

Эргистал

На службе Бразорагу

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Орк

- Гдирк Глиномес
- Багбехо Недурак
- Утрогор Взрывопук
- Нартагал Железная Глотка
- Каркарун Выпивон
- Храберист Длинный Кол
- Гдирак Чернильная Задница
- Рварк Жирдяй
- Вурт Шкуродёр
- Ерушнак Яйцеголовый
- Руило Крапивник
- Хагдуш Любвеобильный
- Ероирт Боязливый
- Рарг Верный
- Вуздер Бум-Бум
- Рвуигар Жестокий
- Рака Троглодит
- Хиол Попрыгучка
- Моимог Живоглот
- Прураг Бей-во-Сне
- Гудуш Крокодил
- Гдашнак Выпейяду
- Хомог Шаманья Отрыжка
- Вомог Умный Башка
- Гроирак Рубикапуста
- Моирт Паучий Яд
- Гдирт Болотный Язь
- Гдорг Бездельник
- Рвоирт Бегун
- Моло Грибной Морс
- Хумог Черепокол
- Прурак Гнилозуб
- Груигдиш Каменный Грохот
- Гоол Кошкодёр
- Бунк Громкий Зов
- Тошнак Рвач

Темп

- Т-1
- Т-2
- Т-3

Характеристики

Мастерство: ____
Выносливость: ____
Сила удара: ____

Шмотки

- Доспех из прочных шкур
- Сабля
- Мешок с едой
- Осколок кристалла
- Сон-трава иззрагх
- Брошь в виде головы хищника
- Тёплый плащ с цветными камнями
- Шлем с антилопьиными рогами
- Орчонок Риак
- Шипастая Палица Бразорага
- Сила предков
- Зуб Тролля

Темп2

- Т-4
- Т-5
- Т-6

Дайсы (скрыть)

Бросок кубика: ____
(1d6): 6
Выносливость МАКС: ____
Ситуация: ____
(1d3): 3

Противник

Три солдата-андергастерца: ____
Вождь Шаркак: ____
Орк Хулгхарук: ____
Городской Стражник: ____
Четыре торвальца: ____
Взбесившийся раб: ____
Белые Волки: ____
Пещерный Тролль: ____
Мастерство врага: ____
Выносливость врага: ____
Сила удара врага: ____
Раунд боя: ____

Сражение

Вражеская мощь атаки: ____
Твоя мощь атаки: ____

1

На службе Бразорагу (Im Dienste des Brazoragh)

Автор: Йорг Раддатц

Перевод с немецкого: Сергей (Златолюб) Посниченко

Оформление и дополнительный текст: Евгений (Эргистал) Никифоров

Обычно в мире Аventura ты играешь роль героя. Но на сей раз тебе предстоит из первых рук узнать кое-что о типичных чертах культуры орков и их психологии, потому что в этом приключении ты – ОРК!

Приключение использует стандартные правила «Боевой фэнтези», но без Удачи (плохие времена настали для всего вашего племени, какая уж тут Удача).

Простоты и быстроты ради все сражения с несколькими противниками отыгрываются как сражение с единым существом с объединенной Выносливостью. Поскольку между боями обычно проходит несколько дней, считается, что каждый новый бой ты начинаешь со свежими силами (то есть восстановленной Выносливостью).

○ **Создай персонажа (и включи орочью музыку!),** ✎ снять все отметки в «Орк», отметить случайное ключевое слово (1–36) в «Орк», «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12, добавить к «Мастерство» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», приравнять «Выносливость МАКС» к «Выносливость» — **(35)**

○ **Об игре** — **(64)**

2

Следующие несколько дней тебя и остальных воинов вождь натаскивал в различных военных премудростях, затем началась потеха – через небольшой ручеек хлынуло вражеское племя андергастцев. Благодаря превосходству в военном искусстве вы быстро их одолели и обратили в бегство – ты собственноручно убил двух врагов.

После боя Герр Майор при всех похвалил тебя за подвиги и приколот тебе на одежду прекрасный блестящий кусочек металла.

Если хочешь, ты можешь вернуться с этим знаком почестей в свое племя, или остаться служить с людьми.

○ **Вернуться в племя с блестящей наградой** — **(56)**

○ **Остаться служить с Герр Майором** — **(72)**

3

Быстро обшариваешь мертвеца – людоед нетерпеливо дожидается, когда ты закончишь. Металлическая бляха оказалась **медной брошью в виде головы хищника** – наверняка великий священный символ Тайраха, очень ценный трофей. Довольный оставляешь людоеда чавкать и, покинув деревню, возвращаешься в свое племя, где производишь особое впечатление на старого шамана Моргхинака.

- Быть тебе вождём! - восклицает он.

Это заявление не понравилось твоему давнему сопернику - Хулгхаруку. Он днём раньше вернулся в племя в крепкой железной чешуе.

- Твоя обещал мне быть вождь! - взревел он, - убью и назначу другой шаман!

Делать нечего, придётся проучить врага или влачить жалкое существование.

 ✓ «Брошь в виде головы хищника»

○ **Вызвать на бой Хулгхарука**,  «Орк Хулгхарук» +1, «Мастерство врага» = 9, «Выносливость врага» = 12, «Сила удара врага» = 2, «Сила удара» = 1 — **(92)**

○ **Признать его вождём** — **(16)**

4

Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: С размаху бросаешься за ближайšie наросты. Тролль с грохотом крушит сталагмиты, обломки летят в стороны, к счастью, тебя не задевая.

Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. К сожалению, шкура великана слишком прочная, твоя сабля не причиняет ему вреда. А вот тебя с ног сбивает страшный удар **(- 4 выносливости)**

Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. В последний момент каким-то чудом изворачиваешься, и избегаешь ужасающего удара. Шкура великана слишком прочная, чтобы нанести сильный удар. Твоя сабля лишь оцарапала гиганта. **(- 2 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно 4 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, и наносят лишь незначительный урон. **(- 2 выносливости врагу)**.

Если в наличии ровно 5 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, не причиняя противнику вреда. Тролль пинает ногой назад и удар отбрасывает тебя к стене пещеры (- 4 выносливости).

Если в наличии ровно 6 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. И тебе удаётся невероятная атака! Сабля протыкает врагу глаз! **(- 10 выносливости врагу, -1 мастерство врагу)**

Если в наличии ровно 7 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. К сожалению, атака срывается, и тролль с лёгкостью отбрасывает тебя прочь. **(-4 выносливости)**

Если в наличии ровно 8 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Пещерный гигант силён, но

неповоротлив, возможно, получится подгадать другой удобный момент для атаки. Ты замечаешь, что глаза тролля, его слабое место.

Если в наличии ровно 9 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ловко обходишь тролля, похоже, он потерял тебя из виду.

Если в наличии ровно 10 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Толстые волосы и шкура смягчают удар сабли. Перерубить сухожилия не получилось! (- **2 выносливости врагу**)

Если в наличии ровно 11 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Сабля соскальзывает с плотной шерсти, не причиняя вреда. Монстр же разворачивается и наносит сильнейший удар (- **4 выносливости**).

Если отсутствует 1 «Противник/Раунд боя»: Тролль рычит и колотит себя в грудь. От его рёва с потолка сыплются камни.

(Мастерство Тролля: 14)

Что ты предпримешь в такой ситуации?

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Тролль рычит и колотит себя в грудь. От его рёва с потолка сыплются камни.

(Мастерство Тролля: 13)

Что ты предпримешь в такой ситуации?

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Один глаз тролля проткнут и висит, выпавший из глазницы. Если бы достать второй глаз, тогда возможно, появится шанс на победу!

Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: Изловчившись, протыкаешь второй глаз громады. Его вопль просто ужасен! В конвульсиях тролль мечется по пещере, крушит сталагмиты, размахивает каменными кулаками. Но для тебя он больше не опасен. Выбрав момент подрезаешь сухожилия, и громада падает на землю.

Сильным ударом в глазницу добиваешь гиганта.

 «Мастерство врага» = 14, (Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: «Мастерство врага» -1), (Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: «Выносливость врага» = 0)

Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты убит троллем** — (62)

Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Враг повержен!** — (61)

Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1

«Противник/Выносливость врага»: **Подскочить и ударить по сухожилию на ноге твари**,  «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Ситуация» = 11), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара», «Ситуация» = 10), (Если в наличии ровно «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: «Ситуация» = 9), «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1

«Противник/Выносливость врага»: **Обойти, чтобы оказаться за спиной тролля**, 
«Ситуация» = 9 — (71)

5

Путь ведёт тебя всё дальше на север в суровые пустоши Омлогх Оркхай. Говорят, жители гор настолько дикие, что сражаются камнями и палками и не могут говорить на орочьем наречии. Через несколько дней пути ты уже пожалел, что отправился в эти пустоши, похоже здесь нет добычи, а найти можно лишь позорную голодную смерть.

Может, стоит вернуться к племени, пускай без ценной добычи, но живым? Если же думаешь, что орки не сдаются, и готов встретить смерть – продолжай двигаться на север.

- Орки не сдаются! — (40)
- Вернуться к племени — (69)

6

Пока ты отважно сражался против втрое превосходящего противника, на тебя свалилась какая-то штуковина, состоящая из множества переплетающихся веревок. Из всех сил борешься с веревками, но чем сильнее сопротивляешься, тем крепче они тебя опутывают – в конце концов, падаешь на землю, замотанный в эти ужасные тенета, напоминающие паучью сеть.

Гладкокожие поднимают тебя как охотничий трофей и уносят, пока ты злобно осыпаешь их проклятьями, как на оркском, так и на языке людей, который ты выучил у рабов-гладкокожих.

Тебя занесли в странную гору – они называют ее «Андерштайн» на своем языке – заковали в кандалы, обезоружили и тщательно обыскали.

Если у тебя был при себе осколок кристалла?

- Если отмечено «Шмотки/Осколок кристалла»: **Осколок кристалла при себе** — (95)
- Если отсутствует «Шмотки/Осколок кристалла»: **Нет осколка кристалла** — (21)

7

С размаху пинаешь заросшую стену...

Нога пружинит, стенка за травой твёрдая, но упругая. Вдруг, на том, что казалось камнем открываются два громадных глаза. Оказывается, проход перекрывал своей тушей - пещерный тролль!

Чтобы пройти дальше, тебе придётся сразиться с этим невероятным противником!

Тролль замечает тебя и бросается с ужасающим рёвом любой удар громадной лапы может стать смертельным.

(Мастерство Тролля: 16)

○ **Увернуться и спрятаться за сталактитами**,  «Ситуация» = 0, «Ситуация» = 1, «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

8

При виде яркого голубого осколка напуганный людоед бросается перед тобой ниц:

- У, орк, хороший насяльника, большой насяльника! Приносить много-много жратвы!

Со своим новым приверженцем покидаете поле боя. На следующий день вам встречается скопление деревянных хижин, наверняка селение гладкокожих, но его обитатели трусливо удрали.

Осматривая их деревню на предмет трофеев, ты наткнулся на большой дом, на котором висит деревянная доска с закорючками **NORDLANDBANK**. Людоед не может протиснуться в узкий вход, но ты храбро заходишь внутрь и попадаешь в большую комнату. В задней части комнаты стоит какая-то скамья, а за ней большая металлическая коробка со сложным замком – явно какой-то сундук с сокровищами. Коробка успешно устояла перед твоими попытками открыть ее – потащишь ее, с трудом, дальше, где ее попытается открыть людоед, или у тебя есть золотой ключ с самоцветом?

○ **Потащить коробку, и заставить людоеда открыть её**,  «Городской Стражник» +1, «Мастерство врага» +10, «Выносливость врага» +8, «Сила удара врага» +2 — (49)

○ **Открыть золотым ключом с самоцветом** — (27)

9

Он тупо смотрит на тебя, затем трясет башкой так, что недожеванная рука улетает.

- Не-а, орк. Слишком маленький для насяльника. – Медленно он поворачивается и собирается тащиться прочь.

Теперь ты тоже можешь **покинуть** это бесперспективное поле боя. Или у тебя есть осколок кристалла, чтобы **впечатлить** людоеда?

○ Покинуть поле — (54)

○ Если отмечено «Шмотки/Осколок кристалла»: Впечатлить людоеда блестяшками — (8)

10

Если отмечено «Орк/Тошнак Рвач»: Тошнак Рвач

Если отмечено «Орк/Гдорг Бездельник»: Гдорг Бездельник

Если отмечено «Орк/Бунк Громкий Зов»: Бунк Громкий Зов

Если отмечено «Орк/Гоол Кошкодёр»: Гоол Кошкодёр

Если отмечено «Орк/Груигдиш Каменный Грохот»: Груигдиш Каменный Грохот

Если отмечено «Орк/Прурак Гнилозуб»: Прурак Гнилозуб

Если отмечено «Орк/Хумог Черепокол»: Хумог Черепокол

Если отмечено «Орк/Моло Грибной Морс»: Моло Грибной Морс

Если отмечено «Орк/Рвоирт Бегун»: Рвоирт Бегун

Если отмечено «Орк/Хиол Попрыгучка»: Хиол Попрыгучка

Если отмечено «Орк/Гдирт Болотный Язь»: Гдирт Болотный Язь

Если отмечено «Орк/Моирт Паучий Яд»: Моирт Паучий Яд

Если отмечено «Орк/Гроирак Рубикапуста»: Гроирак Рубикапуста

Если отмечено «Орк/Вомог Умный Башка»: Вомог Умный Башка

Если отмечено «Орк/Хомог Шаманья Отрыжка»: Хомог Шаманья Отрыжка

Если отмечено «Орк/Гдашнак Выпейяду»: Гдашнак Выпейяду

Если отмечено «Орк/Гудуш Крокодил»: Гудуш Крокодил

Если отмечено «Орк/Прураг Бей-во-Сне»: Прураг Бей-во-Сне

Если отмечено «Орк/Утрогор Взрывопук»: Утрогор Взрывопук

Если отмечено «Орк/Моимог Живоглот»: Моимог Живоглот

Если отмечено «Орк/Рварк Жирдяй»: Рварк Жирдяй

Если отмечено «Орк/Рака Троглодит»: Рака Троглодит

Если отмечено «Орк/Рвуигар Жестокий»: Рвуигар Жестокий

Если отмечено «Орк/Багбехо Недурак»: Багбехо Недурак

Если отмечено «Орк/Вузедер Бум-Бум»: Вузедер Бум-Бум

Если отмечено «Орк/Хагдуш Любвеобильный»: Хагдуш Любвеобильный

Если отмечено «Орк/Руило Крапивник»: Руило Крапивник

Если отмечено «Орк/Рарг Верный»: Рарг Верный

Если отмечено «Орк/Ероирт Боязливый»: Ероирт Боязливый

Если отмечено «Орк/Нартагал Железная Глотка»: Нартагал Железная Глотка

Если отмечено «Орк/Еруشناк Яйцеголовый»: Еруشناк Яйцеголовый

Если отмечено «Орк/Вурт Шкуродёр»: Вурт Шкуродёр

Если отмечено «Орк/Гдирк Глиномес»: Гдирк Глиномес

Если отмечено «Орк/Гдирак Чернильная Задница»: **Гдирак Чернильная Задница**

Если отмечено «Орк/Храберист Длинный Кол»: **Храберист Длинный Кол**

Если отмечено «Орк/Каркарун Выпивон»: **Каркарун Выпивон**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 9**

Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 10**

Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 11**

Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 12**

Если в наличии ровно 1 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 1**

Если в наличии ровно 2 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 2**

Если в наличии ровно 3 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 3**

Если в наличии ровно 4 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 4**

Если в наличии ровно 5 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 5**

Если в наличии ровно 6 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 6**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 9**

Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 10**

Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 11**

Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 12**

Если в наличии ровно 13 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 13**

Если в наличии ровно 14 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 14**

Если в наличии ровно 15 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 15**

Если в наличии ровно 16 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 16**

Если в наличии ровно 17 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 17**

Если в наличии ровно 18 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 18**

Если в наличии ровно 19 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 19**

Если в наличии ровно 20 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 20**

Если в наличии ровно 21 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 21**

Если в наличии ровно 22 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 22**

Если в наличии ровно 23 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 23**

Если в наличии ровно 24 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 24**

○ **Это не я, мне нужен другой орк!**, ✎ снять все отметки в «Орк», отметить случайное ключевое слово (1–36) в «Орк», «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12, добавить к «Мастерство» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», «Выносливость МАКС» = 0, добавить к «Выносливость МАКС» количество «Выносливость»

○ **Начать Игру**, ✎ ✓«Сабля», ✓«Доспех из прочных шкур», ✓«Мешок с едой» — (53)

○ **Проучить раба (Тест боёвки)**, ✎ «Взбесившийся раб» +1, «Мастерство врага» +8, «Выносливость врага» +15, «Сила удара врага» +1, «Раунд боя» +1 — (77)

○ **1 Бой против трёх солдат Андергаста** — (51)

○ **2 Бой с Вождём Шаркаком**,  «Вождь Шаркак» +0, «Мастерство врага» = 8, «Выносливость врага» = 8, «Сила удара врага» = 3, «Раунд боя» = 0 — **(20)**

○ **3 Бой против четырёх Торвальцев** — **(85)**

○ **4 Бой с Орком Хулгхаруком** — **(56)**

○ **5 Бой против городского стражника**,  «Городской Стражник» +1, «Мастерство врага» +10, «Выносливость врага» +8, «Сила удара врага» +2 — **(49)**

○ **6 Бой с волками** — **(40)**

○ **7 Бой с троллем** — **(31)**

○ **Временный** — **(10)**

11

Ты остался с горными орками. Вскоре, ты показал свои знания и доказал пользу для племени. Тебе дали оружие и с ним - свободу. Оставшуюся жизнь ты провёл со своим новым народом, обучая их таким важным технологиям, как постройка жилища из шкур и варение пива.

Ты водил шайку горных орков в налёты на соседей. Ты даже обзавёлся спутницей и целым выводком диких орчат.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

12

После смерти в этом мире, ты вновь очутился на серой и безжизненной пустоши, где прошла твоя монотонная и скучная жизнь, со всем своим скарбом. Обстановка унылая и скучная, да и просто ужасная, и вроде бы когда-то тебя что-то заботило и беспокоило.

Начните с начала, есть и другие концовки этой игры! Вы ещё можете стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

13

Обойдя странную гору и миновав обычные горы, ты оказался в стране, настолько непохожей на твой дом, что ты как будто попал в другой мир – ряд за рядом стоят деревья, воздух чист, почти повсюду течет свежая вода. Тут, должно быть, легко найти счастье. Много дней идешь по этому краю, сытно питаешься обильной дичью и не слишком-то думая о своей задаче, потому что встречающиеся там и сям немногочисленные гладкокожие – существа безвредные, удирающие при одном твоём появлении, оставляя свои жалкие пожитки, лохмотья да скудную пищу – какие уж тут трофеи? И лишь переправившись через широкий ручей, ты, наконец, выходишь к богатому, укрепленному поселению.

Подойти к стене — (33)

14

Не успели вы войти внутрь стен, как вождь людей возобновил речь:

- Добро пожаловать, солдаты, в эту прекрасную приграничную крепость нашей любимой Нострии. Вы избраны защищать наш дом от вражеских орд князя Андергаста.

Я ваш начальник, Хидлимер Леберехт, граф фон Эренбрюк Высокий Утёс, майор славной армии Его Величества короля Нострии. Вполне достаточно будет обращаться ко мне кратко «герр майор».

Вот и все, что вам пока надлежит знать, кроме того, что все мои команды надо выполнять безотлагательно. Разойдись!

Насколько ты можешь понять, ты попал в личный отряд этого важного вождя людей – уникальная возможность для большой добычи и великолепных трофеев.

Принять участие в битве — (2)

15

Без страха стоишь и ждешь – людоед ковыляет к тебе, лениво жуя человеческую руку. Вот его тусклые глаза пристально уставились на тебя – возможно, отставшего от Великой армии и тоже решившего подкрепиться. Глухо чавкая, он здоровается с тобой:

- У, орк! Хорошее место, много-много жратвы! – Затем что-то, похоже, шевельнулось в его маленькой черепашке: - У, орк, ты насыльника?

Если хочешь отвергнуть предложение людоеда стать твоим оруженосцем, можешь **покинуть поле боя**. Если хочешь, можешь рискнуть, **посостязаться с ним** за главенство.

Покинуть поле боя — (54)

Посостязаться с людоедом — (9)

16

Дни шли за днями, пока большинство воинов племени где-то скитались. Для тебя это время было нелегким – ты защищал племя от нападений других племен и несколько раз был на волосок от смерти. И когда спустя три луны воины возвратились, Хулгхарук, твой заклятый враг, принес великолепные доспехи из железа и тем превзошел всех соперников. Став вождем, он первым делом отнял твоих женщин – и разве такой трус как ты заслуживает чего-то иного?

Есть и другие концовки этой игры! Вы ещё можете стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

17

Стучишь огонь-камнями друг об друга. Выскочившая искорка поджигает сон-траву иззрагх на алтаре. Туманная дымка с острым запахом расходится по пещере. Стоит лишь вдохнуть этот запах...

...как ты падаешь! — (81)

18

При твоём приближении люди обратили на тебя внимание: «Внимание, орк!» – пронеслось по их рядам. С удовлетворением отмечаешь, что ты и твой народ им хорошо знакомы – часть разбежалась с испугу, а остальные похватили оружие. Ты тоже крепко сжимаешь саблю и отважно устремляешься вперед.

Наконец ты сходишься с тремя гладкокожими с топорами в руках:

Три солдата-андергастерца: Мастерство 8; Выносливость 24

Всего трое? А я орк! — (46)

19

На волосатых лицах твоих соплеменников отражается недоумение – такого неоркского поведения никто от тебя не ожидал, лишь слабаки ведут себя так.

Ты понимаешь, что совершил роковую ошибку – бывшие товарищи с яростным криком обрушиваются на тебя. Ты доблестно отбивался, но их превосходство и гнев на отступника слишком велики. Краем глаза замечаешь, как в вихре ударов и туманов валится на землю окровавленный Шаркак – последнее, что ты видишь в этой жизни, потому что затем тебя накрывает красная волна лунного света, и ты погибаешь...

20

Вождь стар, но очень опытен. Битва идёт не на жизнь, а на смерть!

Если в наличии ровно 8 «Противник/Выносливость врага»: **Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость 8**

Если в наличии ровно 6 «Противник/Выносливость врага»: **Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость 6**

Если в наличии ровно 4 «Противник/Выносливость врага»: **Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость 4**

Если в наличии ровно 2 «Противник/Выносливость врага»: **Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость 2**

Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость повержен**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Вождь всю жизнь провёл в битвах. Его тело покрыто шрамами. Глаза сужены и наблюдают за каждым твоим движением. Делаешь шаг вперёд и резкий выпад вождь не успевает защититься и свежая рваная рана прочерчивает его грудь **-2 выносливости врагу**.

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Орки вокруг подбадривают дерущихся выкриками и рёвом. На самом деле не понятно, кого они больше поддерживают вас или вашего соперника.

Ты теснишь старого вождя, осыпая его градом ударов, **- 2 выносливости врагу**.

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: Противник дышит с большим трудом, видно что бой даётся ему нелегко. Несколько лун назад он просто голыми руками растерзал бы молодого наглеца!

Приближаешься к старику и замечаешь, что тот тянется к припрятанному в сапоге кинжалу. Первым Наносишь быстрый удар, ранив противника. **-2 выносливости врага**.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Вождь всю жизнь провёл в битвах. Его тело покрыто шрамами. Глаза сужены и наблюдают за каждым твоим движением. Нужно переходить в атаку, делаешь шаг вперёд заноса саблю для удара и получаешь внезапный удар в бок! **-3 выносливости тебе**.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Орки вокруг подбадривают дерущихся выкриками и рёвом. На самом деле не понятно, кого они больше поддерживают вас или вашего соперника.

Быстрый обмен ударами приводит к новому ранению, **- 3 выносливости тебе**.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Противник дышит с большим трудом, видно что бой даётся ему нелегко. Несколько лун назад он просто голыми руками растерзал бы молодого наглеца!

Ты бросаешься, чтобы добить старика одним мощным ударом, но он отводит твой удар в сторону своим мечом. Из сапога выдёргивает спрятанный кинжал, и наносит тебе рваную царапину на предплечье. **-3 выносливости тебе.**

Если отмечено «Темп2/Т-4», но отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: Шаркак Могучий изранен, вождь споткнулся и упал. Не спеша подходишь, чтобы нанести решительный удар старику.

- Прощай Шаркак, передавай привет Бразорагу!

- Сам передашь, - рычит вождь. Он бросает горсть песка тебе в глаза, и пока ты пытаешься их протереть протыкает насквозь...

Если отмечено «Темп2/Т-4», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: Шаркак Могучий изранен, вождь споткнулся и упал. Не спеша подходишь, чтобы нанести решительный удар старику.

- Прощай Шаркак, передавай привет Бразорагу!

Твой клинок обрывает жизнь могучего вождя.

Орки торжествующе орут. Такого зрелища они давно не видели!

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Вы сцепились с Шакраком. Оскаленная морда в упор уткнулась в твою морду, с поломанных клыков врага капает слюна. Собравшись с силами - отталкиваешь вождя.

 (Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: снять все отметки в «Темп», ✓«Т-4»), (Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: снять все отметки в «Темп», ✓«Т-4»)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Смело напасть на противника!**  «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Раунд боя» +1), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп» — **(20)**

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Ты победил старого вождя!**  «Вождь Шаркак» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0, снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», «Выносливость» = 0, добавить к «Выносливость» количество «Выносливость МАКС» — **(42)**

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Клинок врага пронзил сердце восставшего орка!** — **(12)**

○ Если в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», в наличии 1 «Характеристики/Выносливость»: **Запросить пощады** — **(19)**

21

Теперь ты стоишь на открытом пространстве в середине круглой горы и ждешь своей незавидной участи. Стоящие рядом люди что-то обсуждают – в основном слышишь невразумительное бормотанье, но иногда улавливаешь понятные отрывки: «...что за бессмысленный расход...» и «Полагаю, мы должны его спросить... Если он не хочет, чтобы его убили, мы можем...»

Наконец, один из этих людей обращается к тебе – судя по большому животу и роскошному меху на лице, это очень могущественный вождь гладкокожих.

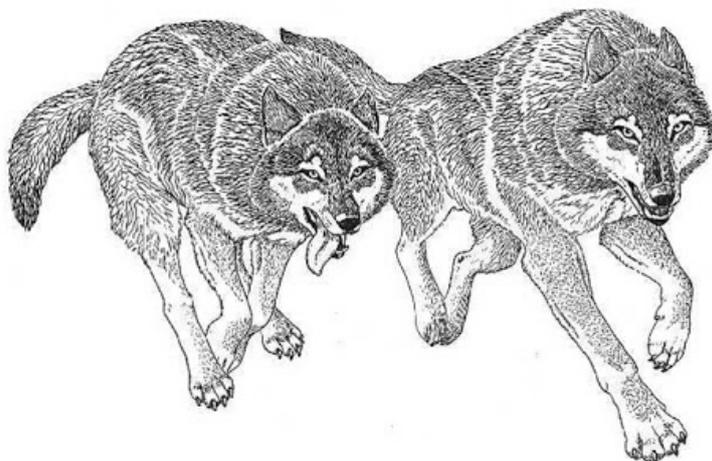
- Здравствуй, орк. Ты меня понимаешь, верно? Ты сильный воин, это так, и неплохо управляешься с саблей. Как насчет сразиться с нострийскими глупцами и отвесить им смачных пинков? Что скажешь?

Ты не очень многое понял из людских разговоров, но догадываешься, что тебя хотят завербовать в качестве воина для боя с другим племенем.

Медленно обводишь глазами по сторонам. Не похоже, чтобы это племя было богатым – большинство воинов носят простые штаны и рубахи из ткани, и лишь на толстом вожде надет шлем, но с другой стороны, любая война означает добычу, и кто знает, если ты пойдешь с ними, тебе, глядишь, и повезет...

Согласится повоевать — (34)

22



Ты ослаблен тяготами пути, на эту битву **вычти 2 мастерства и 6 выносливости**.

Громким рыком пытаешься отпугнуть хищников. Но трое волков, слишком голодны, чтобы бросить добычу. Вступаешь в бой с хищниками.

Если в наличии ровно 9 «Противник/Выносливость врага»: **Белые волки Мастерство 8 Выносливость 9.**

Если в наличии ровно 7 «Противник/Выносливость врага»: **Белые волки Мастерство 8 Выносливость 7.**

Если в наличии ровно 5 «Противник/Выносливость врага»: **Белые волки Мастерство 8 Выносливость 5.**

Если в наличии ровно 3 «Противник/Выносливость врага»: **Белые волки Мастерство 8 Выносливость 3.**

Если в наличии ровно 1 «Противник/Выносливость врага»: **Белые волки Мастерство 8 Выносливость 1.**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Хищники окружают, пока замахиваешься саблей на одного волка, другой подсакивает и рвёт ногу.

-2 выносливости

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Шансов выжить, окружённому волками всё меньше и меньше. Волки набрасываются одновременно и рвут когтями куртку и кожу.

-2 выносливости

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Изголодавшиеся волки видят в тебе лишь добычу. Хищник бросается в атаку, подставляешь руку, пытаешься спастись. Главное, чтобы не вцепился в горло! **-2 выносливости**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Волки окружают. Один спереди проводит ложную атаку, второй пытается набросится сзади. Резко разворачиваешься, коротко рубишь саблей.

-2 выносливости врагам

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Волки вжимаясь в землю приближаются ближе и ближе. Один бросается к горлу. Захватываешь его в объятия и душишь из последних сил. Волк царапает грудь, клацает челюстями, но не может вырваться. **-2 выносливости врагам**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Чтобы отогнать хищников швыряешь камень, надо же, попал! **-2 выносливости врагам**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Глаза волков горят. Хищники кружат, но напасть пока не решаются. Ты с саблей в руке кружишься, чтобы не пропустить момент атаки.

Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: Голодная стая кружит вокруг. Страхиваешь одного волка, запрыгнувшего на спину, падаешь в снег на колени. Другой волк вгрызается в горло!

Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: - АААА! Кричишь от избытка чувств. Последний из живых волков бросается в атаку, у него последний шанс, чтобы вцепиться тебе в горло. Сцепившись, катаетесь по снегу. Со смертельным усилием - разрываешь пасть громадного белого волка. Долго ещё лежишь на снегу, даже не пытаешься подняться.

○ Если в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», в наличии 1 «Характеристики/Выносливость»: **Драться с волками**, ✎ «Сила удара» = 2, «Вражеская мощность атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощность атаки» = 0, добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии

«Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), снять все отметки в «Темп», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп» — (22)

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Повезло, все хищники мертвы!**, ✎ «Выносливость» = 0, приравнять «Выносливость» к «Выносливость МАКС», «Мастерство» +2, «Белые Волки» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0 — (47)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Волкам досталось не только прошлая жертва, но и свежее мясо орка** — (12)

23

И действительно, на этом широком поле произошла великая битва, но когда ты прибыл туда, все уже кончилось, и лишь искалеченные трупы покрывали землю. А, нет – вдали что-то шевельнулось! Голый гладкокожий? Когда существо подошло поближе, ты понял, что это людоед, кошмарная гора мышц, но намного тупее орка вроде тебя. Хочешь **уклониться от встречи** и покинуть поле боя или отважно **подождешь** его?

- Уклониться от боя — (54)
- Подождать людоеда — (15)

24

- Извини малыш, кровавый бог требует жертв! - кладёшь ты на древний алтарь маленькое тело. Орчонок не плачет, он смотрит на тебя маленьким, умными глазами.

- Короткий удар саблей и ... — (39)

25

Горные орки сильны и выносливы, но слишком дикие. Как ты не пытаешься что-то объяснить, они не разбирают твоего орочьего наречия. Горцы отбирают у тебя всё оружие и предметы.

Они кормят и выхаживают тебя, но делают своим рабом. Теперь ты должен выполнять грязную и тупую работу, добывать пещерные грибы или перетирать в ручной ступе зерно.

К весне, силы вернулись к тебе. И ты должен решить, бежать или остаться с горными орками?

- Украсть вещи и бежать домой — (69)
- Остаться с горными орками — (11)

26

Когда никто так и не бросил ему вызов, Шаркак с триумфом в голосе обозвал вас жалкими негодьями и бунтарями и объявил свою волю – убить Моргхинака. Шаман умоляюще повалился перед ним на колени – но лишь затем, чтобы воткнуть медный нож в живот вождя. Гневно булькнув, Шаркак неуклюже повалился назад, и вскоре Моргхинак закончил свою кровавую работу – несколькими взмахами ножа он отсек голову вождя и преподнес ее в жертву богам.

- Дальше было хуже — (45)

27

Золотой ключ с самоцветом? А где это ты его раздобыл? Пока ты размышляешь над ответом, все вокруг затуманивается. Просыпаешься от яркого, хотя и неправдоподобного сна – должно быть, перед походом ты перебрал шамановой сон-травы для храбрости... Однако времени до конца срока не так уж и много. После быстрых приготовлений отправляешься дальше.

- Отправиться дальше — (5)

28

Посмотрев на твои раны, Моргхинак объявил, что боги, конечно же, благоволят тебе, однако для явного избранника Бессмертных ты получил слишком много ран. А потому, увы, говорить, что у племени новый вождь, еще рано.

В знак твоей победы шаман вручает тебе светящийся голубой **осколок кристалла** и **мешочек** с иззрагхом, **сон-травой шаманов**.

Отсюда ты отправляешься в путь.

 ✓«Осколок кристалла», ✓«Сон-трава иззрагх»

- В путь — (45)

29

Делаешь неуверенный шаг в темноту, ещё один. Нога срывается со скользкого края и ты повисаешь над бездной. Цепляешься пальцами одной руки за скользкий край скалы. В другой руке завернутый в шкуры Риак. Сил удержаться больше нет!

- Отпустишь ребёнка в пропасть — (66)
- Попытаешься спасти орчонка — (93)

30

Правильно, в твоём состоянии связываться с громадными волками - верная смерть.

Обходишь место трагедии. Звери не стали тебя преследовать, похоже, им достаточно убитой добычи.

Когда приблизился к горам, видишь множество пещер, из некоторых выходит дым. Здесь обитают племена горных орков. Они ещё беднее и свирепее вашего племени.

Двое дозорных орка с примитивными копьями выходят навстречу.

Ты очень ослабел в пути, едва держишься на ногах, но если их не запугать, тогда они могут посчитать тебя слабаком.

- Напасть на дозорных — (68)
- Попробовать заговорить — (25)



Осколок кристалла, который дал шаман, начинает светиться, освещая дорогу. В шаге впереди попасть, дна которой не видно. Вы с малым чудом избежали смерти!

Освещая дорогу кристаллом находишь путь вниз. Чем ниже спускаешься, тем жарче становится.

С малышом Риакон, примотанным за спиной,ходишь в громадный подземный зал. «Зубы Гор» острыми зубцами с пола пещеры тянутся кверху. Кажется, из этой пещеры нет выхода. Неужели, это тупик и придётся возвращаться?

Нужно осмотреться, вдруг где-то есть скрытый проход?

Одна из стен заросла какой-то серой травой.

(Игра сохранена, в дальнейшем вы можете вернуться к этой точке)

 достигнута точка сохранения

Пинаешь заросшую стену, вдруг там скрытый проход...,  «Пещерный Тролль» = 1, «Мастерство врага» +16, «Выносливость врага» +30, «Сила удара врага» = 4, «Раунд боя» = 0 — (7)

32

Дикие орки обогрели и накормили тебя. Раны от волчьих когтей и клыков, стали заживать сами.

Горные орки очень дикие, они почти не понимают орочьего наречия, их оружие каменное или деревянное.

Древняя, как сами горы, орчиха-шаманка жестами и рисунками объяснила, что с мальчиком в волчьей шкуре связано какое-то предсказание.

Она спрашивает, готов ли ты отправиться в путь, который изменит всё, но это может стоить твоей жизни?

Ты положишься на путанные слова старухи — (58)

Лучше вернуться домой, и там стать вождём — (73)

33

Подходишь к неприступной стене из мощных стволов. За стенами стоят хижины, поднимается дым, раздаётся гомон, как будто там немалая суматоха. Но даже и снаружи этого поселения становится интересно – из-за стен выбегают вооруженные гладкокожие, а несколько выходит из-за деревьев, где ты прятался. Слышишь за спиной зычный, привычный отдавать команды голос, голос великого вождя: «Смирно»!

Медленно оборачиваешься. За спиной у тебя стоит человек, мужчина, выглядящий по-настоящему величественно – многочисленные цветные кусочки металла сверкают на его белых одеяниях, особенно много их на груди, голову защищает прочный шлем, увенчанный торчащим вверх рогом.

Человек задумчиво глядит на тебя через прикрывающие глаза похожие на лед пластинки – наверняка великое колдовство – и продолжает: «Тэк-с, что же тут у нас. Орк, так, так. Похоже, меня не обманули. Вероятно, дезертир с Ловангенского фронта, да? Впрочем, без разницы – не отставай!» Небрежно, почти скучающе он указывает коротким хлыстом на группу гладкокожих. Ты не стал перечить, указывая на ошибку вождя, решив подождать, пока не узнаешь, какое именно оружие носит вождь гладкокожих...

Слушать его болтовню — (14)

34

Похоже, твое согласие привело вождя в восторг, и он приветствует тебя в рядах «Королевской армии Андергаста». В последующие дни он сколачивал отряд из своих воинов из горных пещер и других орков, и, наконец, вы отправились в сторону полудня. Ваш путь пролегал через горы и стремительную реку. Сам ты, во главе отряда из более чем двух рук орков, повидал много чудес, о которых долго еще будешь рассказывать.

Наконец вы перешли брод и обрушились на врагов – ненавистных нострийцев. Быстро завязалась жестокая сеча, в которой твои новые товарищи показали себя добрыми рубаками – столь неукротимо и яростно орудовали они топорами, дубинками и кулаками, что враг быстро отступил. Ты своими руками убил не менее двух противников, поэтому, вечером получил прекрасный трофей. В дополнение к своей доле добычи получаешь **шлем с антилопьями рогами** – лишь очень немногим солдатам из всего войска достались такие. Это – символ расположения вождя:

- Запомни орк, для всех я – фельдфебель Рестелин, но ты можешь звать меня просто Рестл!

Хочешь вернуться с трофеями в свое племя? Или останешься сражаться с людьми.

 ✓ «Шлем с антилопьями рогами»

Вернуться в своё племя — (56)

Остаться с людьми — (72)



Выбери себе орка:

Если отмечено «Орк/Тошнак Рвач»: **Тошнак Рвач**

Если отмечено «Орк/Гдорг Бездельник»: **Гдорг Бездельник**

Если отмечено «Орк/Бунк Громкий Зов»: **Бунк Громкий Зов**

Если отмечено «Орк/Гоол Кошкодёр»: **Гоол Кошкодёр**

Если отмечено «Орк/Груигдиш Каменный Грохот»: **Груигдиш Каменный Грохот**

Если отмечено «Орк/Прурак Гнилозуб»: **Прурак Гнилозуб**

Если отмечено «Орк/Хумог Черепокол»: **Хумог Черепокол**

Если отмечено «Орк/Моло Грибной Морс»: **Моло Грибной Морс**

Если отмечено «Орк/Рвоирт Бегун»: **Рвоирт Бегун**

Если отмечено «Орк/Хиол Попрыгучка»: **Хиол Попрыгучка**

Если отмечено «Орк/Гдирт Болотный Язь»: **Гдирт Болотный Язь**

Если отмечено «Орк/Моирт Паучий Яд»: **Моирт Паучий Яд**

Если отмечено «Орк/Гроирак Рубикапуста»: **Гроирак Рубикапуста**

Если отмечено «Орк/Вомог Умный Башка»: **Вомог Умный Башка**

Если отмечено «Орк/Хомог Шаманья Отрыжка»: **Хомог Шаманья Отрыжка**

Если отмечено «Орк/Гдашнак Выпейяду»: **Гдашнак Выпейяду**

Если отмечено «Орк/Гудуш Крокодил»: **Гудуш Крокодил**

Если отмечено «Орк/Прураг Бей-во-Сне»: **Прураг Бей-во-Сне**

Если отмечено «Орк/Утрогор Взрывопук»: **Утрогор Взрывопук**

Если отмечено «Орк/Моимог Живоглот»: **Моимог Живоглот**

Если отмечено «Орк/Рварк Жирдяй»: **Рварк Жирдяй**

Если отмечено «Орк/Рака Троглодит»: **Рака Троглодит**

Если отмечено «Орк/Рвуигар Жестокий»: **Рвуигар Жестокий**

Если отмечено «Орк/Багбехо Недурак»: **Багбехо Недурак**

Если отмечено «Орк/Вузедер Бум-Бум»: **Вузедер Бум-Бум**

Если отмечено «Орк/Хагдуш Любвеобильный»: **Хагдуш Любвеобильный**

Если отмечено «Орк/Руило Крапивник»: **Руило Крапивник**

Если отмечено «Орк/Парг Верный»: **Парг Верный**

Если отмечено «Орк/Ероирт Боязливый»: **Ероирт Боязливый**

Если отмечено «Орк/Нартагал Железная Глотка»: **Нартагал Железная Глотка**

Если отмечено «Орк/Еруشناк Яйцеголовый»: **Еруشناк Яйцеголовый**

Если отмечено «Орк/Вурт Шкуродёр»: **Вурт Шкуродёр**

Если отмечено «Орк/Гдирк Глиномес»: **Гдирк Глиномес**

Если отмечено «Орк/Гдирак Чернильная Задница»: **Гдирак Чернильная Задница**

Если отмечено «Орк/Храберист Длинный Кол»: **Храберист Длинный Кол**

Если отмечено «Орк/Каркарун Выпивон»: **Каркарун Выпивон**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 9**

Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 10**

Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 11**

Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 12**

Если в наличии ровно 1 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 1**

Если в наличии ровно 2 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 2**

Если в наличии ровно 3 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 3**

Если в наличии ровно 4 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 4**

Если в наличии ровно 5 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 5**

Если в наличии ровно 6 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 6**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 9**

Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 10**

Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 11**

Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 12**

Если в наличии ровно 13 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 13**

Если в наличии ровно 14 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 14**

Если в наличии ровно 15 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 15**

Если в наличии ровно 16 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 16**

Если в наличии ровно 17 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 17**

Если в наличии ровно 18 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 18**

Если в наличии ровно 19 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 19**

Если в наличии ровно 20 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 20**

Если в наличии ровно 21 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 21**

Если в наличии ровно 22 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 22**

Если в наличии ровно 23 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 23**

Если в наличии ровно 24 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 24**

○ **Это не я, мне нужен другой орк!**, ✎ снять все отметки в «Орк», отметить случайное ключевое слово (1–36) в «Орк», «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12,

добавить к «Мастерство» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», «Выносливость МАКС» = 0, добавить к «Выносливость МАКС» количество «Выносливость»

Начать Игру,  ✓«Сабля», ✓«Доспех из прочных шкур», ✓«Мешок с едой» — (53)

Проучить раба (Тест битвы),  «Взбесившийся раб» +1, «Мастерство врага» +8, «Выносливость врага» +15, «Сила удара врага» +1, «Раунд боя» +1 — (77)

36

Когда ты предложил ему иззрагх, он сперва удивился, но затем в знак благодарности освободил тебе руки, покопался в мешочке, набил свою трубку, поджег и вскоре погрузился в глубокий сон. Само собой, ты можешь воспользоваться этой возможностью, чтобы сбежать, но сперва тихонько осматриваешься в пещере. Тут ты нашел **теплый плащ, отделанный чудесными цветными камнями** – великолепный трофей.

Затем, в основном благодаря везению, тебе удалось незамеченным выбраться из горы. Потратив на утомительные поиски следов много дней, ты, наконец, отыскал обратную дорогу в родную степь, где твой ценный трофей произвел большой фурор.

 X«Сон-трава иззрагх», X«Осколок кристалла», ✓«Тёплый плащ с цветными камнями»

Дорога домой — (80)

37

Главное выжить самому, ребёнок - обуза. Он всё равно долго не проживёт в таких условиях. Оставляешь маленькое тельце на камне, а сам идёшь к мёртвым волкам. Их кровь немного восстановит силы. Через несколько лун - израненный и ослабленный возвращаешься к своему племени.

 X«Орчонок Риак»

Вернуться домой — (69)

38

Вскоре по толпе пронеслись бормотания, переросшие в громкие ликования – у племени Мургашай теперь есть новый вождь, время проклятия прошло, новая сила потечет через мир. Для тебя же настало время радости – можешь брать, что пожелаешь, но еще и время борьбы, ибо многие молодые щенки пожелают одолеть тебя. С каждым годом тебе будет все труднее править, взгляды твоих подданных будут все более нетерпеливыми, пока однажды Сильный не поднимет рогатый шлем, пока твоя кровь будет стекать на пыльную землю.

ФИНАЛ

Спасибо, что прошли игру. Есть ещё одна, альтернативная концовка этой игры.

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

39

Стены пещеры содрогаются от страшного удара. Огненная река закипает и выплёскивается из каменных берегов. Бежишь, отступаешь от жидкого огня, но спасения нет! Ты сгораешь, в ужасных мучениях.

Гора взрывается превращаясь в вулкан, который уничтожил всё живое в округе.

Ты убил дитя, которому была уготована великая судьба. Теперь до скончания веков твой призрак будет шататься по свету, пугая людей и орков.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

40

Чем дальше ты идёшь на север, тем труднее путь. Ледяной ветер обжигает кожу, оружие примерзает к ладоням. Еда закончилась, чтобы попить приходится брать сосульку, пока она не растает во рту.

Пузо уже даже не урчит от голода. Вдруг, впервые, за несколько дней впереди виднеется движение. Это огромные белые волки, они загнали какую-то добычу и теперь рвут её на куски.

Ты слишком ослабел, чтобы бороться с разозлёнными хищниками, решишь обойти их и направится к горам вдалеке? Или рискнёшь отобрать у волков их добычу, чтобы выжить?

 **X** «Мешок с едой»

Идти к горам — (30)

Отобрать у волков добычу,  «Мастерство» -2, «Выносливость» -6, «Белые Волки» +1, «Мастерство врага» +8, «Выносливость врага» +9, «Сила удара врага» +2, «Раунд боя» = 0 — **(22)**

41

Твой рев столь громко разнесся по комнате, что все люди разом попятились. Напрягаешься, и твои пути начинают рваться, но тут в твою спину впивается что-то острое, а спереди в тебя врежется шар из огня. Ты охвачен пламенем и нестерпимой болью...

Это конец в страшных мучениях — (12)

42

Ты вышел из боя победителем – перед тобой в бледно-красном свете луны лежит труп Шаркака. Шаман поспешно проливает на пыльную землю кровь – подношение богам – и согласно древним обычаям отсекает голову Шаркака зазубренным медным ножом. Завершив церемонию, он оборачивается к тебе.

Он по кругу обходит тебя, внимательно рассматривая раны, полученные в схватке.

Если отсутствует 1 «Противник/Раунд боя»: Ты не пропустил ни одного удара!, 
«Раунд боя» = 0 — (80)

Если в наличии 1 «Противник/Раунд боя»: Ты был ранен в схватке!, 
«Раунд боя» = 0 — (28)

43

Медленно, запинаясь, все еще одурманенный дымом трав, начинает свою речь Моргхинак:

- Услышьте меня, я взмолился Тайраку и предложил ему мою кровь, умоляя его просветить меня, в чем причина гнева Бессмертного. И молитвы мои были громкими, а жертва доброй, ибо обрел знание знаний – боги гневаются, поскольку один из слуг послушался их повелений, поскольку у Бразорага, Могучего Владыки, есть жрец, силы не имеющий, однако от боя укрывающийся, да бахвалящийся. Узрите же, старый долг на Шаркаке, вожде, сила его иссякла, а потому утратил он и милость у богов – лишь его кровь одна может вернуть ее!

Среди вас поднимается волнение – разве не вел Шаркак ваше племя к победе над многими кланами? Да, он стар и видел много весен, но он по-прежнему может одолеть любого претендента. Но с другой стороны, а когда ему в последний раз бросали вызов? Разве не признак того, что все племя изменило бразораговым заповедям, раз орки не дерутся промеж собой? Такие бормотания проносятся по толпе воинов, пробужденные речью шамана. Но, несмотря на это бурление, Шаркак в племени по-прежнему неоспоримый вождь и жрец Бразорага. Он быстро пресекает дальнейшие волнения, опираясь на свой авторитет вождя и жреца Бразорага, чье мнение единственно имеет значение. Однако шерсть его вздыбилась и блестит от пота, а челюсть дрожит от гнева. И вы разом понимаете, что перед вами старик.

Если ты хочешь **призвать соплеменников проявить мягкость**, снисходительность и благодарность к старому герою. Или **вызвать вождя на смертный бой**. А может, просто **подождать и посмотреть**, что будет дальше?

Призвать соплеменников проявить мягкость — (19)

○ **Вызвать вождя на смертный бой**, ✎ «Вождь Шаркак» +0, «Мастерство врага» = 8, «Выносливость врага» = 8, «Сила удара врага» = 3, «Раунд боя» = 0 — **(89)**

○ **Подождать и посмотреть, что будет дальше** — **(26)**

44

Если в наличии 32 «Противник/Выносливость врага»: **Четыре торвальца: Мастерство 10; Выносливость больше 30**

Четверо настоящих великанов, гладкокожих, все с пышными красными и белокурыми косами, в кожаных доспехах, со щитами и огромными топорами.

Если в наличии 22 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 32 «Противник/Выносливость врага»: **Три торвальца: Мастерство 10; Выносливость больше 20**

Трое настоящих великанов, гладкокожих, все с пышными красными и белокурыми косами, в кожаных доспехах с огромными топорами. Первый их товарищ - уже лежит под ногами изрубленный.

Если в наличии 12 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 22 «Противник/Выносливость врага»: **Два торвальца: Мастерство 10; Выносливость больше 10**

Двое оставшихся белокурых гиганта уже не так самоуверенны. Их щиты изрублены в клочья, дыхание со свистом вырывается из груди. Тела двух их братьев безжизненными телами лежат под ногами сражающихся.

Если в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 12 «Противник/Выносливость врага»: **Один торвалец: Мастерство 10; Выносливость меньше 10**

Последний оставшийся на ногах торвалец с трудом ворочает тяжёлым топором. Его лицо заливают кровь, и видно, что силы покидают врага. Трое его братьев кровавыми кучками мешаются под ногами.

Правда, и ты уже сражаешься из последних сил. Чья воля окажется сильнее, кто нанесёт решающий удар?

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Ты ранен! **(-2 выносливости)**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Хороший удар! **(- 2 выносливости врагам)**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Обменялись ударами без особых успехов.

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Сражаться с громилами**, ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Раунд боя» +1), (Если

в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп» — (44)

Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Тёмный бог Бразораг не забыл про тебя, победа!**, ✎ «Три солдата-андергастерца» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0, «Вождь Шаркак» = 0, «Орк Хулгхарук» = 0, «Городской Стражник» = 0, «Четыре торвальца» = 0, «Взбесившийся раб» = 0, «Выносливость» = 0, приравнять «Выносливость» к «Выносливость МАКС» — (87)

Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Вражеский топор прерывает твоё путешествие** — (12)

45

Смерть старого вождя и отсутствие преемника создают угрожающую ситуацию для племени – вскоре, как известно из опыта других племен, разгорится кровавая борьба за место вождя, орк против орка, в которой поляжет не менее половины воинов племени.

Но тут Моргхинак возвысил свой голос:

- Услышьте, нет благословения в том, чтобы племя предавалось самоизбиению. Проявите силу и мужество, вы, кто хочет быть вождем, но не против друг друга, а в сражении с внешним миром. Отправляйтесь в странствие и принесите через три луны трофеи. Чьи трофеи будут свидетельствовать о лучшем бое и величайшей победе, тот и станет новым вождем!

Останешься в своем шатре со своими женщинами? Само собой, ты можешь **последовать призыву** и отправиться в странствие.

- Остаться в шатре** — (16)
- Отправится в странствие** — (67)

Ты сходишься в бою с тремя гладкокожими, они сжимают топоры в руках.

Три солдата-андергастерца: Мастерство 8

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: С яростным рыком бросаешься на гладкокожих, враги ошеломлены напором, отступают назад. Но потом обступают с трёх сторон и больно бьются! - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: С яростью пытаешься отогнать одного из врагов в сторону и там зарубить, но подлые человечки не дают своего в обиду. Дерутся, как орки! - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Вертишься как белка, стараясь отразить все удары, но противников много, и один всё же пропускаешь. - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: С рёвом вбегаешь прямо в центр вражеского строя. Не ожидая такого напора людишки пятятся, пропуская удар за ударом. - **2 Выносливости врагам**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Вращаясь как мельница, ты оттеснил двоих противников в сторону. Третий в испуге пятится и пропускает удар. - **2 Выносливости врагам**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Отступаешь, отбиваясь от града ударов. Враги решили, что ты струсил и потеряли осторожность. Воспользовавшись этим, ты рубанул самого здорового из троих. - **2 Выносливости врагам**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Злобно рычишь, выкрикивая ругательства, противники в ужасе пятятся назад.

Если в наличии ровно 4 «Противник/Раунд боя»: Увлечённо рубишься, враги отступают под градом ударов, кажется гладкокожие сейчас бросят оружие и побегут. Но тут замечаешь резкое движение сзади...

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 4 «Противник/Раунд боя»: **Набросится на всех одновременно**, ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), «Раунд боя» +1, снять все отметки в «Темп», ✓«Т-1» — (46)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1

«Противник/Выносливость врага», но отсутствует 4 «Противник/Раунд боя»:

Попробовать отеснить одного из врагов, ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), «Раунд боя» +1, снять все отметки в «Темп», ✓«Т-2» — (46)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 4 «Противник/Раунд боя»:

Защищаться от нападений гладкокожих, ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), «Раунд боя» +1, снять все отметки в «Темп», ✓«Т-3» — (46)

○ Если в наличии ровно 4 «Противник/Раунд боя»: **Отпрянуть в сторону (продержался 4 раунда),** ✎ «Три солдата-андергастерца» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0, «Вождь Шаркак» = 0, «Орк Хулгхарук» = 0, «Городской Стражник» = 0, «Четыре торвальца» = 0, «Взбесившийся раб» = 0, «Выносливость» = 0, приравнять «Выносливость» к «Выносливость МАКС» — (6)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты погиб, храбро сражаясь!** — (12)

47

С трудом сбрасываешь с себя тушу последнего волка. Вот, что называется волчья хватка, даже после смерти челюсти хищника не отпускают жертву. Подходишь посмотреть на добычу, из-за которой сражался, вот бы это был олень или косуля!

Твоя морда разочарованно кривится, при виде истерзанной волками спины орчихи - кушать орка нехорошо, мясо жёсткое. Но, не успев отойти, слышишь стон. Переворачиваешь смертельно раненную женщину. Оказывается, своим телом она прикрывала крошечного орчонка.

- Защити! – перед смертью просит она - Его зовут Риак!

Берёшь в лапы маленькое тельце, он прижимается к ладоням, ловя тепло, а потом изо всех сил кусает за палец единственным зубом.

Бросишь в снег лишнюю обузу, лишь выжить бы самому, или возьмёшь мелкого с собой?

 ✓«Орчонок Риак»

Выбросить в снег — (37)

Взять с собой — (52)

48

Открываешь глаза на полу пещеры у ног идола. Маленький орчонок сидит рядом, что-то жуёт и лопочет. Теперь вы связаны с маленьким Риаком навечно. Ты будешь учить и защищать его, готовя к великому будущему. А бог-прародитель орков будет наблюдать за вашими победами или поражениями.

Подбираешь из руки статуи мощную палицу с обсидиановыми шипами. Отныне это твоё оружие, а ты - чемпион Бразорага.

Получено достижение - Чемпион Бразорага

Если отмечено «Шмотки/Сила предков»: Ты понял, что отныне в твоё тело вошла **сила предков**, ты стал сильнее обычных орков. Но отступить с пути службы Бразорагу уже не получится, если ты хоть раз опозоришь его, тебя ждёт неминуемая смерть.

(Мастерство увеличено на 1)

 получено достижение «Чемпион Бразорага», ✓«Шипастая Палица Бразорага», X«Сабля»

Вернуться к свету — (60)

49

Пока ты, утомившись, смотришь, огромный людоед несколько раз высоко поднимает и опускает на землю коробку. Из расколовшейся коробки хлынуло ее содержимое. К несчастью, это поток твердых листов с изображением пчелы, черточек и завитушек – очень красивых на вид, но в качестве трофеев смехотворных и совершенно бесполезных. Людоед разочаровано поплелся прочь – он явно ожидал, что внутри окажется что-то съестное – а ты вновь и вновь перерываешь бумажную кучу, тщетно пытаешься найти что-то еще.

Неожиданно сзади раздается голос, спокойный и решительный:

- Окэй, орк. Этот город слишком мал для нас двоих!

Быстро обернувшись, видишь человека. Он стоит, расставив ноги, пальцы нервно приплясывают у рукояти меча, а на куртке поблескивает металлическая бляха. Молниеносно вынимаешь саблю, но он выхватывает меч еще быстрее.

Городской стражник: Мастерство 10; Выносливость 8

Вступить в схватку с представителем закона — (55)

50

Пополнив запасы, берёшь орчонка и возвращаешься в родное племя.

Пока тебя не было, вождём стал Хулгхарук, который вернулся раньше, в крепкой железной кольчуге. Шаман признал его вождём Мургашей.

Единственный путь самому стать вождём - бросить ему вызов и победить в бою.

Сразится с Хулгхаруком в поединке,  «Орк Хулгхарук» +1, «Мастерство врага» = 9, «Выносливость врага» = 12, «Сила удара врага» = 2, «Сила удара» = 1 — **(92)**

51

Двигаясь на полдень, ты пересекаешь сперва горную гряду, за которой, насколько тебе известно по предыдущим походам, раскинулась степь, только более скудная и менее населенная. За степью лежат поросшие густым лесом горы, а за ними – земли людей.

Спустя несколько дней пути, ты выходишь к очень странной горе, торчащей на тускло-рыжей равнине – отвесные стены, куча углов и граней, из серого камня. Вокруг горы снуют пешком и верхом бесчисленные гладкокожие, и они же торчат в многочисленных входах в пещеры этой горы.

Если хочешь **подойти к этой странной горе**, однако, будет мудрым **пройти мимо...**

Подойти к горе,  «Три солдата-андергастерца» +1, «Мастерство врага» = 8, «Выносливость врага» = 24, «Сила удара врага» = 2, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0 — **(18)**

Пойти мимо — (13)

52

Подкрепляешься сам, и поишь малого волчьей кровью. Саблей снимаешь жёсткую шкуру хищника и заворачиваешь в неё малыша. Чтобы не замёрзнуть на смерть, несёшь орчонка в сторону гор.

Горы пронизаны сетью пещер, из некоторых поднимаются дымы.

Навстречу, с заострёнными кольями наперевес мчатся дикие орки.

Делаешь последние несколько шагов, и падаешь на колени, протягивая свёрток.

○ **В глазах темнеет** — (32)

53

Зловещая тишина пала на пространную пустыню Омлогх Оркхай, дом твоего народа – даже у отважнейших воинов встает дыбом густая шерсть на спине, вся лесная дичь в страхе притихла, и даже немногие степные цветы стелются к земле, будто испугавшись. Потому что сегодня Турим Тайракхи, ночь Красной луны – сквозь густую пыль, затянувшую небо над головой, луна сегодня кажется ошарашенному наблюдателю не желтой, а темной, цвета свернувшейся крови.

Ты один из них, сильный и гордый воин племени Мургашай. Твои соплеменники обычно восхищаются тобой, твоим мужеством и твоей силой, но даже ты чувствуешь сегодня себя подавленным – слишком много произошло за последние десятидневки и луны, чтобы сомневаться, что ты навлек на себя гнев богов. Охота все хуже и хуже, распри с соплеменниками все сильнее, крестьяне не в состоянии обеспечить едой, и как их ни наказывай, продолжают что-то лепетать о неурожае и бедствиях. Всего лишь вчера двое твоих рабов проявили непослушание, и тебе с сожалением пришлось их убить, особенно жаль тебе гладкокожую человеческую женщину, неплохо служившую тебе.

○ **Дальше** — (75)

54

Когда поле боя осталось позади, тебе стало встречаться все больше шныряющих вокруг орков из войска Великого Похода. Немного поразмышляв, понимаешь, что в одиночку у тебя неважные перспективы на трофеи.

Но уже в скором времени ты сумел доказать, чего стоишь, в бою с бесчисленными гладкокожими. В твои руки попала обильная добыча, но еще больше ждет тебя в будущем. На удивление быстро ты позабыл свою первоначальную цель и остался с Великой армией, где можно достичь значительного положения, повидать чудеса и прийти на новые поля брани – вот только родного племени в бесплодной степи ты уже не увидишь...

Есть и другие концовки этой игры! Вы ещё можете стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

Если в наличии ровно 8 «Противник/Выносливость врага»: **Городской стражник: Мастерство 10; Выносливость 8**

Если в наличии ровно 6 «Противник/Выносливость врага»: **Городской стражник: Мастерство 10; Выносливость 6**

Если в наличии ровно 4 «Противник/Выносливость врага»: **Городской стражник: Мастерство 10; Выносливость 4**

Если в наличии ровно 2 «Противник/Выносливость врага»: **Городской стражник: Мастерство 10; Выносливость 2**

Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: - Айл би бэк! - ревет израненный противник.

- Да мне всё равно! - отвечаешь ты, замахиваясь.

Твоя сабля рассекла голову смельчаку. Городской стражник упал в пыль.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: С яростным рыком бросаешься на гладкокожего, Враг впечатлён, но не испуган. Встречным выпадом стражник ранит в плечо. - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: - Стюпид бастард! - ревет стражник, как мельница размахивая мечом. - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Противник идёт в наступления, нанося целую череду коротких уколов. Часть из них достигает цели. - **2 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Гладкокожий слишком самоуверен. Обманным движением отводишь его удар, а потом резко протягиваешь саблей. Враг вскрикнул от боли. - **2 Выносливости врагу**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Раз удар, два удар, три удар! Главное не останавливаться, рано или поздно противник устанет и пропустит выпад - **2 Выносливости врагу**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Бить гладкокожего одно удовольствие он повизгивает, как девица пропуская порезы и уколы! - **2 Выносливости врагу**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: Оба выдохлись в бою, обнялись в клинче. Немного отдышитесь оттолкнётесь и снова в бой.

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 6 «Противник/Раунд боя»: **Драка это хорошо!**,  «Вражеская мощность атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощность атаки» = 0, добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки»

количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп», «Раунд боя» +1 — (55)

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Победа**, ✎ «Выносливость» = 0, приравнять «Выносливость» к «Выносливость МАКС», «Раунд боя» = 0, «Городской Стражник» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0 — (3)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Поражение** — (12)

○ Если в наличии 6 «Противник/Раунд боя»: **В вашу схватку кто-то вмешался! (6 раундов)**, ✎ «Выносливость» = 0, приравнять «Выносливость» к «Выносливость МАКС», «Раунд боя» = 0, «Городской Стражник» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Мастерство врага» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0 — (57)

56

После того как люди отказались отпустить тебя по-хорошему, ты легко обошелся без их согласия, вырвавшись и проложив себе дорогу обратно в родную Пыльную степь. Однако в родном племени твоей радости был положен конец – над твоими рассказами о чудесах мира втихомолку посмеивались, а твои истории о вражде человеческих племен пропускали мимо ушей, как ерундовые.

Однако еще хуже было то, что твой старый соперник Хулгхарук по истечении срока вернулся с великолепными железными доспехами, перед которыми твои трофеи, естественно, меркнут. Его превосходство столь несомненно, что тебе не остается ничего другого, как вызвать его на бой за титул вождя – вызов, который он принимает с глумливым смехом.

Пробить надетые на нем доспехи нелегко – каждый твой удар отнимает у Хулгхарука лишь 1 Выносливость. Бой закончится только смертью одного из вас!

Орк Хулгхарук: Мастерство 9; Выносливость 12

○ **Напасть на соперника!**, ✎ «Орк Хулгхарук» +1, «Мастерство врага» = 9, «Выносливость врага» = 12, «Сила удара врага» = 2, «Сила удара» = 1 — (92)

57

Яростный бой все длится, и вам обоим уже не до того, чтобы смотреть по сторонам, поэтому ты удивился, когда могучая рука схватила твоего противника и подбросила высоко в воздух. Человек с грохотом рухнул на землю и остался лежать без движения. Людоед с восторгом смотрит на него:

- Здорово! Жратва!

Похоже, он тоже не нашел себе другой добычи. Тебе следует поторопиться, пока людоед пускает слюни при виде трупа.

Поторопиться прочь — (3)

58

Старуха показывает жестами, что нужно взять с собой маленького Риака. Она проводит тебя пещерами ниже и ниже, кажется, вы спускаетесь в самую глубь земли.

Каих чудес ты только не увидел на этом пути: подземные залы, со сверкающими камнями в стенах, гигантские каменные сосульки свисающие с потолка, и такие-же сосульки растущие с пола. Вы встречаете по пути здоровенную многоножку и стаи крыс.

Наконец, старуха шаманка оставляет вас с малым. Остальной путь вам придётся пройти вдвоём с маленьким Риаксом!

Вступаете в тёмную арку пещеры и ...

Если отмечено «Шмотки/Осколок кристалла»: ... внезапно факел потухает (есть осколок кристалла) — (31)

Если отсутствует «Шмотки/Осколок кристалла»: ... внезапно факел потухает (нет осколка кристалла) — (29)

59

Разочаровано ворча, маг вновь принялся за осколок. Похоже, ему что-то пришло в голову, потому что он встал и отправился в другую пещеру, где принялся что-то искать. Ты воспользовался моментом – твои гнилые путы быстро лопнули. Поспешный поиск трофеев принес тебе стопку тонких расписных кож с вытесненными металлом на верхней коже закорючками: Systeme der Magie von Rohal dem Weisen.

Мгновенно поколебавшись – а вдруг в этих непонятных закорючках заключены могучие охраняющие чары – хватаешься за стопку кож обеими руками. Штуковина оказалась слишком тяжелой, чтобы тащить ее целиком. **Выдерешь** из нее тонкие **кожи**, чтобы пошить прекрасные одеяния, или возьмешь **красивую крышку**?

Выдрать тонкие кожи — (88)

Взять красивую крышку — (83)

60

Поднимаешься из подземелий к поверхности. Увидев, как вы с малышом изменились, горные орки падают на колени, признавая в вас посланников Бразорага. Отныне горные племена будут верно служить тебе и Риаку.

Осталось решить, принести волю Бразорага в родное племя Мургашей самому или во главе армии из горных орков?

- Вернуться в племя вдвоём с Риаком — (50)
- Возглавить горные племена — (63)

61

Конечно, неплохо было бы очистить череп тролля и повесить в своём шатре, но на такой трофей нет времени. Просто, рукоятью сабли - выбиваешь **зуб тролля**, чтобы осталась память об этой страшной битве.

 ✓ «Зуб Тролля»

Победил тролля,  «Выносливость» = 0, добавить к «Выносливость» количество «Выносливость МАКС», «Мастерство врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощность атаки» = 0, «Твоя мощность атаки» = 0, снять все отметки в «Темп», «Пещерный Тролль» = 0, «Ситуация» = 0 — (70)

62

Вышло как-то неудачно, пещерный тролль схватил тебя своими мощными лапищами, и со всего размаху треснул обо камень. Ты упал и не можешь шевельнуться, позвоночник переломан.

Ты видишь, как тролль проглотил малыша Риака.

Потом он схватил тебя за ноги и потянул вглубь пещеры, тобой он отобедает немного позже...

Ты так и не узнал, какое предназначение ждало этого орчонка.

(Можно вернуться к точке сохранения)

Собираешь в единые кулак разрозненные и дикие племена горных орков и ведёшь в родные пустыни Омлогх Оркхай.

Увидев перед собой армию чужаков, племя Мургашей выходит на бой во главе с Хулгхаруком Железной Шкурой. Они не хотят тебя слушать, и приходится сражаться.

В тяжёлой битве - горные племена разбивают твоё бывшее племя. Племени Мургашей больше не существует, его шатры сожжены, мужчины убиты, а женщины стали добычей победителей.

Зато другие племена, уstraшённые такой судьбой, начинают стекаться в ваше войско. Когда Риак вырастет, у него уже будет сила многих племён, которую он сможет направить во славу Бразорага.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать наставником для малыша Риака

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

Благодарности:

Йорга Раддатц - спасибо за текст игры. Он довольно компактный, видимо задумывался, как короткое приключение для журнала.

Златолюб - большое спасибо за перевод с немецкого языка и участие в тестировании. Есть и другие переводы приключений из мира Аventura. Все переводы Златолюба [МОЖНО найти тут](#).

theCheetah - благодарю за помощь в тестировании этого сторигейма.

От Эргистала

Мне очень нравятся игры про диких, жестоких и решительных орков. Из книг-игр я пока встречал "День орка", "Шайка Гоблинов" и эта игра - "На службе Бразорагу". Если кто-то ещё знает книги-игры, где главный герой - орк, сообщите мне пожалуйста.

Эту игру я выбрал, чтобы потренироваться в написании сторигеймов и потому, что эта игра мне нравится.

Так увлёкся идеей, что даже не заметил, что уже есть интерактивная версия от kerbera [Победительница конкурса EnterKI](#). Ну не страшно, чем больше версий интерактивных и разных, тем интереснее.

В ходе оформления игры возникло множество новых идей. Мне хотелось и чтобы людоёда можно было с собой взять и набирать себе орков в помощники и не только стать вождём но и объединить другие племена. Всё задуманное не реализовал, но изменений очень много.

Одной из моих основных задач стало - сделать боёвку интереснее. Оказывается, стандартная боёвка ФФ с бросками кубиков - страшно скучная в интерактивном виде. Когда играешь в живую, бросаешь кубики - создаётся видимость действия и ты правда сражаешься, в своём воображении. В интерактивном виде - это просто однообразное нажатие кнопки. Я нашёл выход в добавлении дополнительных текстовых описаний. Каждый бой немного отличается от предыдущего.

Отличия от оригинальной игры:

* Изменил название, было в первоначальном переводе "Служа Бразорагу", теперь - "На службе Бразорагу".

* Игра разрослась с 42 до 95 параграфов,

* Написал ветку эпичных приключений (Её можно найти, если пойти на север). Надеюсь, что у меня получилось подстроиться под стиль автора. *Да простят меня знатоки мира Аventura, не знаю, впишутся ли в этот сеттинг мои фантазии.*

* Боёвка на кубиках в электронном виде - самое скучное занятие на свете. Пришлось каждый бой разбавлять текстовым описанием, и разными штуками. Добавил от себя три сражения.

* Сделал весёлым выбор своего орка с разными кличками и статистикой.

Играйте, пишите, что понравилось, а что нет. Сообщайте пожалуйста, о найденных орфографических или игро-механических ошибках, обязательно буду их исправлять.

○ **Хватит болтовни, где мой орк! (И включите орчью музыку)**,  снять все отметки в «Орк», отметить случайное ключевое слово (1-36) в «Орк», «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12, добавить к «Мастерство» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «(1d6)», приравнять «Выносливость МАКС» к «Выносливость» — **(35)**

65

По дороге в земли восхода тебе встречалось все больше и больше орков из других племен, рассказывающие о могучем вожде и о войне с гладкокожими. Многих орков собрал он и ворвался в плодородные долины за границами степи, грабить и разорять города и села людей.

Почти все, с кем ты заговаривал, шли, чтобы присоединиться к нему и добыть славу, власть и добычу – большие трофеи ждут на этом пути.

Ты решил поторопиться и спустя много дней пришел в страну, очень сильно отличающуюся от родной Пыльной степи – тут много воды, она даже образует большие реки и грязные лужи на земле, лужи невероятных размеров. Благоразумно решив осмотреться, замечаешь на горизонте дым и чад, и кружащих стервятников – видимо, над полем боя. Если хочешь, можешь отправиться туда. Или лучше обойти это место?

- Подойти к полю боя — (23)
- Обойти стороной — (54)

66

Разжимаешь руку, маленькое тельце летит в пропасть. Теперь хватит сил вылезти в пещеру.

Ты теперь опозорен, любой встречный горный орк убьет тебя не задумываясь. Много дней бродишь по пещерам, питаешься грибами и убивая встреченных орков.

Наконец - видишь свет в конце тоннеля. Ты совершенно отвык от дневного света.

- Свет страшно слепит глаза — (69)

67

Поспешно собираешь те немногие пожитки, которые тебе пригодятся в странствии – то, что и так на тебе надето, плюс верная сабля, кожаные доспехи да мешок с едой на несколько дней.

Одарив на прощание своих женщин дружескими шлепками, ты готов отправляться – осталось только выбрать дорогу.

Хочешь пойти туда, где не светит солнце (на север), направишься в сторону заката, в сторону восхода. Или, наконец, можно отправиться к полуденным горам.

- Куда не светит солнце (север) — (5)
- Где садится солнце (запад) — (79)
- Где восходит солнце (восток) — (65)
- К полуденным горам (юг) — (51)

68

Рычишь, замахваешься саблей с ослабевшей рукой. Орки переглядываются и нанизывают тебя на копья. Зима холодная, и они тоже голодны.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

69

Долгие дни ты шел по бескрайним просторам Омлогх Оркхай, прежде чем встретил других орков. Времена, похоже, для всех трудные, и в большинстве случаев на тебя нападали. И хотя твои сила и мужество приносили тебе победу, ты получил несколько серьезных ран и смог собрать лишь очень скудные трофеи – когда спустя три луны ты вернулся в свое племя, ты смог предъявить всего лишь пару единиц оружия да шкуру молодого медведя. Когда шаман Моргхинак объявлял новым вождем твоего старого врага Хулгхарука, он смотрел на тебя как будто с насмешкой – разве может твоя добыча сравниться с великолепными железными доспехами. Возможно, до самого конца своих дней ты будешь простым воином.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

70

Ещё через много часов пути оказываешься в огромной пещере с огненной рекой. На возвышении стоит огромный идол орка вырубленный из камня. Орк с длинными волосами и с гордым взглядом, в руке у него дубина, усеянная шипами. Это **Бразораг** - прародитель всех орков.

Перед статуей каменный алтарь. Что-то нужно сделать.

- Принести в жертву орчонка — (24)
- Зажечь Сон-траву иззрагх — (17)

71

Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: С размаху бросаешься за ближайшие наросты. Тролль с грохотом крушит сталагмиты, обломки летят в стороны, к счастью, тебя не задевая.

Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты

издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. К сожалению, шкура великана слишком прочная, твоя сабля не причиняет ему вреда. А вот тебя с ног сбивает страшный удар **(- 4 выносливости)**

Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. В последний момент каким-то чудом изворачиваешься, и избегаешь ужасающего удара. Шкура великана слишком прочная, чтобы нанести сильный удар. Твоя сабля лишь оцарапала гиганта. **(- 2 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно 4 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, и наносят лишь незначительный урон. **(- 2 выносливости врагу).**

Если в наличии ровно 5 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, не причиняя противнику вреда. Тролль пинает ногой назад и удар отбрасывает тебя к стене пещеры **(- 4 выносливости).**

Если в наличии ровно 6 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. И тебе удаётся невероятная атака! Сабля протыкает врагу глаз! **(- 10 выносливости врагу, -1 мастерство врагу)**

Если в наличии ровно 7 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. К сожалению, атака срывается, и тролль с лёгкостью отбрасывает тебя прочь. **(-4 выносливости)**

Если в наличии ровно 8 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Пещерный гигант силён, но неповоротлив, возможно, получится подгадать другой удобный момент для атаки. Ты замечаешь, что глаза тролля, его слабое место.

Если в наличии ровно 9 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ловко обходишь тролля, похоже, он потерял тебя из виду.

Если в наличии ровно 10 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Толстые волосы и шкура смягчают удар сабли. Перерубить сухожилия не получилось! **(- 2 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно 11 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Сабля соскальзывает с плотной шерсти, не причиняя вреда. Монстр же разворачивается и наносит сильнейший удар **(- 4 выносливости).**

Если отсутствует 1 «Противник/Раунд боя»: Враг замер, подслеповато всматриваясь в окружающую темноту огромными глазами. Похоже, он не слишком хорошо видит.

(Мастерство Тролля: 11)

Надо действовать, пока на твоей стороне фактор неожиданности!

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Враг замер, подслеповато всматриваясь в окружающую темноту огромными глазами. Похоже, он не слишком хорошо видит.

(Мастерство Тролля: 10)

Надо действовать, пока на твоей стороне фактор неожиданности!

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Один глаз тролля проткнут и висит, выпавший из глазницы. Если бы достать второй глаз, тогда возможно, появится шанс на победу!

Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: Изловчившись, протыкаешь второй глаз громилы. Его вопль просто ужасен! В конвульсиях тролль мечется по пещере, крушит сталагмиты, размахивает каменными кулаками. Но для тебя он больше не опасен. Выбрав момент подрезаешь сухожилия, и громадина падает на землю.

Сильным ударом в глазницу добиваешь гиганта.

 «Мастерство врага» = 11, (Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»:

«Мастерство врага» -1), (Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: «Выносливость врага» = 0)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты убит троллем** — (62)

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Враг повержен!** — (61)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Напасть со спины, пока тролль тебя не заметил,** ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Ситуация» = 5), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара», «Ситуация» = 4), (Если в наличии ровно «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: «Ситуация» = 1), «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Напасть, прицелившись троллю в глаз,** ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Ситуация» = 7), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: «Выносливость врага» -10, «Ситуация» = 6, «Раунд боя» +1), (Если в наличии ровно «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: «Ситуация» = 8), (Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: «Выносливость врага» = 0), «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Выждать другой удобный момент,** ✎ «Ситуация» = 0, «Ситуация» = 8, «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

72

Впечатлённый дарами, решаешь остаться с новыми товарищами и продолжать войну с вашим общим врагом. Много новых и странных вещей повидал ты за эти дни, вскоре ты уже научился отдавать команды на языке людей и повел гораздо больший отряд людей и орков во много добрых битв за поля, стада и большие города вроде Йоборна, которые удавалось захватить у врагов на какое-то время. Все больше слабело твое желание вернуться, ведь ты получил все, чего только мог пожелать: битвы, власть и много послушных подчиненных, а ведь был еще и приятный напиток, называемый пивом, в изобилии оставляемый в шатрах гладкокожих, стоило только тебе с твоим войском куда-либо прибыть. Воистину, ты, «генерал королей», как тебя теперь называли, обрел свое счастье!

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

73

Оставляешь маленького Риака горным оркам, и уходишь домой. Местные жители, хоть и живут бедно и голодно, снабжают тебя провизией.

Ты не знаешь, но чувствуешь, что если останешься с орчонком, то найдёшь свою смерть.

 X«Орчонок Риак», ✓«Мешок с едой»

Вернуться домой — (69)

74

Перед тобой мелькают видения. Вот орчонок растёт, ты обучаешь его сражаться. Вот он становится вождём и мудро правит племенем. Потом он объединяет разрозненные орочьи племена в единую грозную силу. Ещё ты с горы видишь громадную армию, края которой не видно за горизонтом, послушная Риаку, она движется, чтобы разгромить гладкокожих, остроухих, карликов и любого, кто посмеет противиться орочьему могуществу.

Никогда ещё орочьи народы не объединялись, и никогда не были так могущественны.

Пора проснуться — (48)

75

Вместе с множеством других воинов из касты бдящих ты сейчас стоишь в бледно-красном свете луны – солнце уже скрылось за горами у Края Света – стоишь перед шатром жреца Тайраха и ждешь. Но старый Моргхинак может покочевряться – сегодня его ночь, и ему нет дела до невысказанного желания племени преклонить голову перед началом похода. И потому ты стоишь и ждешь, глядя, как дым выползает из щелей между шкурами шатра, а небо тем временем темнеет.

Но наконец, раздается хриплый кашель, и служащие дверью шкуры откидываются в сторону. Наружу выходит шаман Моргхинак, с головы до пят закутанный в красный шелк (ты тогда был среди тех, кто захватил его у Гладкокожих), на груди его сияет в темноте лунный диск из кованой меди – образ красного диска в пыльных небесах. На лице жреца Тайраха блуждает странная усмешка. Сегодня ожидается великая жертва – не дичь, даже не раб. Свободный орк, вот кто это будет!

○ **Дальше** — (43)

76

Весь израненный, отправляешься назад, не обращая внимания на терзающую тебя боль, как и положено орку. Но шагая по степи, ты теряешь все больше и больше сил, ослабев настолько, что не можешь охотиться.

Как во сне видишь нескольких орков. Слабым голосом просишь у них мяса, но те лишь насмеваются над тобой:

- Ха, высокий господин, мы уже не такие высокие, да? Валяемся здесь в грязи! Ха! Почувствовал, что значит получить по рогам?

Неимоверно медленно к тебе приближается рука с камнем. Раздается хруст, и тебя захлестывает волна багровой мути, которая быстро несет тебя...

○ **Это конец!** — (12)

77

Если отмечено «Орк/Тошнак Рвач»: **Тошнак Рвач**

Если отмечено «Орк/Гдорг Бездельник»: **Гдорг Бездельник**

Если отмечено «Орк/Бунк Громкий Зов»: **Бунк Громкий Зов**

Если отмечено «Орк/Гоол Кошкодёр»: **Гоол Кошкодёр**

Если отмечено «Орк/Груигдиш Каменный Грохот»: **Груигдиш Каменный Грохот**

Если отмечено «Орк/Прурак Гнилозуб»: **Прурак Гнилозуб**

Если отмечено «Орк/Хумог Черепокол»: **Хумог Черепокол**

Если отмечено «Орк/Моло Грибной Морс»: **Моло Грибной Морс**

Если отмечено «Орк/Рвоирт Бегун»: **Рвоирт Бегун**

Если отмечено «Орк/Хиол Попрыгучка»: **Хиол Попрыгучка**

Если отмечено «Орк/Гдирт Болотный Язь»: **Гдирт Болотный Язь**

Если отмечено «Орк/Моирт Паучий Яд»: **Моирт Паучий Яд**

Если отмечено «Орк/Гроирак Рубикапуста»: **Гроирак Рубикапуста**

Если отмечено «Орк/Вомог Умный Башка»: **Вомог Умный Башка**

Если отмечено «Орк/Хомог Шаманья Отрыжка»: **Хомог Шаманья Отрыжка**

Если отмечено «Орк/Гдашнак Выпейяду»: **Гдашнак Выпейяду**

Если отмечено «Орк/Гудуш Крокодил»: **Гудуш Крокодил**

Если отмечено «Орк/Прураг Бей-во-Сне»: **Прураг Бей-во-Сне**

Если отмечено «Орк/Утрогор Взрывопук»: **Утрогор Взрывопук**

Если отмечено «Орк/Моимог Живоглот»: **Моимог Живоглот**

Если отмечено «Орк/Рварк Жирдяй»: **Рварк Жирдяй**

Если отмечено «Орк/Рака Троглодит»: **Рака Троглодит**

Если отмечено «Орк/Рвуигар Жестокий»: **Рвуигар Жестокий**

Если отмечено «Орк/Багбехо Недурак»: **Багбехо Недурак**

Если отмечено «Орк/Вузедер Бум-Бум»: **Вузедер Бум-Бум**

Если отмечено «Орк/Хагдуш Любвеобильный»: **Хагдуш Любвеобильный**

Если отмечено «Орк/Руило Крапивник»: **Руило Крапивник**

Если отмечено «Орк/Рарг Верный»: **Рарг Верный**

Если отмечено «Орк/Ероирт Боязливый»: **Ероирт Боязливый**

Если отмечено «Орк/Нартагал Железная Глотка»: **Нартагал Железная Глотка**

Если отмечено «Орк/Еруشناк Яйцеголовый»: **Еруشناк Яйцеголовый**

Если отмечено «Орк/Вурт Шкуродёр»: **Вурт Шкуродёр**

Если отмечено «Орк/Гдирк Глиномес»: **Гдирк Глиномес**

Если отмечено «Орк/Гдирак Чернильная Задница»: **Гдирак Чернильная Задница**

Если отмечено «Орк/Храберист Длинный Кол»: **Храберист Длинный Кол**

Если отмечено «Орк/Каркарун Выпивон»: **Каркарун Выпивон**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 9**

Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 10**

Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 11**

Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Мастерство»: **Мастерство: 12**

Если в наличии ровно 1 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 1**

Если в наличии ровно 2 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 2**

Если в наличии ровно 3 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 3**

Если в наличии ровно 4 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 4**

Если в наличии ровно 5 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 5**

Если в наличии ровно 6 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 6**

Если в наличии ровно 7 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 7**

Если в наличии ровно 8 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 8**

Если в наличии ровно 9 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 9**
Если в наличии ровно 10 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 10**
Если в наличии ровно 11 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 11**
Если в наличии ровно 12 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 12**
Если в наличии ровно 13 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 13**
Если в наличии ровно 14 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 14**
Если в наличии ровно 15 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 15**
Если в наличии ровно 16 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 16**
Если в наличии ровно 17 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 17**
Если в наличии ровно 18 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 18**
Если в наличии ровно 19 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 19**
Если в наличии ровно 20 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 20**
Если в наличии ровно 21 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 21**
Если в наличии ровно 22 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 22**
Если в наличии ровно 23 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 23**
Если в наличии ровно 24 «Характеристики/Выносливость»: **Выносливость: 24**
Если в наличии 1 «Противник/Взбесившийся раб»: **Взбесившийся раб**

Мастерство врага: 8

Если в наличии 24 «Противник/Выносливость врага»: Выносливость врага: Невероятно сильный (>24)

Если в наличии 12 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 24 «Характеристики/Выносливость»: Выносливость врага: Очень сильный (>12)

Если в наличии 6 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 12 «Противник/Выносливость врага»: Выносливость врага: Сильный (>6)

Если в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 6 «Противник/Выносливость врага»: Выносливость врага: Ослаблен (меньше 6)

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: С размаху пинаешь, чтобы выбить зубы наглецу, но тот отскочил в сторону. Ай, больно! Отбил ногу о камни. **-1 выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Размахиваешься плетью, чтобы хлестнуть непокорного наглеца, тот спрятался под стол и швыряется обглоданными костями! **-1 Выносливости**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Доходяга-раб прячется за деревянный столб, ты со всего размаху рубишь саблей! Сабля застряла в плотном дереве. Пока пытаешься освободить оружие, пропускаешь удар **-1 выносливости**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Хорошенько замахнувшись, ты пнул в живот взбесившегося раба. Тот с воем отлетел в угол **- 1 Выносливость рабу**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Хорошенько отхаживаешь плетью наглеца, чтобы знал своё место!

-2 выносливости рабу

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Неповиновение должно быть наказано! Удар сабли оставляет кровавую полосу на теле раба. **-2 выносливости рабу**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Раб воеет, подпрыгивает, уворачивается и уклоняется от твоих ударов. Ты в ярости крушишь всё вокруг.

Ничья!

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Лупить ногой**, ✎ «Сила удара» = 1, «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), снять все отметки в «Темп», ✓«Т-1» — (77)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Отхлестать плетью**, ✎ «Сила удара» = 2, «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), снять все отметки в «Темп», ✓«Т-2» — (77)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Рубить саблей**, ✎ «Сила удара» = 2, «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), снять все отметки в «Темп», ✓«Т-3» — (77)

○ Если в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты был позорно избит рабом!**, ✎ «Выносливость» = 0,

добавить к «Выносливость» количество «Выносливость МАКС», «Мастерство врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0, снять все отметки в «Темп», «Взбесившийся раб» = 0 — (35)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Ты наказал раба за глупость. Жаль, теперь некому подносить жрачку,** ✎ «Выносливость» = 0, добавить к «Выносливость» количество «Выносливость МАКС», «Мастерство врага» = 0, «Выносливость врага» = 0, «Сила удара врага» = 0, «Раунд боя» = 0, «Вражеская мощь атаки» = 0, «Твоя мощь атаки» = 0, снять все отметки в «Темп», «Взбесившийся раб» = 0 — (35)

78

Заикаясь от испуга, один из оборванцев-изгнанников проблеял:

- Да, ох, ваша милость, высокий господин, там за горами лежит страна ужасных чудовищ, с гладкой кожей и ужасными красными и желтыми волосами. Они обрушились на нас, бедных странствующих орков, убивая направо и налево. Вам лучше не ходить туда господин, нет, не надо!

Если ты прислушаешься к предупреждению и двинешься обратно, тогда **вернись назад** и выбери другое направление. Или же, возмущившись этим жалким лепетом, отвесь слабакам затрещину и храбро **иди вперед**.

- **Вернуться обратно** — (67)
- **Храбро идти вперед** — (91)

79

Ты отправился в направлении заката, навстречу горам Конца Мира и повстречал по дороге двух орков-чужаков, изгнанников из касты Юрах, которые робко сдались после короткой борьбы. Их снаряжение гораздо скуднее твоего, поэтому никакой добычи ты с них не получил.

Хочешь **спросить, куда они направляются** – или считаешь, что возня с такими ничтожествами ниже твоего достоинства? Тогда с повелительным рычанием **иди своей дорогой**.

- **Спросить, куда направляются** — (78)
- **Иди своей дорогой** — (91)



Глаза шамана оглядели твоё сильное тело без изъянов, и громким голосом он произносит:

- Услышь и возрадуйся, ты – достойный в глазах богов, героическим был твой отважный бой к их вящей славе. Знай же, что боги с тобой, и да будешь ты нашим новым вождём и принесешь нам благословение, служи Бразорагу, как мы будем служить тебе.

С этими словами Моргхинак берет рогатый шлем покойного вождя и водружает на тебя.

Получено достижение: Вождь племени орков.

 получено достижение «Вождь Племени Орков»

Если отсутствует «Шмотки/Орчонок Риак»: **Много лет ты будешь вождём орчьего племени!** — (38)

Если отмечено «Шмотки/Орчонок Риак»: **Ты теперь навсегда связан с посланником Бразорага - Риак** — (90)

Ты оказываешься в большом доме полном орков, одетых в необычного вида доспехи. По центру стоят длинные столы, наполненные пищей. Оркам прислуживает множество рабов, множество красивых женщин ублажают воинов.

Во главе стола сидит сам Бразораг. Он жестом подзывает вас подойти.

Разворачиваешь волчью шкуру, и Великий Орчий Предок касается мелкого Риака своей рукой. Малой смеётся, и кусает гиганта за палец.

Бразораг обращает внимание на тебя.

Ты хочешь узнать будущее — (74)

Ты просишь Бразорага придать тебе сил — (82)

82

- Дай мне сил, Великий Бразораг! - просишь ты. Бог обращает на тебя свой взор. В его глазах полыхает древнее пламя. Бразораг не открывает рта и не произносит ни слова, но ты знаешь, что Великий Предок видит насквозь твоё прошлое и будущее.

Ты чувствуешь сильную боль, яркое пламя охватывает всё тело...

Ты сгораешь в пламени..., ✎ ✓ «Сила предков», «Мастерство» +1 — (48)

83

Схватив разукрашенные пластины, отступаешь назад. По пути из этой странной горы несколько гладкокожих попытались было тебя остановить, но твой рев вселил в них страх, и они трусливо удрали, а ты можешь идти дальше.

Отправиться дальше — (56)

84

Затем тебя вытаскивают из повозки и отводят в пещерный зал, выглядящий по-настоящему величественно, в центре которого стоит на возвышении большой стул. Там сидит очень объемистый человек – наверняка верховный вождь племени. Окружают его разные гладкокожие, а перед ним какой-то помост с тарелкой, на которой лежит источающий благоухание свиной окорок, который как раз и глодает толстяк.

Когда воины вводят тебя, он удивленно поднимает взгляд и цедит несколько слов на человеческой речи, которую ты благодаря своему прежнему рабу более-менее понимаешь: «В чем дело, холопы, не видно, что ли – мы кушаем»? Но тут его маленькие глазки расширились, как будто этот боров что-то вспомнил: «А, это ты, мой верный фельдфебель, э-э, - он махнул куском тонкой ткани, пока другой человек что-то шептал ему. – Мой верный фельдфебель Рестелин с, э-э, орком, я полагаю. Так в чем же дело?»

Воин быстро рассказывает о твоём пленении, затем достает осколок кристалла. Среди людей раздалось удивленное бормотание. Бурно размахивая своей тряпочкой, толстый вождь наводит порядок и говорит: «Это наверняка важный магический артефакт, мы полагаем. Тарлизин, наш верховный маг, возьми орка и осколок, и посмотри, нельзя ли из этого сделать секретное оружие против наших врагов».

Но тут подходит еще один человек и говорит, что ты наверняка слишком опасен, чтобы тебя исследовать.

Хочешь громко зареветь, напрячь мышцы и **сбежать** к повозке или **сохранишь спокойствие**?

Попытаться вырваться — (41)

Остаться на месте — (86)

85

Путь через горы оказался легче, чем ты думал – на деревьях полно вкусных фруктов, а охота хороша и стабильно приносит свежее мясо. Впервые с начала похода ты ощутил в сердце истинное умиротворение – когда ты станешь вождем, а в этом и состоит твое настоящее счастье, ты приведешь свое племя сюда, к жизни в довольстве – и все женщины будут твоими.

Из мечтаний тебя вырвал голос, что-то говорящий на непонятном гортанном языке. Подняв взгляд, видишь неподалеку настоящих великанов, гладкокожих, все с пышными красными и белокурыми косами, в кожаных доспехах и с огромными топорами.

Четыре торвальца: Мастерство 10; Выносливость 40

Противники стремятся просто убить тебя! ✎ «Четыре торвальца» = 1, «Раунд боя» = 0, «Мастерство врага» = 10, «Выносливость врага» = 40, «Сила удара врага» +2 — (44)

86

На всякий случай ведешь себя на редкость миролюбиво – не стоит недооценивать столь богатого верховного вождя. А он и впрямь уверен в своей силе, потому что осуждающе говорит: «Не порите чушь, господин советник! Орк довольно смирный, и даже если он и доставит проблемы, так для чего же нам верховный маг, верно доктор»? Затем толстый вождь поднимается и произносит: «Да сколько уже можно. Мы так долго обсуждаем, что и помереть можно». Тут человек, называемый «магом», делает тебе знак следовать за ним.

Длинными коридорами тебя отводят в пещеру, где полно разных странных предметов. Там тебя оставляют сидеть на какой-то деревяшке и начинают изучать осколок. Наконец маг достает мешочек, трубку, открывает мешочек и зло бормочет: «Проклятье, дым-трава закончилась».

Очевидно, что ему недостает материала для мощных чар. **Предложишь ему сон-траву шамана или воздержишься?**

- Предложить сон-траву магу — (36)
- Промолчать — (59)

87

Поздравляем, ты совершил почти невозможное – чудовища перед тобой лежат в собственной крови. Но и ты истекаешь кровью из многих ран, а потому предпочитаешь отступить, пока тебе не встретились еще такие чудовища. Брось кубик – если выпало четное число, прочти параграф 22, нечетное – параграф 17.

Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 1 (Нечет)**

Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 2 (Чёт)**

Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 3 (Нечет)**

Если в наличии ровно 4 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 4 (Чёт)**

Если в наличии ровно 5 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 5 (Нечет)**

Если в наличии ровно 6 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Бросок кубика = 6 (Чёт)**

 добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d6)»

○ Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика» или в наличии ровно 4 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика» или в наличии ровно 6 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Отступаем! (Чётное число)**,  «Бросок кубика» = 0 — (5)

○ Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика», в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика», в наличии ровно 5 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: **Отступаем (Нечётное число)**,  «Бросок кубика» = 0 — (76)

88

Ты едва успел покинуть пещеру мага, когда сзади донесся рев ярости – но ты только увеличил скорость. По дороге ты обронил несколько кусков кожи (самому бы ноги унести), но, похоже, этого оказалось достаточно, чтобы отвлечь твоего преследователя. Вместо того чтобы продолжать погоню, он принялся кропотливо собирать оброненную кожу. Это позволило тебе осуществить достойное отступление из этой странной горы гладкокожих.

○ **Двигаться прочь и побыстрее!** — (56)

89

Желтые глаза Шаркака расширились – в испуге? – когда ты вышел из толпы воинов и крикнул, что убьешь его – в открытом бою тычками и пинками. Зарывав, он принял вызов, и бросился на тебя

Может старый вождь и неповоротлив, но опытен – если уж его удары попадают в цель, то бьют наповал – ты теряешь по 3 очка Выносливости вместо 2.

Нет нужды говорить, что твоя цель – убить противника. Конечно, всегда можно прервать бой и взмолиться о пощаде и милосердии.

Вождь Шаркак: Мастерство 8; Выносливость 8

○ **Напасть на Шаркака!** — (20)

90

Чемпион Бразорага - ты получил власть над своим племенем, но это лишь первый шаг в великое будущее орочьего рода.

Спокойной жизни больше не будет, на тебя легла ответственность за Риака! Предсказано, что он должен стать Великим Вождём всех орочьих племён. А для этого его придётся научить держать саблю и копье. Научить правильно говорить и править. Научить быть жестоким, но справедливым вождём.

Придётся сражаться в кровавых битвах, объединяя многочисленные племена и защищая свои жизни. Ещё много раз вы отправитесь в глубины пещер, и в странные города гладкокожих в поисках оружия или славы.

- Бери саблю малыш, будем тренироваться! Во славу Бразорага и орочьего рода!

Эпичный финал

(Получено достижение: "Наставник")

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу"! Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

 получено достижение «Наставник»

91

Степь кажется бесконечной, один за другим тянутся низкие ряды холмов, ночь проходит за ночью, освещаемая бледным лунным светом, но, в конце концов, ты приходишь к Краю Мира и окружающим его горам. Прямо перед тобой опускается кроваво-красное солнце. Может передумаешь и, описав широкую дугу, **вернешься** к родному племени? Но если тебя не пугает лежащее впереди, **следуй по пути**.

Вернуться к племени — (5)

Следовать дальше — (85)

92



Орк Хулгхарук: Мастерство 9 Пробить надетые на нем доспехи нелегко – каждый твой удар отнимает у Хулгхарука лишь 1 Выносливость.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Копьё Хулгхарука броском змеи делает стремительный выпад и протыкает плечо. Ты ранен! **(-2 выносливости)**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-1», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Удар твоей сабли со звоном соскальзывает с вражеской кольчуги, сбивая лишь несколько чешуек.**(- 1 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Обменялись ударами без особых успехов. Одновременно отпрыгнули в сторону, переводя дыхание перед следующим раундом схватки.

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Противник открывается, отводит копьё в сторону. Ты ринулся в атаку и попал под мощный пинок ногой. Это была ловушка и ты ранен! **(-2 выносливости)**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-2», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: С рычанием теснишь врага, наносишь удар за ударом, но вражеская кольчуга их смягчает! **(- 1 выносливости врагу)**

Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Сцепились в ближнем бою, оружие отлетело в сторону, в бой пошли кулаки и клыки. От сильного удара в лицо у тебя вылетают зубы. Пожалуй, после этого боя кличку сменят на **БЕЗзубый!(-2 выносливости)**

Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», отмечено «Темп/Т-3», но отсутствует «Темп/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: Уклоняешься от вражеского копья и эфесом сабли попадаешь в морду Хулгхаругу. Тот взывает от боли и выплёвывает зубы на пол!**(- 1 выносливости врагу)**

Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: Удар противника сбивает с ног, встать нет больше сил.

- Я буду править, а ты умрёшь! - ухмыляется окровавленным ртом Хулгхаруг. Он мощным ударом пробивает орка насквозь, пригвозждая к земле. Ещё несколько минут слышишь крики толпы, прославляющей нового вождя, потом они затихают...

Если отсутствуют 1 «Противник/Выносливость врага», «Темп2/Т-5»: Железная кольчуга не

спасла твоего противника! Сбиваешь его с ног. Презренный червь ползёт на спине, пытаюсь отсрочить смерть.

Толпа выкрикивает твоё имя!

- Наш вождь!

Если отмечено «Темп2/Т-5»: Размахиваешься своей ужасающей палицей. Вдруг она вспыхивает ярким подземным пламенем.

Наносишь страшный удар своему сопернику. Шипы палицы пронзают железную кольчугу, и Хулгхарук, объятый пламенем падает на землю.

Орки падают ниц, они вопят от страха.

Теперь вождь Мургашей - ты, могучий...

Если отмечено «Орк/Тошнак Рвач», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Тошнак Рвач

Если отмечено «Орк/Гдорг Бездельник», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гдорг Бездельник**

Если отмечено «Орк/Бунк Громкий Зов», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Бунк Громкий Зов**

Если отмечено «Орк/Гоол Кошкодёр», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Гоол Кошкодёр

Если отмечено «Орк/Груигдиш Каменный Грохот», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Груигдиш Каменный Грохот**

Если отмечено «Орк/Прурак Гнилозуб», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Прурак Гнилозуб

Если отмечено «Орк/Хумог Черепокол», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Хумог Черепокол

Если отмечено «Орк/Моло Грибной Морс», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Моло Грибной Морс**

Если отмечено «Орк/Рвоирт Бегун», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Рвоирт Бегун

Если отмечено «Орк/Хиол Попрыгучка», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Хиол Попрыгучка

Если отмечено «Орк/Гдирт Болотный Язь», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гдирт Болотный Язь**

Если отмечено «Орк/Моирт Паучий Яд», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»:

Моирт Паучий Яд

Если отмечено «Орк/Гроирак Рубикапуста», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гроирак Рубикапуста**

Если отмечено «Орк/Вомог Умный Башка», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Вомог Умный Башка**

Если отмечено «Орк/Хомог Шаманья Отрыжка», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Хомог Шаманья Отрыжка**

Если отмечено «Орк/Гдашнак Выпейяду», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гдашнак Выпейяду**

Если отмечено «Орк/Гудуш Крокодил», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гудуш Крокодил**

Если отмечено «Орк/Прураг Бей-во-Сне», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Прураг Бей-во-Сне**

Если отмечено «Орк/Утрогор Взрывопук», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Утрогор Взрывопук**

Если отмечено «Орк/Моимог Живоглот», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Моимог Живоглот**

Если отмечено «Орк/Рварк Жирдяй», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Рварк Жирдяй**

Если отмечено «Орк/Рака Троглодит», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Рака Троглодит**

Если отмечено «Орк/Рвуигар Жестокий», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Рвуигар Жестокий**

Если отмечено «Орк/Багбехо Недурак», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Багбехо Недурак**

Если отмечено «Орк/Вузедер Бум-Бум», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Вузедер Бум-Бум**

Если отмечено «Орк/Хагдуш Любвеобильный», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Хагдуш Любвеобильный**

Если отмечено «Орк/Руило Крапивник», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Руило Крапивник**

Если отмечено «Орк/Рарг Верный», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Рарг Верный**

Если отмечено «Орк/Ероирт Боязливый», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Ероирт Боязливый**

Если отмечено «Орк/Нартагал Железная Глотка», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Нартагал Железная Глотка**

Если отмечено «Орк/Ерушнак Яйцеголовый», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Ерушнак Яйцеголовый**

Если отмечено «Орк/Вурт Шкуродёр», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Вурт Шкуродёр**

Если отмечено «Орк/Гдирк Глиномес», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гдирк Глиномес**

Если отмечено «Орк/Гдирак Чернильная Задница», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Гдирак Чернильная Задница**

Если отмечено «Орк/Храберист Длинный Кол», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Храберист Длинный Кол**

Если отмечено «Орк/Каркарун Выпивон», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Каркарун Выпивон**

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», но отсутствуют «Темп/Т-2», «Темп/Т-3»: **С яростью напасть на Хулхаруга!** ✎ «Вражеская мощность атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощность атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощность атаки» = 0, добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощность атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощность атаки» «Сражение/Вражеская мощность атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощность атаки» «Сражение/Твоя мощность атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощность

атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп», «Раунд боя» +1 — (92)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», отмечено «Темп/Т-2»: **Ринутся в бой, размахивая оружием,** ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп», «Раунд боя» +1 — (92)

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага», отмечено «Темп/Т-3»: **С криком наброситься на врага!** ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага»), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара»), (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: ✓«Т-5»), снять все отметки в «Темп», снять все отметки в «Темп2», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Темп», «Раунд боя» +1 — (92)

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Твой соперник повержен!** — (80)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты проиграл в это битве!** — (12)

○ Если отмечено «Шмотки/Шипастая Палица Бразорага», но отсутствуют 7 «Противник/Выносливость врага», «Темп2/Т-5»: **Показать всем, что ты посланник Прародителя Орков,** ✎ «Выносливость врага» = 0, снять все отметки в «Темп», ✓«Т-5»

93

С рычанием, последним усилием зашвыриваешь малыша на твёрдую тропу. Сам же кувыркаясь летишь в пропасть. Умирать страшно, но ты успеваешь понять, что только что совершил может быть самый великий поступок в жизни. Своей смертью, ты спас будущее орков - ребёнка которому предсказано стать Великим Вождём. Только ты этого уже не увидишь.

Есть и другие концовки этой игры! Ты ещё можешь стать вождём орков!

Спасибо, что сыграли "На службе Бразорагу" Оставьте пожалуйста отзыв к игре, что понравилось, а что нет, может быть что-то нужно изменить?

94

Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: С размаху бросаешься за ближайшие наросты. Тролль с грохотом крушит сталагмиты, обломки летят в стороны, к счастью, тебя не задевая.

Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. К сожалению, шкура великана слишком прочная, твоя сабля не причиняет ему вреда. А вот тебя с ног сбивает страшный удар **(- 4 выносливости)**

Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Тролль с рычанием мчится на тебя. Ты издаёшь ответный клич и бросаешься на врага, выставив саблю. В последний момент каким-то чудом изворачиваешься, и избегаешь ужасающего удара. Шкура великана слишком прочная, чтобы нанести сильный удар. Твоя сабля лишь оцарапала гиганта. **(- 2 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно 4 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, и наносят лишь незначительный урон. **(- 2 выносливости врагу).**

Если в наличии ровно 5 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Нападаешь со спины, нанося удар за ударом. Удары соскальзывают с прочной шерсти, не причиняя противнику вреда. Тролль пинает ногой назад и удар отбрасывает тебя к стене пещеры (- 4 выносливости).

Если в наличии ровно 6 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. И тебе удаётся невероятная атака! Сабля протыкает врагу глаз! **(- 10 выносливости врагу, -1 мастерство врагу)**

Если в наличии ровно 7 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ты понимаешь, что единственное уязвимое место этого громадины – его большие глаза. Если ослепить великана, он перестанет быть таким опасным. К сожалению, атака срывается, и тролль с лёгкостью отбрасывает тебя прочь. **(-4 выносливости)**

Если в наличии ровно 8 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Пещерный гигант силён, но неповоротлив, возможно, получится подгадать другой удобный момент для атаки. Ты замечаешь, что глаза тролля, его слабое место.

Если в наличии ровно 9 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Ловко обходишь тролля, похоже, он потерял тебя из виду.

Если в наличии ровно 10 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Толстые волосы и шкура смягчают удар сабли. Перерубить сухожилия не получилось! **(- 2 выносливости врагу)**

Если в наличии ровно 11 «Дайсы (скрыть)/Ситуация»: Изю всех сил наносишь удар по ноге тролля. Сабля соскальзывает с плотной шерсти, не причиняя вреда. Монстр же разворачивается и наносит сильнейший удар (- 4 выносливости).

Если отсутствует 1 «Противник/Раунд боя»: Тролль замечает тебя и бросается с ужасающим рёвом. Берегись! Любой удар громадной лапы может стать смертельным.

(Мастерство 16)

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Тролль замечает тебя и бросается с ужасающим рёвом. Берегись! Любой удар громадной лапы может стать смертельным.

(Мастерство 15)

Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: Один глаз тролля проткнут и висит, выпавший из глазницы. Если бы достать второй глаз, тогда возможно, появится шанс на победу!

Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: Изловчившись, протыкаешь второй глаз громады. Его вопль просто ужасен! В конвульсиях тролль мечется по пещере, крушит сталагмиты, размахивает каменными кулаками. Но для тебя он больше не опасен. Выбрав момент подрезаешь сухожилия, и громада падает на землю.

Сильным ударом в глазницу добиваешь гиганта.

✎ «Мастерство врага» = 16, (Если в наличии ровно 1 «Противник/Раунд боя»: «Мастерство врага» -1), (Если в наличии ровно 2 «Противник/Раунд боя»: «Выносливость врага» = 0)

○ Если отсутствует 1 «Характеристики/Выносливость»: **Ты убит троллем — (62)**

○ Если отсутствует 1 «Противник/Выносливость врага»: **Враг повержен! — (61)**

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Увернуться и спрятаться за сталактитами.** ✎ «Ситуация» = 0, «Ситуация» = 1, «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

○ Если в наличии 1 «Характеристики/Выносливость», в наличии 1 «Противник/Выносливость врага»: **Атаковать тварь, орки не уклоняются от боя!** ✎ «Вражеская мощь атаки» = 0, добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Вражеская мощь атаки» количество «Мастерство врага», «Твоя мощь атаки» = 0, добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» случайное число от 1 до «(1d6)», добавить к «Твоя мощь атаки» количество «Мастерство», (Если в наличии «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Твоя мощь атаки» «Сражение/Вражеская мощь атаки»: отнять от «Выносливость» количество «Сила удара врага», «Ситуация» = 2), (Если в наличии «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки», но отсутствует «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: отнять от «Выносливость врага» количество «Сила удара», «Ситуация» = 3), (Если в наличии ровно «Сражение/Вражеская мощь атаки» «Сражение/Твоя мощь атаки»: «Ситуация» = 1), «Бросок кубика» = 0, добавить к «Бросок кубика» случайное число от 1 до «(1d3)», (Если в наличии ровно 1 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (94)), (Если в наличии ровно 2 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (71)), (Если в наличии ровно 3 «Дайсы (скрыть)/Бросок кубика»: (4))

Когда рывшиеся в твоих пожитках гладкокожие обнаружили подарок шамана, они как с ума посходили – все разом галдят и передают осколок кристалла из рук в руки. Спустя какое-то время они, похоже, пришли к какому-то решению, потому что тебя снова хватают и суют в странную повозку, которая по краям закрывается железными прутьями, и где так восхитительно пахнет свиньями – а еще аппетитнее выглядят пара быков перед повозкой. В животе у тебя бурчит все чаще и чаще – теперь ты узник, и следующие несколько дней кормят тебя очень скудно.

Глядя время от времени из повозки, видишь проплывающие мимо скопления хижин гладкокожих, а по подчиненному поведению людей заключаешь, что ты, вероятно, попал в руки воинам этого племени – скорее всего, они везут тебя к своему верховному вождю.

Наконец вы прибываете в большую человеческую деревню – ты за всю свою жизнь не видел такого большого поселения, тут должно быть столько гладкокожих, сколько пальцев на руках у десятка десятков воинов!

На краю этого поселения – люди-воины называют его Андергаст – видишь вздымающийся серый горный пик, похожий на тот, где тебя поймали, но намного больший...

Тебя везут вверх по головокружительной дороге, затем через каменную арку, позади которой широкая открытая долина – и там, в этом укрытом месте пред тобой предстает невообразимая роскошь. Гладкокожие с оружием и в доспехах, снующие взад-вперед, прочие таскают туда-сюда полные еды корзины, и повсюду видно аппетитных свиней, собак и крыс.

○ Тебя ведут в пещерный зал — (84)