (101)  
 **Покинуть подвал: 355** — (3)

## 341

---

209

Большун замедляется и говорит: **«Ставлю на то, что со-общение обманка и золотой дракон где-то здесь. Просто кто-то не хочет, чтобы его нашли»**. Он не успевает закончить, как неожиданно пол коридора проваливается. Вы падаете на глубину 10 метров прямо на железные шипы, смазанные смертельным ядом. На этом ваше приключение завершено...

- Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (84)

## 342

---

204

Двигаясь по коридору вы замечаете обветшалый дверной проем в левой стене.

- Зайти в проем: 64 — (154)
- Пойти дальше: 317 — (109)

## 343

---

22

Свисающая Змея слишком быстра для удара. Вы пытаетесь ударить мечом по поднимающемуся хвосту, но промахиваетесь. Хвост обматывается вокруг вас, так что невозможно вздохнуть не то чтобы двинуться. Змея медленно поднимает вас в свое логово на потолке. У нее огромная голова и челюсти, она без затруднений пожирает вас в течение часа. Большун ничем не может вам помочь. На этом ваше приключение завершено...

## 344

---

402

Вы кричите заклинание как можно громче, но, к вашему ужасу, стены продолжают сближаться.

- 130 — (244)

## 345

---

142

Впереди коридор заканчивается аркой, ее центральный камень вырезан в форме черепа. Вторая арка расположена через двадцать метров после первой, между ними есть две ниши, в которых неподвижно стоят два высоких скелета, вооруженных мечами. Вы медленно ступаете под первую арку. Как только вы делаете это, головы скелетов поворачиваются к вам.

- Сражаться: 45 — (92)
- Бежать вперед: 403 — (16)



## 346

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/X»: **ПРОВЕРЬТЕ МАСТЕРСТВО**

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/X»: **ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ**

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 12 «D/Stat»: Вероятность: 95%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 11 «D/Stat»: Вероятность: 90%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 10 «D/Stat»: Вероятность: 85%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 9 «D/Stat»: Вероятность: 80%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 8 «D/Stat»: Вероятность: 75%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 7 «D/Stat»: Вероятность: 70%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 6 «D/Stat»: Вероятность: 65%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 5 «D/Stat»: Вероятность: 60%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Stat»: Вероятность: 55%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Stat»: Вероятность: 50%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Stat»: Вероятность: 45%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Stat»: Вероятность: 40%


Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Результат: успех


Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Результат: провал


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

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Бросить кубики**,  «Atk» = 8, добавить к «Atk» количество «Stat», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D20», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 2), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3) — **(346)**

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Провалить проверку**,  «Rez» = 3 — **(346)**

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Дальше**,  (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1), (Если отсутствует 1 «Герой/Удача»: «Удача» = 1) — **(211)**

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Принять результат**,  (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1), (Если отсутствует 1 «Герой/Удача»: «Удача» = 1) — **(211)**

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Rez» = 1, «Храбрость» -1 — **(346)**

## 347

60

Тяжело дыша и потев, вы падаете на пол рядом с Большуном. Его лицо все еще безучастно после травмы, но глоток воды и поддерживающие слова постепенно приводят его в чувства. «**Не могу поверить, что это существо заставило меня атаковать вас**», - говорит он, качая головой, - «**И как ему удалось превратиться в меня?**» Пока Большун говорит, вы замечаете в стене напротив небольшой вход в туннель.

**Ползти в туннель: 233 — (185)**

**Обыскать пещеру: 364 — (87)**

## 348

---

29

Каморка заполняется облаками пыли по мере того как вы роетесь в грязи, заставляя вас кашлять. Вы находите куски старых костей, фрагменты скалы, огромные обрезки ногтей с пальцев ноги, которые похоже принадлежали гигантскому существу, и немного рваных тряпок. Вы собираетесь бросить поиски, когда пальцы обнаруживают маленький бархатный мешочек. Вы развязываете сложный узел и находите внутри золотой браслет. Можете одеть его на запястье или оставить его и спрыгнуть в комнату ниже.


- Взять браслет: 272 — (94)**
- Спрыгнуть вниз: 64 — (154)**

## 349

---

32

Жидкость, кажется, обжигает горло, но это чувство сменяется успокоительным теплом. Похоже, это лекарство от любых болезней - панацея. **Добавьте 2 очка выносливости.** В бутылке есть еще немного напитка, и вы, закрыв пробку, помещаете ее в рюкзак. Чувствуя себя намного сильнее, вы покидаете комнату и продолжаете путь по коридору.

 «Панацея» +1, «Выносливость» +2

- 336 — (39)**

## 350

---

26

Дверь открывается в холодную комнату, которая пуста за исключением большого зеркала, висящего на стене. В противоположном конце есть еще одна дверь. Можете заглянуть в зеркало или пройти мимо него и открыть дверь напротив.

- Подойти к зеркалу: 51 — (164)**
- Войти в дверь: 243 — (297)**

## 351

---

304

Вскоре коридор резко поворачивает направо. Вы подходите к большой, деревянной двери в стене слева и, прижав ухо, слышите, как кто-то очень шумно ест.

- Открыть дверь: 111 — (158)**

Продолжить путь: 76 — (214)

## 352

---

194

Вы успешно проходите мимо дремлющего дракона, не разбудив его, и входите в новый туннель.

378 — (98)

## 353

---

299

Обыскав зловонную пещеру, вы находите **3 золотых**, маленький **медный звонок**, а также замечаете странную латунную лампу, из которой струится дымок. Запах гнили в пещере невыносим, и вы должны решить, что делать дальше. Можете потерять лампу или же не трогать ее и поскорее покинуть пещеру.

 «Золото» +3, «Медный звонок» +1

Потереть лампу: 149 — (152)

Покинуть пещеру: 76 — (214)

## 354

---

248

Вы следуете за меловыми стрелками, пока коридор не заканчивается тупиком. Вы видите на полу нарисованный мелом круг. Сквозь отверстие в потолке над кругом висит толстая веревка.

Потянуть веревку: 350 — (10)

Вернуться назад: 144 — (327)


## 355

---

**НАЕМНИК**

Мастерство **8**

Выносливость **10**

○ Начать битву,  «N» = 147, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (333)

## 356

7

Так как стены продолжают сближаться, у вас есть время только чтобы схватить изумруд и выпрыгнуть через отверстие. Вы приземляетесь на дно огромной пещеры. Вода с шумом стекает со сталактитов, свисающих с высокого горного потолка. Пещера освещена странным флуоресцентным грибом, который растет кусками на всем протяжении стен и испускает жуткий желтый свет. «Ну, это действительно то, что мы ищем?» - спрашивает Большун взволнованно. Его слова громко отзываются эхом в пещере. Вы едва можете сдержать собственное волнение, пока развязываете кожаный мешочек Генри Делагора, чтобы сравнить изумруды. Вы держите их друг рядом с другом и тщательно исследуете. Они соответствуют! «Ура!» - счастливый Большун с криками бежит по кругу и размахивает руками. Вы кладете оба изумруда назад в мешочек и просите Большуна успокоиться и искать выход из пещеры.

 «Изумруды» +1

○ 266 — (41)

## 357

343


Как только вы входите, раздается шелест, и часть листьев приходит в движение. Вы достаете меч и готовитесь к бою. Внезапно маленький, жилистый ГРЕМЛИН выскакивает перед вами, размахивая коротким мечом. На нем только набедренная повязка. Он приседает и затем прыгает прямо на вас, вереща мерзким голосом.

○ Дальше: 395 — (76)

## 358

218

Вы отступаете от безжизненного волка и осматриваетесь. Старика нет. Осмотр комнаты дает отполированный **стальной браслет**, который старик использовал как держатель кисти. После того как надеваете его, вы чувствуете неожиданный прилив силы через все тело. Затем покидаете комнату. **В сражениях увеличивайте ваше мастерство на 1 очко.**

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Браслет силы (мастерство+1)»: «Бонус мастерства» +1), «Браслет силы (мастерство+1)» +1

○ 236 — (40)

Канал сужается и поток становится еще быстрее. Вы приближаетесь к туннелю с очень низким потолком и вынуждены лечь на плот. Впереди вы слышите шум падающей воды и с ужасом понимаете, что впереди водопад. Плот ускоряется и падает в темную, влажную могилу. На этом ваше приключение завершается...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**, ✎  
«Храбрость» -1 — (116)

## Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(x) **Marvin**: ✎ «Бонус мастерства» = 6, «Превосходный меч (мастерство+1)» = 1, «Кольчуга (мастерство+1)» = 1, «Щит (мастерство+1)» = 1, «Шлем (мастерство+1)» = 1, «Браслет силы (мастерство+1)» = 1, «Ботинки эльфов (мастерство+1)» = 1, «Хрустальная дубина» = 1, «Серебряный кинжал» = 1, «Моток веревки» = 1, «Панацея» = 1, «Кольцо Медузы» = 1, «Кольцо зомби» = 1, «Волнистый нож» = 1, «Золотой шар» = 1, «Осколок зеркала» = 1, «Записка "ПЕРВОЕ КОПЬЕ"» = 1, «Записка "ВТОРАЯ СТРЕЛА"» = 1, «Записка "ТРЕТИЙ ТОПОР"» = 1, «Записка "ЧЕТВЕРТЫЙ МЕЧ"» = 1, «Записка "ПЯТЫЙ КИНЖАЛ"» = 1, «Рубиновый кулон» = 1, «Посох грома» = 1, «Зуб песчаного червя» = 1, «Заклинание "ДЫРА В СТЕНЕ"» = 1, «Медный звонок» = 1, «Лунный амулет» = 1, «Бутылка чернил» = 1, «Отмычка» = 1, «записка "ЗВЕЗДА НАПРАВО"» = 1, «записка "ДВЕРЬ С КВАДРАТОМ"» = 1, «Записка "ДВОЙНИК СЛЕВА"» = 1, «Изумруды» = 2