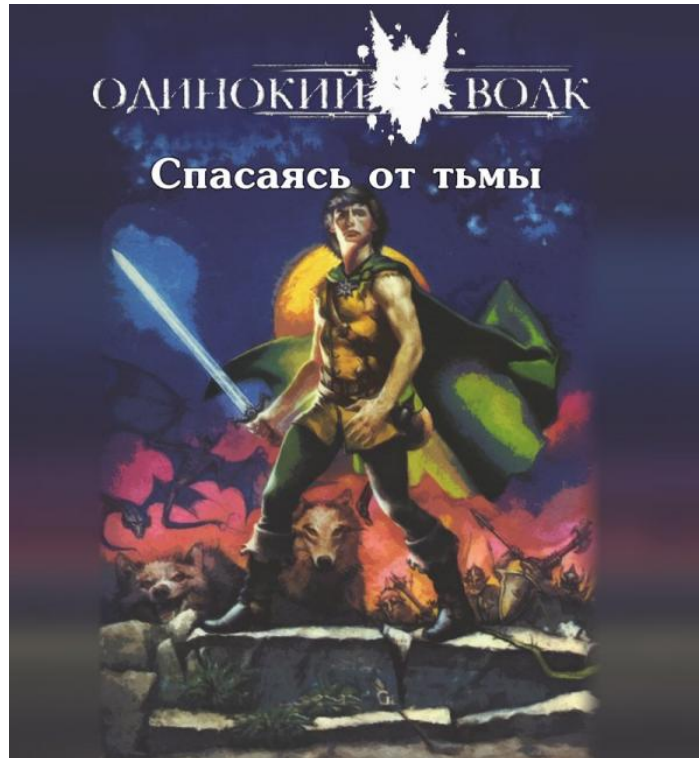


Zaratystra

# Одинокий волк: Спасаясь от тьмы

книга-игра



*Версия текста: 1*

*Книги-игры и интерактивные рассказы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## ключи

- Сторожевая башня
- Серебрянная коробочка
- утопленник
- лодочник
- 130сытость
- 147сытость
- 168сытость
- 235сытость
- 300сытость
- владение оружием
- 277слонал
- генер

## Враг

Боевой Навык: \_\_\_\_  
Выносливость: \_\_\_\_

## Оружие(максимум: 2)

Нож: \_\_\_\_  
Копьё: \_\_\_\_  
Булава: \_\_\_\_  
Короткий меч: \_\_\_\_  
Боевой молот: \_\_\_\_  
Меч: \_\_\_\_  
Топор: \_\_\_\_  
Посох: \_\_\_\_  
Палаш: \_\_\_\_  
Всего: \_\_\_\_

## Персонаж

Боевой навык: \_\_\_\_  
Выносливость: \_\_\_\_

## Скрыто

10: 10  
Боевой навык начальный: \_\_\_\_  
Выносливость начальная: \_\_\_\_  
Оружие: \_\_\_\_  
Регенирируем епта: \_\_\_\_  
Отхил: \_\_\_\_  
Расчет: \_\_\_\_  
доп урон: \_\_\_\_  
8рюкзак: \_\_\_\_  
2ствола: \_\_\_\_  
-1: \_\_\_\_  
4: 4

## Рюкзак(максимум: 8)

Пицца: \_\_\_\_  
Ламспур: \_\_\_\_  
Целебная Микстура: \_\_\_\_  
Микстура Силы: \_\_\_\_  
Камень Вордака.: \_\_\_\_  
Таблетка Ароматного Мыла: \_\_\_\_  
Факел: \_\_\_\_  
Всего: \_\_\_\_

### **Мешочек с золотом**(максимум: 50)

Монеты: \_\_\_\_

Всего: \_\_\_\_

### **Дисциплины Кай**

Свободные очки: 5

Камуфляж: \_\_\_\_

Охота: \_\_\_\_

Шестое чувство: \_\_\_\_

Слежение: \_\_\_\_

Регенерация: \_\_\_\_

Щит разума: \_\_\_\_

Удар разума: \_\_\_\_

Родство с животными: \_\_\_\_

Телекинез: \_\_\_\_

Владение оружием(нож): \_\_\_\_

Владение оружием(копье): \_\_\_\_

Владение оружием(булава): \_\_\_\_

Владение оружием(короткий меч): \_\_\_\_

Владение оружием(боевой молот): \_\_\_\_

Владение оружием(меч): \_\_\_\_

Владение оружием(топор): \_\_\_\_

Владение оружием(посох): \_\_\_\_

Владение оружием(палаш): \_\_\_\_

### **Специальные Предметы**

Карта: \_\_\_\_

Шлем: \_\_\_\_

Кольчуга: \_\_\_\_

Кристальная Звезда: \_\_\_\_

Серебряный ключ: \_\_\_\_

Золотой ключ: \_\_\_\_

Драгоценный камень: \_\_\_\_

### **Боёвка**

Кгероя: \_\_\_\_

Квраг: \_\_\_\_

Раунд: \_\_\_\_

Кубик: \_\_\_\_

Урон по герою: \_\_\_\_

Урон по врагу: \_\_\_\_

1: 1

## Находки

20еда: 2  
20кинжал: 1  
62еда: 3  
62меч: 1  
148молот: 1  
164микстура: 1  
184деньги: 1  
184пища: 3  
184меч: 1  
199еда: 1  
243меч: 1  
290посох: 1  
304вордак: 1  
305копье: 1  
307пища: 1  
307молот: 1  
315монеты: 1  
315мыло: 1  
319монеты: 1  
319нож: 1  
346копье: 1  
347короткиймеч: 1  
347факел: 1  
267нож: 1  
291золото: 1  
291нож: 1  
291копье: 1  
255меч: 1  
113ламспур: 2

## Проверка бонусов

Бонус удар разума: 2  
Бонус микстура: 2  
Бонус Владение нож: 2  
Бонус Владение копье: 2  
Бонус Владение булава: 2  
Бонус Владение короткий меч: 2  
Бонус Владение молот: 2  
Бонус Владение меч: 2  
Бонус Владение топор: 2  
Бонус Владение посох: 2  
Бонус Владение палаш: 2  
Защита разума: 1  
Вооружен: 4  
сумма оружия:

## Враги

17Краан: \_\_\_\_

29Вордак: \_\_\_\_

34Вордак: \_\_\_\_

43медведь: \_\_\_\_

55Гиак: \_\_\_\_

63безумный старик: \_\_\_\_

72Гиак и Волк Судьбы: \_\_\_\_

112первый гиак: \_\_\_\_

112второй гиак: \_\_\_\_

133 крылатая змея: \_\_\_\_

136первый гиак: \_\_\_\_

136второй гиак: \_\_\_\_

138первый гиак: \_\_\_\_

138второй гиак: \_\_\_\_

170чревогусеница: \_\_\_\_

180Командир: \_\_\_\_

180Солдат1: \_\_\_\_

180Солдат2: \_\_\_\_

208Гиаки: \_\_\_\_

220Телохронитель: \_\_\_\_

246Драккар: \_\_\_\_

253волк1: \_\_\_\_

253волк2: \_\_\_\_

253волк3: \_\_\_\_

253волк4: \_\_\_\_

255гургэс: \_\_\_\_

260гиак1: \_\_\_\_

260гиак2: \_\_\_\_

283вордак: \_\_\_\_

336гиак1: \_\_\_\_

336гиак2: \_\_\_\_

340Гиак и волк: \_\_\_\_

342вордак: \_\_\_\_

229краан: \_\_\_\_



### Одинокий волк: книга первая

#### Спасаясь от тьмы

Автор: Джо Девер

*Перевод на русский язык:* Максим "Смелый Хвост" Болдырев, Дмитрий "Jumangee" Репин, Дмитрий "Duuss" Гавриченко, Юрий "Pilgrim" Лужинский, Александр "Harald" Слюта, "PIPбой", "Fil2007", "К.Киламов" (2007-2012)

*Спонсор редактуры:* Юлия "Ajenta" Андреева

*Интерактивизация:* "Zaratystra"

Оригинальная [pdf-версия](#)

Начать — (66)

Доска почёта — (236)

### 3



Неожиданно сверху пикирует Краан, на котором сидит существо в красных одеждах. Это Вордак, жестокий лейтенант Темных Властителей. Его леденящий крик повергает Вас в ужас, но драться все равно придется.

Вордак:


БОЕВОЙ НАВЫК 17


ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Существо владеет ментальной атакой - 2 пункта БОЕВОГО НАВЫКА

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Существо владеет ментальной атакой, но вы используете Дисциплину Кай Щит Разума.


 «34Вордак» = 1

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25 — **(340)**

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**,  «Боевой навык» -2, «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25 — **(340)**

### 4


Ваша Дисциплина Кай показывает, что западная тропинка — тупик.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Вы выбираете южную тропинку и идете по ней.** — **(353)**

## 5

С опаской всматриваясь в небо, Вы двигаетесь дальше. Вы вспоминаете, что этот маршрут приводит к Фогвуду, маленькой группе хижин, которые использовались семьей разжигателей древесного угля в течение почти пятидесяти лет. Через двадцать минут Вы достигаете края поляны, где хижины построены близко друг к другу. Ничто не указывает на то, что в хижинах кто-то живет. Обычно из труб идет дым, но сейчас его нет.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Кай Слежение** — (337)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Вы держите оружие наготове и укрдкой приближаетесь к хижинам.** — (102)

## 6

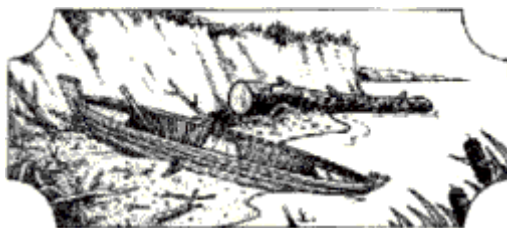
Вы быстро удираете в лес, не дожидаясь появления стаи Волков Смерти или Краанов.

Вы идете больше часа, прежде чем достигаете вершины скалистого холма. Вид, который предстает перед Вами с другой стороны, внушает надежду, но есть также одна проблема.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Дальше** — (351)

## 7



Глядя на крутой излом речного берега, Вы замечаете небольшое каноэ, скрытое от любопытных глаз стволом поваленного дерева и речным илом вперемешку с глиной.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Использовать бревно, чтобы сплавиться по течению.** — (332)

**Использовать каноэ.** — (53)



## 8

Вы с трудом боретесь с лавиной человеческих тел. Горожане мечутся в панике, поскольку в небе слышны крики Краанов. В давке одна из вещей украдена из Вашего рюкзака.

Прогромыхав мимо, телега цепляет Вас бортом и отбрасывает на дверь.

**Минус 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Дверь проламывается под Вашим весом и, упав, Вы видите обезумевшего старика, который бросается на Вас, держа в руке мясницкий тесак.

 «Выносливость» -2, добавить к случайному параметру «Рюкзак» случайное число от 1 до «-1»

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Принять бой** — (237)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Убежать** — (199)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец** — (257)


## 9



Люди выглядят утомленными и голодными. Они долго шли, уходя от своего сгоревшего города. Внезапно Вы слышите биение огромных крыльев, приближающихся с севера.

— Краан, Краан! Прячьтесь! — раздался крик по всей дороге.


Прямо перед Вами ломается фургон, везущий маленьких детей, его правое колесо проваливается в борозду. Дети кричат в панике.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Помочь детям** — (368)
- Спрятаться за деревьями** — (254)

## 10

Впереди Вы видите коридор, идущий вверх, и как только Вы достигаете вершины этого подъема, каменная дверь скользит в сторону, открывая проход вперед.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы ступаете через отверстие, которое быстро с треском закрывается. — (93)**


## 11


Драгоценный камень очень горячий и обжигает Ваши руки.

**Минус 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если отсутствует 1 «Находки/304вордак»: Вы хватаете этот камень и кладете в рюкзак. Драгоценный камень таких невероятных размеров должен стоить сотни монет. Но Гиакки очень близко, свист их стрел над головой заставляет поспешить и как можно быстрее бежать к лесу.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Находки/304вордак», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять Камень**,  «304вордак» -1, «Камень Вордака.» +1, «8рюкзак» +1

- Инвентарь — (145)**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Продолжить путь. — (345)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец — (215)**


## 12

Вы слабы, у Вас кружится голова. Вы не чувствуете ног, они отказываются держать Вас. Вы пробуете ползти к двери, но грабитель вскакивает на Вас и придавливает к земле.

- Далее — (89)**

## 13

Лошадь немедленно почувствовала Вас и успокоилась. Вы гладите ее морду, успокаивающе нашептывая. Чувствуется, что животное напугано.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»


на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы взбираетесь в седло и, выйдя на дорогу, продолжаете свой путь на юг — (143)**

## 14

Через несколько секунд две маленькие пушистые мордочки появляются из-за дерева, нервно оглядываясь.


— Мы — Какарми! Крааны летают везде! Краанов много! Там (один из Какарми тычет лапкой на запад) наш дом! Там Крааны летали и ломали! — пища и поскуливая, они рассказывают, что стая Краанов напала на их деревню в километре к западу. Бежав из разрушенной деревни, эти два Какарми отбились от своих родичей, которые попрятались в лесу. Они говорят, что если пойти дальше на восток по тропе, то там будет тупик, но если пройти через заросли еще немного, то можно увидеть смотровую вышку. От нее ведут три пути, и восточный приведет к торговому тракту, связывающему Холмгард и северный порт Торан.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы благодарите Какарми и прощаетесь с ними. — (122)**

## 15

Вы осторожно приближаетесь к стене. По бревнам, из которых сложена стена, можно без усилий забраться наверх. Но, едва достигнув вершины, Вы видите заряженный арбалет, глядящий Вам в лицо. Солдат, держащий его, внимательно следит за Вашими движениями и кивком головы дает Вам знак спуститься по деревянной лестнице на землю.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы не спорите с ним и медленно спускаетесь. — (114)**

## 16

Офицер приказывает своим людям остановиться и спрашивает Вас о цели приезда. Вы говорите, кто Вы, и что монастырь разрушен. Он глубоко опечален, услышав такие новости. Предложив лошадь, он просит, чтобы Вы сопровождали его к принцу Пелатару, сыну Короля.

**Принять предложение — (111)**

**Отклонить предложение — (213)**

## 17

Вы идете уже целый час, в течение всего пути Вы постоянно следите за небом, чтобы вовремя спрятаться от Краана. Вы дважды прячетесь, только слышав их рев в небе. Теперь Вы проголодались и должны поесть.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Навык Кай Охота позволяет вам не тратить пищу.**

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища», но отсутствуют 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/300сытость»: **Поесть(-1 пищи)**, ✎ «Пища» -1, «8рюкзак» -1, ✓«300сытость»

○ Если отсутствуют 1 «Рюкзак/Пища», 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **У вас нет пищи(-3 выносливость)**, ✎ ✓«300сытость», «Выносливость» -3

○ Если отмечено «ключи/300сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Продолжить путь — (327)**

## 18

Вы спускаетесь по каменной лестнице, которая приводит к большой палате. Жуткий вид открывается Вам. Напротив большая каменная комната с богато украшенным сводчатым проходом в коридор, уходящий в темноту. Странный зеленый свет излучают два ряда черепов на каменных постаментах. Они встречаются, чтобы сформировать жуткий проход поперек комнаты.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Идти через комнату к сводчатому проходу. — (110)**

○ **Атаковать черепа — (306)**

## 19

В облаке пыли и небольших падающих камней Вы несетесь вниз по крутому склону холма. Краан все еще кружит в вышине, так как он ждет Гиаков, чтобы направить их по Вашему следу.

✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 3 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (33)**

○ Если в наличии 3 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (79)**

○ Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (371)**


## 20




Неожиданно часть скалы позади Вас отодвигается в сторону, и перед Вами появляются два рычащих Гиак! Ход достаточно узок, чтобы драться с ними по очереди.

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

**Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

 «112первый гиак» = 1

**В бой!**  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 10 — **(340)**

## 21

Крышка саркофага скользит к полу с унылым хрустом. Вы смотрите на останки древнего короля, который лежит, окруженный сокровищами. Богато украшенная корона все еще на его черепе. Рот скелета широко открыт, его провал кажется бесконечно глубоким. Далекий рокот слышен из-под земли.


Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **Дисциплина Кай Щит Разума** — **(323)**

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **Далее** — **(168)**

## 22


Как только Вы спускаетесь с перевала к Кладбищу Древностей, Вы видите странный туман и тучу, которая висит над этим серым запретным местом, закрывая солнце и держа Кладбище в бесконечном мраке.

Ползущий холод, кажется, проникает в самые кости. Ваша лошадь поражена ужасом и отказывается идти дальше, несмотря на Ваши понукания. Это значит, что Вы должны оставить лошадь и двигаться пешком.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

## 23


Горные Гиаки не привыкли к преследованию своих жертв в лесах, и Вы вскоре убегаете от них так далеко, что их крики и проклятия затихают вдаль. Когда Вы понимаете, что они отказались от преследования, то останавливаетесь, переводите дух и проверяете снаряжение. Картина пылающего монастыря все еще стоит у Вас перед глазами.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Вы собираете свое немудреное имущество и продолжаете путь — (284)

## 24

Вы пускаете Вашу лошадь в галоп и мчитесь вниз прямо по дороге. Вдалеке Вы можете разобрать только силуэт Холмгарда на горизонте, его высокие стены и высочайшие шпили, вспыхивающие на утреннем солнце. Дорога, по которой Вы едете, соединяется с трактом, идущим с севера на юг. Это главная дорога между северным портом Торан и столицей.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Дальше — (32)

## 25

Волшебник слышит Ваш крик и оборачивается как раз вовремя, чтобы метнуть жгучую стрелу энергии в Гиака. Голова существа плавится в огне, и его содрогающееся тело кучей падает к подножию столба. Офицер Гиаков видит Вас и кричит «Огот... Огот!» войскам, которые быстро убегают под прикрытие леса.

Молодой чародей вытирает лоб и идет к Вам, его рука протянута в знак благодарности.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Далее — (68)

**Победа!**

✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Боевой навык» к «Боевой навык начальный», «Бонус удар разума» = 2, «Бонус микстура» = 2, «Бонус Владение нож» = 2, «Бонус Владение копье» = 2, «Бонус Владение булава» = 2, «Бонус Владение короткий меч» = 2, «Бонус Владение молот» = 2, «Бонус Владение меч» = 2, «Бонус Владение топор» = 2, «Бонус Владение посох» = 2, «Бонус Владение палаш» = 2, «Вооружен» = 4, «Защита разума» = 1, «Боевой Навык» = 0, «Выносливость» = 0, «Кгероя» = 0, «Кгероя» = 0, «Квраг» = 0, «Раунд» = 0, «Кубик» = 0, «Урон по герою» = 0, «Урон по врагу» = 0

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», в наличии 1 «Враги/17Краан», но отсутствует 2 «Скрыто/Оружие»: **Вы убили существо, быстро спускайтесь по дальней стороне холма, чтобы избежать встречи с Гиакми.** ✎ «17Краан» = 0 — (33)

○ Если в наличии 2 «Скрыто/Оружие», в наличии 1 «Враги/17Краан», но отсутствует 4 «Скрыто/Оружие»: **Вы убили существо, быстро спускайтесь по дальней стороне холма, чтобы избежать встречи с Гиакми.** ✎ «17Краан» = 0 — (79)

○ Если в наличии 4 «Скрыто/Оружие», в наличии 1 «Враги/17Краан»: **Вы убили существо, быстро спускайтесь по дальней стороне холма, чтобы избежать встречи с Гиакми.** ✎ «17Краан» = 0 — (371)

○ Если в наличии 1 «Враги/29Вордак»: **Вордак повержен.** ✎ «29Вордак» = 0 — (148)

○ Если в наличии 1 «Враги/34Вордак»: **Вордак повержен.** ✎ «34Вордак» = 0 — (264)

○ Если в наличии 1 «Враги/43медведь»: **Черный медведь повержен.** ✎ «43медведь» = 0 — (355)

○ Если в наличии 1 «Враги/55Гиак»: **Гиак повержен.** ✎ «55Гиак» = 0 — (38)

○ Если в наличии 1 «Враги/63безумный старик»: **Безумец повержен.** ✎ «63безумный старик» = 0 — (302)

○ Если в наличии 1 «Враги/72Гиак и Волк Судьбы»: **Гиак и Волк судьбы повержены.** ✎ «72Гиак и Волк Судьбы» = 0 — (6)

○ Если в наличии 1 «Враги/112первый гиак»: **Первый Гиак повержен, но остался еще один.!!!!!!!.** ✎ «Боевой Навык» = 12, «Выносливость» = 10, «112первый гиак» = 0, «112второй гиак» = 1 — (340)

○ Если в наличии 1 «Враги/112второй гиак»: **Вы победили(исследовать пещеру ),** ✎ «112второй гиак» = 0 — (151)

○ Если в наличии 1 «Враги/112второй гиак»: **Вы победили (спуститься с холма).** ✎ «112второй гиак» = 0 — (240)


○ Если в наличии 1 «Враги/133 крылатая змея»: **Крылатая змея повержена.** ✎ «133 крылатая змея» = 0 — (333)


○ Если в наличии 1 «Враги/136первый гиак»: **Первый Гиак повержен, но остался еще один.!!!!!!!.** ✎ «Боевой Навык» = 12, «Выносливость» = 10, «136первый гиак» = 0, «136второй гиак» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/136второй гиак»: **Второй противник повержен.** ✎ «136второй гиак» = 0 — (268)


○ Если в наличии 1 «Враги/138первый гиак»: **Первый Гиак повержен, но остался еще один.!!!!!!!.** ✎ «Боевой Навык» = 12, «Выносливость» = 10, «138первый гиак» = 0, «138второй гиак» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/138второй гиак»: **Второй противник повержен.** ✎ «138второй гиак» = 0 — (324)

○ Если в наличии 1 «Враги/170чревогусеница»: **Чревогусеница мертва**,   
«170чревогусеница» = 0 — (138)


○ Если в наличии 1 «Враги/180Командир»: **Осталось еще двое**,  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 20, «180Командир» = 0, «180Солдат1» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/180Солдат1»: **Остался последний солдат**,  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 20, «180Солдат1» = 0, «180Солдат2» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/180Солдат2»: **Вы убили всех солдат**,   
«180Солдат2» = 0 — (76)


○ Если в наличии 1 «Враги/208Гиаки»: **Бежать под защиту сельского дома**,   
«208Гиаки» = 0 — (366)


○ Если в наличии 1 «Враги/208Гиаки»: **Вернуться к лесу**,  «208Гиаки» = 0 — (161)


○ Если в наличии 1 «Враги/220Телохранитель»: **Телохранитель повержен**,   
«220Телохранитель» = 0 — (124)


○ Если в наличии 1 «Враги/246Драккар»: **Драккар повержен**,   
«246Драккар» = 0 — (291)


○ Если в наличии 1 «Враги/253волк4»: **Все волки убиты**,  «253волк4» = 0, получено достижение «Самый сложный противник» — (51)


○ Если в наличии 1 «Враги/253волк1»: **Осталось еще трое**,  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 23, «253волк1» = 0, «253волк2» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/253волк2»: **Осталось еще двое**,  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 22, «253волк2» = 0, «253волк3» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/253волк3»: **Остался последний волк**,  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 21, «253волк3» = 0, «253волк4» = 1 — (340)

○ Если в наличии 1 «Враги/255гургэс»: **Гургэс убит**,  «255гургэс» = 0 — (195)


○ Если в наличии 1 «Враги/260гиак2»: **Победа, второй противник повержен**,   
«260гиак2» = 0 — (34)


○ Если в наличии 1 «Враги/260гиак1»: **Остался ещё один**,  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 22, «260гиак1» = 0, «260гиак2» = 1 — (340)


○ Если в наличии 1 «Враги/283вордак»: **Вордак повержен**,   
«283вордак» = 0 — (350)


○ Если в наличии 1 «Враги/336гиак1»: **Остался еще один противник**,  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 11, «336гиак1» = 0, «336гиак2» = 1 — (340)

○ Если в наличии 1 «Враги/336гиак2»: **Второй гиак убит**,  «336гиак2» = 0 — (314)

○ Если в наличии 1 «Враги/340гиак и волк»: **Наездник и волк убиты**,  «340гиак и волк» = 0 — (91)

○ Если в наличии 1 «Враги/342вордак»: **Вордак повержен**,   
«342вордак» = 0 — (350)


○ Если в наличии 1 «Враги/229краан»: **Искать тело**,  «229краан» = 0 — (223)

○ Если в наличии 1 «Враги/229краан»: **Продолжить путь по восточной тропинке**,   
«229краан» = 0 — (140)



## 27

Вы очутились на поляне с невысокой сторожевой башенкой. У подножия башни Вы видите три тропинки, расходящиеся в разных направлениях.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

На юг — (335)

На восток — (312)


На юго-запад — (311)

Если отсутствует «ключи/Сторожевая башня»: **Подняться на сторожевую башенку** — (286)

## 28

Кажется, одежда надета не на истинных хозяев. Туника командира заляпана кровью у воротника, а оружие явно неармейское, оно слишком богато украшено, чтобы его носили солдаты. Такое оружие наверняка было выковано в


Дуреноре. У командира поверх мешка приторочен арбалет, поэтому бегство — не самое лучшее решение. Вы решаете, что должны драться с ними, иначе будете убиты, как только бросите оружие.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

К бою — (98)

## 29

Теперь, подобравшись ближе, Вы можете различить, что доносящиеся до Вас голоса — не человеческие. Звуки скорее напоминают хрюканье и писк.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Кай Родство с животными** — (48)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Придется взобраться на дерево и посмотреть, что там таится на другой стороне** — (186)



Ваш проход через Кладбище будет не из легких — земля покрыта колючками. Кустарник рвет Ваш плащ и царапает Ваши ноги. Воздух тяжел. Удушающие газы просачиваются через открытые склепы, и отдаленный ропот доносится до Ваших ушей.


Наконец Вы прорываетесь через колючки и приближаетесь к двум древним столбам.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Внезапно земля проваливается, и Вы падаете на холодный каменный пол. — (31)

## 31

Вы еле-еле переводите дух, но Вы не ранены. Провалившись метров на пять, Вы видите, что по отвесным стенам подземной гробницы выбраться наверх не удастся. Сводчатый туннель ведет из подземелья на восток, перед ним покоится саркофаг какого-то древнего аристократа.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать дисциплину Кай Шестое чувство — (166)**

Открыть саркофаг, чтобы посмотреть, нет ли там каких-нибудь сокровищ — (21)

Уйти по туннелю — (105)

## 32

Вы проезжаете верхом несколько километров и не замечаете никакого признака беженцев или врагов. В некотором отдалении возвышается горный хребет, и Вы устремляетесь к нему, чтобы с его высоты увидеть столицу. Вид с горы вселяет надежду на то, что Ваше путешествие близко к завершению.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Дальше — (92)**

## 33

Жгучая боль пронизывает Вашу правую ногу, она с хрустом ломается под Вашим весом.

Вы продолжаете падать и кувиркаться, все вниз и вниз, пока не приземляетесь в канаву у подножия холма с такой силой, что из Вас вышибает дух, и Вы теряете сознание.


Вы приходите в себя от резкой боли в груди. В грудь упирается наконечник копья Гиака. Приветствуя Вас злобным хохотом, его обладатель пригвождает Вашу левую руку к земле. Инстинктивно Вы тянетесь к оружию, но его нет на привычном месте. Вы беззащитны против ужасных Гиаков. Последнее, что Вы видите перед тем, как меркнет свет, это зазубренный наконечник гиакской пики, нацеленный Вам в горло.

На этом Ваша миссия закончена.

## 34



Черные стрелы вонзаются в грязь вокруг Вас. На крутом склоне речного берега появилось еще больше Гиаков, и их луки смотрят в Вашу сторону. На этой стороне реки не видно никакого укрытия.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Нырнуть под воду и плыть по течению. — (232)**

**Плыть против течения и укрыться под навесом деревьев. — (278)**

## 35


Гиакки уверенно приближаются. Вы видите острые зазубренные наконечники их копий и слышите их низкую гортанную речь. Более крупный Гиакки издает победный крик: «Ограаг тааг!» и нападает на Вас.


Вы будете сражаться с Гиакками по очереди.

**Плюс 1 пункт к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ в ходе этой битвы, поскольку Вы на возвышенности.**

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**


**Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

 «136первый гиак» = 1

**В бой**,  «Боевой навык» +1, «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 10 — **(340)**

## 36

Вы достигаете главных ворот столицы и окидываете взглядом высочайшие неприступные стены. Тридцатиметровые стены Холмгарда противостоят разрушительному действию времени и Темным Властителям. Вы с офицером устремляетесь через туннель, проходящий под аркой ворот, длиной в сто метров, и наконец, останавливаетесь у входа в сторожевую башню. Множество солдат и местных жителей снуют туда-сюда.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Следовать за офицером** — **(44)**

**Самостоятельно искать дорогу к цитадели Короля** — **(8)**



Вы заходите в первое здание и исследуете помещение. От небольшого котелка, висящего над затухающими углями, пахнет мясом. Массивный дубовый стол накрыт для трапезы, но ничего не тронут. Видно, что хозяева покинули эту обитель ранним утром, причем в спешке. На столе остался нетронутый хлеб и кувшин воды.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Взять еду — (131)
- Обыскать здание — (308)
- Уехать и продолжить свою миссию — (369)

## 38

Увидев Вас, появившегося из леса, офицер Гиакков кричит «Огот! Огот!» своим оробевшим войскам, которые оставляют руины и бегут в лес.

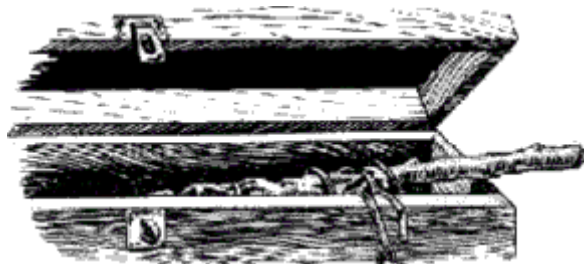
Вскинув закованную в латы руку, одетый в черное Гиак кричит «РАНЕГ РОГАГ ОК-ОРГАДАКА ОКАК РОГАГ ГАЙ!» перед уходом. Осматривая место сражения, Вы насчитываете более пятнадцати мертвых Гиакков среди сломанных столбов Раумаса.

Молодой волшебник вытирает лоб и идет к Вам, его рука простирается в знаке дружбы.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Далее — (68)

## 39



В длинном ящике — Посох, обернутый в кожу. Вы можете взять это оружие, если желаете. Вы закрываете ящик и спускаетесь по лестнице, аккуратно выбирая ступеньки, чтобы случайно не сорваться вниз.

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

○ Если в наличии 1 «Находки/290посох», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»:  
**Взять Посох**,  «290посох» -1, «Посох» +1, «2ствола» +1

○ **Инвентарь** — (145)

○ **Далее** — (27)

## 40



В маленьком помещении воздух сперт и затхл. Книги и бутылки разных размеров и цветов заполняют множество полок. Как только Вы закрываете дверь, раздаётся тявканье маленькой черной собачки. Из-за большой ширмы выходит лысый мужчина и приветствует Вас. Он вежливо спрашивает о причине Вашего посещения и предлагает Вам выбрать его изделия на стеклянном прилавке.

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Кай Шестое чувство** — (119)

○ **Осмотреть товары** — (69)

○ **Отклонить предложение и выйти на улицу** — (137)

## 41


Вы прыгиваете с движущегося каравана, но приземляетесь очень неудачно и ломаете лодыжку. Боль ужасна, и Вы скоро теряете сознание.

К сожалению, Вы больше не приходите в себя. Если Вам это интересно, то теперь Ваша голова украшает седло Краана.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 42


Вы следуете за человеком в маленькую библиотеку главного зала. Он выдвигает одну из многих книг на полках, которые занимают все четыре стены, и Вы слышите металлический щелчок. Одна секция книжного шкафа медленно скользит назад, открывая скрытый проход.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Следовать за человеком в проход. — (71)
- Слишком подозрительно (вернуться на улицу) — (8)

## 43

Задерживая дыхание, Вы сжимаете руку на рукояти оружия, приготовившись ударить. Гиаки настолько близко, что грязное зловоние их немых тел заполняет Ваши ноздри. Вы слышите проклятия на их странном, чужом языке. Наконец они покидают выступ и начинают подниматься к вершине. Убедившись, что они ушли, Вы облегченно выдыхаете и вытираете пот.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Исследовать пещеру — (151)
- Покинуть холм — (240)

## 44

Не отставая от офицера, Вы следуете за ним через арочную дверь, поднимаетесь по лестнице, которая заканчивается длинной залой. Солдаты бегают с распорядительными записками, относя их офицерам, стоящим вокруг городской стены.


Измученный человек с изуродованным шрамами лицом, одетый в белые и фиолетовые цвета Королевского суда, приближается к Вам и предлагает следовать за ним в цитадель.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Идти за этим человеком. — (42)**
- Вернуться на переполненные улицы — (8)**

## 45

Едва добежав до двери, Вы слышите грохот гигантской падающей каменной плиты. Выход теперь оказался заблокирован.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Специальные Предметы/Серебряный ключ»: **Открыть серебряным ключом**,  «Серебряный ключ» = 0 — **(61)**

- Это конец? — (150)**

## 46


Дорога раздваивается, ответвляясь на восток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- На восток. — (327)**
- Продолжать свое движение на северо-восток. — (273)**

## 47

Как только Вы удаляете булавку, громкий треск оглушает Вас.

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (55)**

- Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (322)**



## 48

Вы понимаете, что это язык Какарми, разумной расы лесных животных, которые хранят леса Соммерланда. Вы не боитесь этих существ, поскольку они очень робки. Используя навык «Родство с животными», Вы говорите с ними на их родном странном языке.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

«Не бойтесь, я — друг» — (292)

«Я — Лорд Кай. Я не желаю Вам никакого вреда. Я должен поговорить с вами» — (14)

## 49


Вы ныряете под прикрытия листвы за секунду до того, как град стрел впивается в землю в том месте, где Вы стояли. Завернувшись в плащ, Вы бросаетесь в плотно растущий папоротник, углубляясь в лес как можно дальше. Вокруг все кишит Гиаксами, и Вы бежите все дальше и дальше. Пробежав без передышки более часа, Вы выбегаете на лесную тропу, ведущую на восток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Внимательно оглядываясь, Вы направляетесь по ней. — (327)

## 50

Вы считаете, что тут что-то не так. Что делает этот человек в лесу, когда кругом идет война с силами Темных Властителей? Вы чувствуете странную ауру зла и отклоняете его предложение.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Далее — (132)

## 51

Вы быстро оставляете тропу и галопом скачете по направлению к столице. Вы достигаете пункта, где останавливались Волки Судьбы, видите только главную дорогу, которая следует от северного порта Торан к Холмгарду. Вы должны достигнуть столицы к утру.

## 52


Вскоре Вы выходите из леса на торговый тракт между северным портом Торан и столицей на юге. Пришпоривая лошадь, Вы направляетесь к столице.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ По примерным подсчетам Вы будете на месте к утру. — (73)

## 53

Небольшое одноместное каноэ в ужасном состоянии. Корпус треснул и наверняка лодка даст течь сразу в нескольких местах, если ее спустить на воду. Вы наспех чините наиболее явные повреждения и вычерпываете воду, это на какое-то время остановит течь. Закинув рюкзак за плечи и используя обломок доски в качестве весла, Вы начинаете сплав по течению. Через какое-то время слышите дробный стук конских копыт, который приближается к Вам с левого берега.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать Дисциплину Кай Шестое чувство** — (349)

○ Лечь на дно лодки — (328)


○ Привлечь их внимание — (188)

## 54

Не проехав и полутора километров, Вы слышите свист стрелы и чувствуете резкую боль. Стрела пролетает совсем рядом с лицом, сдирая кожу со лба.

**Минус 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Вы видите патруль Драккаримов, появляющийся сразу с обеих сторон дороги.

 «Выносливость» -3

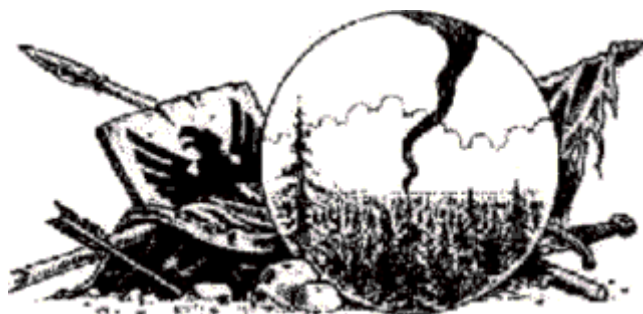
○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это засада и надо убежать в лес!** — (229)

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец** — (94)

## 55


Все, что осталось от Вас, теперь валяется под лестницей, на которой Вы стояли, под большим гранитным блоком. Ваша миссия и Ваша жизнь заканчиваются здесь.

## 56



С вершины башни Вы можете видеть поверх деревьев во всех направлениях. Далеко на севере столб черного как уголь дыма поднимается высоко в небо. Маленькие оранжевые языки пламени мерцают у его основания. Ваше сердце замирает, поскольку Вы понимаете, что порт Торан пылает. С юго-запада ветер несет шум сражения. Это близко, километрах в пяти.

На полу смотровой башни лежит большой продолговатый ящик.

 ✓ «Сторожевая башня», приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Открыть ящик — (39)

Спуститься вниз — (27)

## 57

Ваша миссия нелегка. Слуги и соглядатаи Темных Властителей не ждут пощады от Вас и не дадут поблажки Вам! Следите за картой, чтобы придерживаться курса на столицу, делайте пометки о произошедших событиях, они могут оказаться полезными.

Большинство вещей, найденных Вами, помогут в этом или следующем походе, но есть и такие, которые могут оказаться бесполезными, а порой и опасными!

Есть много путей к Королю, но только один содержит минимум опасностей. С умом подойдите к выбору дисциплин Кай и дерзайте. Даже с небольшими показателями БОЕВОГО НАВЫКА и ВЫНОСЛИВОСТИ Вы в состоянии выполнить свой обет мести.

Честь и вера в свою правоту помогут преодолеть множество трудностей, которые будут сопровождать Вас в походе!

Начать игру — (364)


## 58

Похоже, небо не услышало Ваших молитв. Копье со свистом пролетает мимо Вашей головы и вонзается в шею несущегося галопом коня. С диким ржанием конь опрокидывается наземь, и Вы оба падаете спутанным клубком на дорогу. Вы оглушены и придавлены мертвым телом Вашего коня, последнее, что Вы запоминаете в своей жизни — пронзающие Вас острые наконечники гиакских пик.

Вы провалили свою миссию.

## 59


Развернувшись, Вы опрометью несетесь из комнаты. Грохот и клубы пыли позади Вас заставляют Вас обернуться. Огромный блок обрушился и завалил вход. Выбегая на дневной свет, Вы бросаете взгляд назад, на согнутую фигуру старого друида — он поднимает свой посох. Секунду спустя вспышка молнии взрывается у Ваших ног.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Не останавливаясь, Вы убираетесь прочь с холма. — (147)**

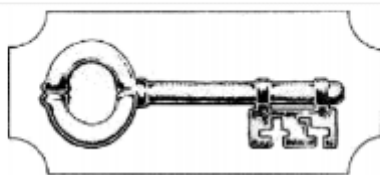
## 60

Вы мчитесь через лес, преследуемый криками Гиакв. Скоро лес начинает редеть, и Вы выбегаете на склон.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

**Подняться вверх по холму — (251)**

**Двигаться дальше по лесу — (23)**




Ключ прокручивается и замок открывается. Придерживая дверь, Вы заглядываете в нее... и сталкиваетесь нос к носу со странным стариком. В его правой руке посох, и внезапно вспышка молнии срывается с посоха и поражает Вас в грудь.

Вы **теряете 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ**. Задыхаясь от боли, отталкиваете старика в сторону и мчитесь по крутой лестнице к дневному свету. На полпути старик нацеливает посох снова.

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 7 «Скрыто/Оружие»: Заряд минует Вас, рассыпаясь искрами о стену.

Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие»: Вы были поражены и **теряете еще 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ**


Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Выбираясь на свет, Вы проклинаете свое невезение. Да, не просто выйти живым из храма Черных Друидов, но Вам это удалось, хоть и немалой ценой.

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», «Выносливость» -6, приравнять «Расчет» к «Оружие», «Расчет» -7, разделить «Расчет» на «Расчет», «доп урон» = 4, умножить «доп урон» на «Расчет», отнять от «Выносливость» количество «доп урон»

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Вы выбираетесь обратно на дорогу — (147)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **К сожалению вы погибли — (215)**

Сначала спуск весьма легок, но скоро Вы теряете ясность зрения, Ваши ноги слабеют. Царапины «Сонного зуба» начинают действовать.


 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Вы падаете и скользите головой вперед в темноту. — (218)**

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Вы падаете и скользите головой вперед в темноту. — (70)**

## 63

Ваш навык позволяет признать ботинки и гетры солдата Короля. Вы понимаете, что человек ранен и нуждается в помощи.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Помочь ему. — (270)
- Оставить его здесь. — (226)

## 64

В дверях Вас останавливает подмастерье Ратуши, который просит объяснить Ваше вторжение. Вы спокойно сообщаете ему о Вашем срочном сообщения для Короля, и он провожает Вас в палаты Мастера Ратуши.


Старик в широких фиолетовых одеждах поворачивается к Вам, чтобы приветствовать Вас и выслушать Вашу историю. Беря под руку, он ведет Вас в смежную библиотеку и закрывает дверь. Нажимая одну из многих тысяч книг, он открывает секретную дверь в стене и подзывает Вас.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Следовать за ним — (71)
- Покинуть Ратушу — (158)



Там, где поток исчезает в скалистом склоне, Вы видите на дороге четырех солдат и их офицера. Они носят униформу армии Короля.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать Дисциплину Кай Шестое Чувство — (367)**

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Использовать Дисциплину Кай Камуфляж и ждать их, чтобы пройти — (231)**


Приблизиться к ним — (88)

## 66

В течение Вашего обучения как Властитель Кай Вы развили мастерство борьбы — **БОЕВОЙ НАВЫК** и физическую стойкость — **ВЫНОСЛИВОСТЬ**. Прежде чем Вы отправитесь в путешествие, Вы должны определить, насколько эффективным было Ваше обучение.

Когда Вы деретесь, Ваш **БОЕВОЙ НАВЫК** будет вычтен из навыка Вашего врага. Поэтому высокий счет в этой секции очень желателен.

Если Вы ранены в бою, то теряете пункты **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Если в любое время Ваши пункты **ВЫНОСЛИВОСТИ** падают до нуля, Вы умираете, и приключение закончено. Потерянные пункты **ВЫНОСЛИВОСТИ** могут быть восстановлены в течение приключения, но Ваше число пунктов **ВЫНОСЛИВОСТИ** никогда не может быть больше числа, с которого Вы начинаете приключение.

**Сгенерировать**,  добавить к «Боевой навык» случайное число от 1 до «10», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «10», «Боевой навык» +9, «Выносливость» +20, приравнять «Боевой навык начальный» к «Боевой навык», приравнять «Выносливость начальная» к «Выносливость» — (197)

Если отсутствует «ключи/генер»: **Отключить текст вступления( повторная игра)**,  ✓«генер»

## 67

Вы прыгаете к противоположной крыше, и время словно застывает. Вы видите медленно проплывающие под Вами улицы, переполненные людьми, и гнездо воробья на карнизе крыши справа от Вас. Пораженные возгласы доносятся снизу, поскольку Вы приземляетесь с оглушительным грохотом с другой стороны. Но это — последний звук, который Вы услышали. Плиты крыши раскалываются, и Вы летите, пролетая четыре этажа гостиницы «Зеленая туфля». Падая, Вы бьетесь о каменные обломки и ломаете себе спину в нескольких местах. Ваше приключение заканчивается здесь...

## 68

Вы внимательно разглядываете его. Вряд ли он старше Вас, белокурый юноша с глубокими задумчивыми глазами. Его лицо истощено и потемнело от сражения, а длинное лазурное одеяние свидетельствует о долгом проживании в лесной чаще. Он пожимает Вашу руку и кланяется: «Мое глубокое признание, Монах Кай! Я почти лишился сил, если бы Вы не пришли на помощь, боюсь, закончил бы я свои дни на копье Гиака».

Он слаб и с трудом стоит на ногах. Вы берете его за руку и усаживаете на упавший столб, после чего внимательно слушаете то, что он хочет сказать.

«Меня зовут Банедон. Я — ученик Братства Кристальной Звезды. Мой наставник послал меня в Ваш монастырь со срочным посланием, — Он достаёт свиток пергамента и вручает Вам. — Как видите, я открыл письмо и прочитал его. Когда война началась, я был в пути с двумя попутчиками. Краан напал на нас, и мы потеряли друг друга в лесу».

В письме предупреждение Властителям Кай, что Темные Властители собрали огромную армию. Наставник гильдии убеждает Кай отменить празднование Фемарн и готовиться к войне.


«Боюсь, что мы были преданы, — говорит Банедон, его голова склоняется от горя. — Один из наших братьев, по имени Вонотар, изучал запрещенные тайны Черной магии. Десять дней назад он убил одного из наших Старейшин. С тех пор он исчез. Известно, по слухам, что он теперь помогает Темным Властителям».

Вы рассказываете Банедону о том, что случилось в монастыре, и о миссии, которую сами возложили на себя. Он молча снимает со своей шеи золотую цепь и протягивает Вам.

На цепи маленький Кулон Кристальной Звезды. «Это символ моего Братства, мы с Вами — братья в этот темный час. Так возьмите же этот талисман удачи, он защитит в дороге».

Вы благодарите его, надеваете цепь на шею и прячете **Кристалльную Звезду** под рубашкой.

Банедон прощается с Вами. «Мы должны оставить это место, пока Гиаки не пришли с подкреплением. Я должен вернуться в мою Гильдию. Я прощаюсь с Вами, моим братом. Пусть удача богов идет с Вами».

 «Кристалльная Звезда» = 1, приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Продолжить — (120)




## 69

Торговец травами предлагает Вам на выбор специальные микстуры. Одни немного увеличат Вашу силу; другие сделают Вас невидимым; третьи позволят стать бесшумным и ловким; а некоторые дают возможность принимать газообразную форму. Человек протягивает открытый ящик со всякой всячиной и показывает необычную палочку. Он говорит, что это — мощное оружие против всех злых существ и что она сделает Вас неуязвимым в сражении. Он указывает на мистические надписи, которые покрывают черную поверхность.

- Наклониться через прилавок и прочитать странные надписи. — (86)**
- Посмотреть микстуры — (373)**

## 70

Когда Вы приходите в себя, то понимаете, что лежите у подножия крутого склона в путанице длинных трав. Рюкзака и Оружия у Вас нет, голова раскалывается. Вы не можете сказать, как долго Вы были без сознания, но понимаете, что времени нет, и Вы должны бежать. Вставая, Вы замечаете Ваш Рюкзак и Оружие на склоне выше. Они, должно быть, сорвались, когда Вы упали.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы быстро надеваете их и уходите к деревьям впереди. — (144)**

## 71

Вы идете почти десять минут по темному и петляющему коридору, затем начинаете подниматься на крутую лестницу к маленькой деревянной двери. Человек нажимает секретную пружину, и дверь открывается. Вы входите в большую, шикарно украшенную спальню с огромной мраморной ванной, которая занимает один угол комнаты. Человек предлагает Вам освежиться, пока он попросит об аудиенции с Королем.

Вы быстро моетесь и переодеваетесь в какие-то белые одежды, которые были оставлены на большом мраморном столе. Вскоре человек возвращается и ведет Вас через длинный коридор, увешанный изящными гобеленами. Наконец, Вы подходите к большой двери, охраняемой двумя солдатами в серебряной броне.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы собираетесь встретиться с Королем. — (277)**

## 72


Телохраниитель смотрит на Вас с подозрением и захлопывает дверь. Вы слышите неразборчивую болтовню. Внезапно дверь распахивается, и перед Вами предстает роскошно одетый торговец. Он распознает в Вас монаха Кай и приносит извинения за поведение своего подопечного. Он рассказывает, что, как только они оставили Торан, на них несколько раз нападали Крааны, бандиты и грабители. Они ошибочно приняли Вас за бандита.

В обозе много шелка и специй. Торговец предлагает Вам пищу, которую Вы с благодарностью принимаете. После роскошной трапезы усталость настигает Вас, и Вы проваливаетесь в глубокий сон.

○ **Далее** — (146)

## 73

Чем дальше Вы едете, тем темнее становится. Впереди могут ждать неизвестные опасности, и Вы решаете сделать привал на ночь.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


○ **Найдя неприметное место, Вы проваливаетесь в глубокий сон.** — (259)

## 74

Вы скачете вперед, к приближающемуся Волку Смерти и его наезднику, Ваше оружие поднято для удара. Гиак видит Вас и достает из ножен ятаган. Вы должны драться с Гиакком и с Волком Судьбы как с одним врагом.

**Гиак + Волк Смерти: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**


 «340гиак и волк» = 1

○ **В бой,**  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 24 — (340)

## 75

Колючий кустарник рвет Ваш плащ и оставляет царапины на руках и ногах. Пятнадцать минут спустя Вы минуете заросли шиповника и, пошатываясь, проходите между деревьями. **-2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ**

Вы чувствуете слабое головокружение, веки кажутся неподъемными. Внезапно Вы оказываетесь на краю крутого, поросшего лесом склона.

 «Выносливость» -2, приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость»

начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Аккуратно скатиться со склона. — (62)
- Спуск в таком состоянии небезопасен (идти вокруг горного хребта) — (214)


## 76

Мертвые «солдаты» лежат у Ваших ног. Они были бандитами, которые грабили беженцев из Торана, и оставленные дома и фермы в округе. Обыскав их тела, Вы находите 28 золотых и два Рюкзака, в которых **3 единицы пищи**. Они были вооружены арбалетом и **тремя мечами**. Арбалет был поврежден в борьбе, но мечи целы, и Вы можете взять один из них, если желаете. Вы проверяете свое имущество, осторожно оглядываетесь на запад и продолжаете движение к внешним стенам столицы.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**


Если в наличии 1 «Находки/62еда», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять 1 пищи**,  «62еда» -1, «Пища» +1, «8рюкзак» +1

Если в наличии 1 «Находки/62меч», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Меч**,  «62меч» -1, «Меч» +1, «2ствола» +1

- Инвентарь — (145)
- Продолжить путь — (107)

## 77

Вы спускаетесь по дороге, но сзади раздается щелчок взводимого арбалета, мурашки бегут по Вашей спине.

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Дальше — (95)**

- Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Дальше — (293)**

## 78

При Вашем приближении черная птица взлетает над деревьями и скоро исчезает из вида. Вы осматриваете место, где она сидела, но не находите ничего необычного. Вместо того, чтобы дальше тратить драгоценное время впустую, Вы продолжаете путь.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Далее — (346)**

## 79

Убегая от врага, Вы спотыкаетесь о корни дерева и падаете. Отряхивая одежду от пыли, Вы встаете и бежите дальше через подлесок к основанию холма. Вы на месте, но перед Вами лес. Вы бежите почти десять минут и понимаете, что потеряли оружие. Хорошо, по крайней мере, что сами целы и с Вами рюкзак.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Вытирая грязь с лица, Вы спешите через деревья вперед. — (118)**

## 80



Вы карабкаетесь по свободным выступам скалы, и вот Вы у входа в пещеру и уже толкаете камень, загораживающий проход.

Через несколько минут Вы замечаете Гиаков на скалистом выступе снаружи: их злые желтые глаза, украдкой обыскивающие каждую щель склона. Они настолько близко, что, кажется, могут обнаружить Вас.


✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 8 «Скрыто/Оружие»:  
**Далее — (20)**

○ Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (43)**

## 81

Вы обнаружены охранниками, и они направляют на Вас арбалеты.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Поднять руки над головой и медленно идти к ним. — (114)

Бежать к деревьям. — (187)

## 82


Над лесом раздается вопль огромного крылатого существа. Это Краан, зловещий слуга Темных Властителей. Вы быстро прячетесь в толстых листьях папоротника, пока ужасающие крики не стихают вдали.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Теперь можно идти — (162)

## 83


Наконец Вы достигаете деревянных оборонительных сооружений, окружающих город. Пока Вы мчитесь к сторожевому посту, слышите взволнованные крики охранников, подбадривающих Вас. Благодарите богов, что они узнали Вас, поскольку Вы представляете собой оборванную и весьма сомнительную персону. Ваш плащ висит лохмотьями, Ваше лицо поцарапано и измазано кровью, кладбищенская пыль покрывает Вас с головы до ног. Перебравшись через мелкий поток, Вы бредете к воротам. Весь ужас знакомства с Кладбищем наконец-то доходит до Вас. Последнее, что Вы помните перед тем как от истощения теряете сознание, это протянутые руки двух солдат, которые бежали от оборонительных сооружений, чтобы помочь Вам.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Далее — (165)

## 84


Дождавшись, пока фургон проедет вперед, подскакиваете к заднему борту и пытаетесь схватиться. Подтянувшись, Вы вскакиваете на нижнюю ступеньку лесенки, ведущей к задней дверце фургона. Внезапно верхняя половинка двери распаивается, и Вы сталкиваетесь лицом к лицу с разъяренным телохранителем.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Скажете, что Вы монах Кай и у Вас срочное донесение Королю — (72)
- Предложите ему золото за проезд в столицу — (127)
- Нападёте на него — (142)

## 85


Задыхаясь и обливаясь потом, Вы продолжаете путь к вершине холма. Внезапно большая крылатая тень проскакивает поперек склона. Вы видите, что Краан кружит над холмом. Сзади Вас догоняют Гиаки.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Остановиться, чтобы сражаться с Гиаками, используя преимущество возвышенности. — (35)
- Сжав зубы, бежать к вершине холма. — (101)

## 86


Только Вы начинаете читать надпись, как замечаете тень, движущуюся к Вам.

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 5 «Скрыто/Оружие»: Дальше — (221)
- Если в наличии 5 «Скрыто/Оружие»: Дальше — (157)

## 87


Звон стали и боевой клич слышен издали. Где-то идет бой.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Идти к месту схватки — (111)
- Избежать места битвы — (290)

## 88

Вы подходите и обращаетесь к ним. Сердце начинает биться быстрее и холодный пот выступает на Вашем лице, когда Вы осознаете, что перед Вами оказались Драккаримы! Они нападают на Вас настолько неожиданно, что Вы не успеваете ничего предпринять. Связанного по рукам и ногам, Вас волокут по дороге. Рюкзак и Оружие отобраны, но плащ остался нетронутым и Золотые монеты все еще лежат в Вашем кошельке. Ударяясь головой о кочки, Вы слушаете, каким пыткам будете подвержены в их лагере.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Телекинез»: **Использовать телекинез** — (347)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Телекинез»: **Далее** — (159)

## 89

Последнее, что Вы видите, это блеск лезвия кривого ножа. Вы становитесь еще одной жертвой Мудреца и его сына. Ваше приключение на этом заканчивается.

## 90


Волки Судьбы набрасываются на Вас. Вы должны драться с ними по одному.


**Волк Судьбы 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**

**Волк Судьбы 2: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 23**

**Волк Судьбы 3: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 22**

**Волк Судьбы 4: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 21**

 «253волк1» = 1, достигнута точка сохранения

○ **В бой**,  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 24 — **(340)**

## 91


Животное и его наездник мертвы. Вы замечаете Свиток, завернутый в пояс Гиака. Вы можете взять его, если хотите, но не забудьте отметить это в Листе Персонажа. Другие Волки Смерти направляется по тропинке к Вам.

- **Драться с ними** — **(90)**
- **Убежать в лес** — **(233)**

## 92

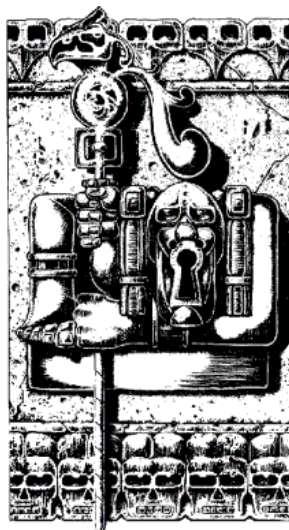
Вы видите высокие серо-белые стены и мерцающие шпили Холмгарда, его знамена трепещут на зубчатых стенах в свежем утреннем бризе. Западнее видна река Эледил, протекающая от гор Дурнкраг к Холмгульфу. У подножия гор Вы видите большую черную армию, идущую прямо к городу.

Справа от Вас дорога тянется по равнине до Холмгарда. Галопом Вы могли бы достигнуть внешних оборонительных сооружений города через час, но Вы будете на открытом пространстве в течение большей части пути и уязвимы для нападения Краанов. В то же время, перед Вами широкая и грязная, медленно текущая река Эледил. Вы могли бы поплыть к столице. Или можно пойти через Кладбище Древних. Эти могилы и рушащиеся памятники прошедших веков скрыли бы Ваш подход, но это — запрещенная область. Неизвестные ужасы кроются за стенами Некрополя, возможно, неупокоенные души только и ждут неосторожного нарушителя их беспокойного сна.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения


- **Попытать удачу на дороге** — **(362)**
- **Двинуться к столице рекой** — **(7)**
- **Рискнуть всстретиться с неизвестными опасностями Кладбища Древних** — **(22)**






Коридор расширяется в большой зал. В дальнем конце каменная лестница ведет к огромной двери. Две черных свечи с обеих сторон каменных ступеней тускло освещают палату. Вы замечаете, что воск не тает, и, подойдя ближе, чувствуете, что они не испускают тепла. Древние гравюры покрывают каменные стены. Стремясь покинуть эту зловещую могилу, Вы исследуете дверной замок. Декоративная булавка запирает дверь, но есть также замочная скважина.

Если отсутствует 1 «Специальные Предметы/Золотой ключ»: **У вас нет ключа!**

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Специальные Предметы/Золотой ключ»: **Открыть золотым ключом**,  «Золотой ключ» -1 — **(372)**

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Телекинез»: **Кай Телекинез** — **(300)**


**Удалить булавку** — **(47)**

## 95

Инстинктивно Вы ныряете, чтобы избежать арбалетного болта. Бандит стреляет, и Вы чувствуете, как выстрел пробивает левый рукав жакета. Вы благодарите богов за удачу и плывете еще быстрее.

У других бандитов нет луков, и они скоро прекращают преследование. Вы быстро убегаете прочь, оставив их далеко позади. Вы потеряли Оружие и Снаряжение, но не жизнь.

Вы останавливаетесь только, чтобы перевязать раненую руку и затем продолжить путь по дороге к стенам столицы.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**В путь** — (107)


## 96

По мере приближения к статуе на ее поверхности появляется несколько трещин. Прежде чем Вы понимаете, что происходит, каменные оковы с треском рассыпаются, освобождая ужасную Крылатую Змею, которая сразу же бросается в бой.

**Крылатая Змея: БОЕВОЙ НАВЫК 16 ВЫНОСЛИВОСТЬ 18**


**Существо имеет иммунитет к Ментальному Удару.**


 «133 крылатая змея» = 1

**В бой**,  «Боевой Навык» = 16, «Выносливость» = 18, «Защита разума» = 0 — (340)

## 97

Деревья начинают редеть, и скоро Вы можете различить впереди силуэт старой бревенчатой хижины. Эта хижина, кажется, брошена, в ней немного оставленных вещей. Открыв маленький сундук около главной двери, Вы находите пучки прутьев, связанные вместе крепкой бечевкой. Один конец связки покрыт маслом. Это факел. Рядом с сундуком лежит **Короткий Меч**. Вы можете взять его и **Факел**

Если в наличии 1 «Находки/347факел», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять факел**,  «347факел» -1, «Факел» +1, «8рюкзак» +1

Если в наличии 1 «Находки/347короткиймеч», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Короткий меч**,  «347короткиймеч» -1, «Короткий меч» +1, «2ствола» +1

**Инвентарь** — (145)

**Закрыв дверь хижины, Вы продолжаете путь по заросшей тропинке на северо-восток.** — (46)

## 98


Они видят, что Вы поднимаете Ваше оружие, и немедленно нападают на Вас.


Если Вы решаете драться, Вы должны драться с ними по одному.

### Командир: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Солдат 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Солдат 2: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

 «180Командир» = 1

**В бой!**,  «Боевой Навык» = 15, «Выносливость» = 22 — (340)

**Попытаться сбежать.** — (77)

## 99

От незнакомца Вас отделяет всего метра три. Вдруг ворон своим карканьем предупреждает хозяина об опасности, и тот немедленно поворачивается к Вам. Вы парализованы отвратительным видом Вордака, лейтенанта Темных Властителей и одного из немертвых. Вам придется драться с ним.


### Вордак: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 25


Вы должны драться с этим существом. Оно иммунно к Ментальному Удару.

### Из-за неожиданного нападения + 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **Вы не знаете Дисциплину Кай Щит Разума, - 2 пункта от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА, поскольку существо нападает на Вас с помощью Силы разума!**

 «Боевой навык» +2, «283вордак» = 1, «Защита разума» = 0

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой!**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25 — (340)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой!**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25, «Боевой навык» -2 — (340)

## 100

Вы проходите десяток шагов, когда ворон орет об опасности незнакомцу. Существо поворачивается к Вам и визжит так, что кровь застывает в жилах. Вам становится страшно. Это — Вордак, лейтенант Темных Властителей, один из нежити. В течение секунды хозяин Гиакон появляется из-за спины Вордака и нападает на Вас. Вы деретесь смело, но Вас давят численностью.


Последнее, что Вы помните, — ледяная хватка Вордака, рука скелета у Вашего горла.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 101

После показавшегося вечностью подъема Вы достигаете вершины крутого холма. Позади, поверх вершин деревьев, Вам видны все еще тлеющие руины монастыря. На севере столб черного как уголь дыма поднимается высоко в небо. Маленькие оранжевые языки пламени мерцают на его фоне. Ваше сердце замирает, поскольку Вы понимаете, что порт Торан пылает.

Внезапно пронзительный крик в вышине предупреждает Вас, что Краан собирается напасть. Он приблизительно в двадцати пяти метрах от вас, и он пикирует.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Остаться и драться с ним, когда он нападет — (298)**
- Уклониться от нападения и скатиться с другой стороны холма, подальше от Краана — (19)**

## 102

Вы стоите у входа в хижину и видите тело хозяина, лежащего на грубом каменном полу. Он убит **копьем**. Вся его мебель и имущество разбиты и сломаны, и, кажется, ничто не уцелело.

Это, без сомнения, работа Гиаков, поскольку им нравится разрушать и крушить все на своем пути. В других хижинах то же самое — жертвы и разгром. В последней хижине, которую Вы обыскиваете, лежит Копье Гиаков — доказательство Ваших подозрений. Вы можете забрать это оружие.

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

- Если в наличии 1 «Находки/305копье», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Копье**,  «305копье» -1, «Копье» +1, «2ствола» +1
- Инвентарь — (145)**
- Продолжить путь. — (297)**


## 103

Аккуратно открывая пробки каждой из бутылок, Вы принимаетесь к содержимому. Все это, кажется, различные сорта вина.

Если в наличии 1 «Находки/164микстура»: Внезапно Вам попадает на глаза небольшая бутылка, стоящая позади других. Достав стеклянную пробку, Вы убеждаетесь, что это Микстура Силы, апельсинового цвета.

**Вы можете взять эту Микстуру и выпить ее прежде, чем драться. Это увеличит Ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 2 пункта на время боя.**

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**


Если в наличии 1 «Находки/164микстура», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять Микстуру Силы**,  «164микстура» -1, «Микстура Силы» +1, «8рюкзак» +1

- Инвентарь — (145)**
- Исследовать конюшню — (271)**

## 104

---

Ваше Шестое чувство подсказывает, что на юге бушует жестокий бой. Однако Вы также понимаете, что дорога на юг — кратчайший путь к столице.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- На восток — (273)**
- На юг — (305)**

## 105

---

Стена сырая и скользкая. Затхлый воздух заставляет дышать чаще, но туннель становится все темнее, и тошнота подступает к горлу. Вы достигаете развилки, коридоры тоннеля ведут в северном и южном направлении.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- На север — (206)**
- На юг — (183)**

## 106

---

Единственная вещь под ковром — грязь!

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Обратить внимание на бутылки — (103)**
- Исследовать конюшню — (271)**

## 107

Вы достигаете стен оборонительных сооружений, больших дубовых ворот, и быстро торопитесь внутрь. Сержант, запачканный кровью и утомленный сражением, призывает офицера, который поворачивается к Вам и признает Ваш плащ.

«Боже», — говорит он. «Где другие Мастера Кай? Нам нужна их помощь и их мудрость. Темные Властители безжалостно атакуют нас, мы несем большие потери».


Вы сообщаете храброму офицеру об ужасной судьбе Ваших родственников и необходимости безотлагательной аудиенции у Короля. Не говоря ни слова, он приказывает солдату предоставить Вам лошадь.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы галопом мчитесь к высокой городской стене замка Холмгарда. — (36)

## 108

Торговец выглядит сердитым. Он зовет телохранителя. Думайте скорее.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Предложить кое что ценное из своего рюкзака — (193)
- Вступить в бой с телохранителем — (142)

## 109

Глубоко в грудную клетку скелета воткнуто Копье. Оно в хорошем состоянии, и Вы можете взять его, если можете и хотите.

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **Максимум 2 оружия.**

Если в наличии 1 «Находки/346копье», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»:  
Взять Копье,  «346копье» -1, «Копье» +1, «2ствола» +1

- Инвентарь — (145)
- Продолжить путь. — (335)

## 110

Проходя мимо черепов, Вы чувствуете, как они глядят Вам вслед, следя за каждым движением. Уже проходя середину комнаты, Вы слышите хруст ломающейся кости. Из расколотых черепов показываются крылья. Десяток склизких крылатых существ нападают на Вас странным строем, как будто под чьим-то невидимым руководством. Вы деретесь с ними как с одним врагом.

Стражи Склепа: **БОЕВОЙ НАВЫК 16**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 16**

Вы можете уклониться от дальнейшей борьбы после первого раунда боя и бежать под свод пещеры, идя на 23.

Если Вы выигрываете бой, идите на 137.


**Сбежать — (93)**

**Победа — (113)**

## 111



Вы видите, что посреди каменного моста бушует жестокое сражение. Звон стали и крики людей и животных разносятся по лесу. В гуще боя Вы видите принца Пелатара, сына Короля. Он дерется с большим серым Гургэсом, вооруженным черным топором, которым тот размахивает над чешуйчатой головой. Внезапно принц падает — черная стрела видна у него в боку.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Защитить упавшего принца — (160)**

**Убежать в лес — (329)**

## 112


Вы находите свежие следы огромного животного, ведущие на юг. Это следы черного медведя, известного свирепостью. Вы решаете, что восточная дорога будет намного безопаснее.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**На восток** — (312)

## 113

Последняя тварь испускает последний вздох, и зеленоватый свет начинает постепенно исчезать. Вы замечаете, что в каждом из сломанных черепов находится Драгоценный камень. Вы забираете эти 20 Камней прежде, чем темнота поглотит пространство.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Драгоценный камень» +20


**Вы быстро покидаете Склеп.** — (93)

## 114

Два солдата и сержант бегут в Вашу сторону, их арбалеты нацелены на Вас. Как только они подбегают ближе, признают Ваш плащ Кай и переглядываются.

«Боже мой», — говорит сержант, «где другие Мастера Кай? Нам нужна их помощь и мудрость. Темные Властители давят нас безжалостно, мы несем большие потери».

Вы сообщаете храброму солдату о судьбе Ваших товарищей и безотлагательности Вашей миссии. Он проводит Вас на баржи к высоким стенам и главным воротам Холмгарда.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее** — (36)



## 115

Вы подходите к краю воды и готовитесь к бою. Краан и его наездник замечают Вас и значительно увеличивают скорость. Наездник издает леденящий душу крик. Это Вордак, жестокий лейтенант Темных Властителей.

Он находится перед Вами, и надо биться с ним.

### **Вордак:**


#### **БОЕВОЙ НАВЫК 17**


ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Существо владеет ментальной атакой - 2 пункта БОЕВОГО НАВЫКА

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Существо владеет ментальной атакой, но вы используете Дисциплину Кай Щит Разума.


 «29Вордак» +1

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25 — **(340)**

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**,  «Боевой навык» -2, «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 25 — **(340)**

## 116

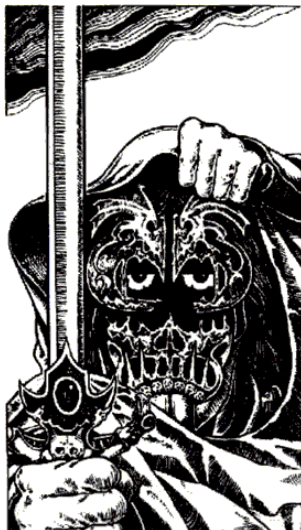
Вы просыпаетесь от шума. Вы видите черные фигуры Драккарим и Волков Смерти с наездниками-Гиакками. Чуть выше деревьев появился Краан и приземлился на крыше маленькой деревянной лачуги. Им управляет существо в красном. Краан взлетает и направляется через озеро к месту Вашего ночлега.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Использовать Дисциплину Кай Камуфляж** — **(196)**

○ **Спрятаться глубже в лесу** — **(315)**

○ **Драться с существом** — **(115)**



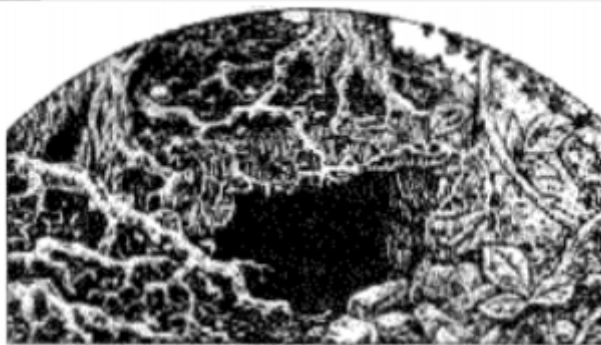
Когда паром достигает середины озера, человек прекращает грести и встает. Он угрожающе смеется и сбрасывает капюшон плаща, чтобы показать себя.

Он — Драккар, и Вы должны драться с ним.

**Драккар: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 23**

Если Вы побеждаете, идите на 197. — (291)

**В бой!** ✎ «Боевой Навык» = 15, «Выносливость» = 23 — (340)



Вы видите вход пещеры, скрывающийся в склоне, окруженный тернистыми колючими кустарниками и плотно сросшимися корнями. Он примерно два метра высотой и более десяти метров шириной. Когда Вы подходите ближе, Вы чувствуете легкое дуновение из чернильной тьмы. Если другой конец этого туннеля находится на дальней стороне холма, это может избавить Вас от многочасового трудного восхождения. Но там также может скрываться неизвестная опасность.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

- Войти в туннель — (356)
- Подняться на склон — (128)


## 119

Вы ощущаете, что за витриной кто-то прячется. Слабая аура зла витает над магазином.

- Выйти на улицу — (137)
- Исследовать товары — (69)

## 120


Банедон покидает руины, а Вы спешите к густому лесу впереди. Пройдя совсем немного, Вы чувствуете, что несколько пар глаз наблюдают за Вами. Черная стрела, оглашая воздух свистом, проносится над головой. Это Гиаки устроили засаду, и Вы должны бежать так быстро, как только можете!

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Далее — (60)

## 121


После часа дрейфа вниз по течению водный поток становится весьма сильным, и Вы видите, что Вас затягивает водоворот у поворота реки. Вы знаете, что, если попадете в водоворот, то останется очень малый шанс избежать смерти. Вы прыгаете в мутную реку и плывете к берегу. К сожалению, Вы теряете Ваш Рюкзак и Оружие. Без снаряжения Вы достигаете лесистого берега.

 «Пища» = 0, «Целебная Микстура» = 0, «Микстура Силы» = 0, «Камень Вордака.» = 0, «Нож» = 0, «Копьё» = 0, «Булава» = 0, «Короткий меч» = 0, «Боевой молот» = 0, «Меч» = 0, «Топор» = 0, «Посох» = 0, «Палаш» = 0, «Ламспур» = 0, «Таблетка Ароматного Мыла» = 0, «Факел» = 0, «Рюкзак» = 0, «2ствола» = 0, получено достижение «Безоружный»

- Далее — (164)

## 122

Тропинка вьется на восток, но скоро исчезает в густом подлеске.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Двигаться на восток, прорубаясь с помощью топора. — (27)
- Пойти на юг, где кустарник редет и сменяется лесом — (311)

## 123


Вы оказываетесь лицом к лицу с оскалившимся Гиаком и пастью его скакуна. Вам придется драться с ними как с одним врагом.

**Гиак и Волк Судьбы:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 15**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**


 «72Гиак и Волк Судьбы» = 1

- В бой!**,  «Боевой Навык» = 15, «Выносливость» = 24 — (340)

## 124

Торговец кричит ведущему обоза, чтобы прыгал.

— Нас атакуют! — кричит он, исчезая в круглом окошке кареты.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Прыгнуть за ним. — (41)
- Пробежать вдоль обоза и взять под уздцы лошадей — (289)

## 125

Беря в руки топор, Вы прорубаете себе путь через древесные заросли и кустарник. Лес постепенно редет. В результате Вы получаете путь через густой кустарник, плащ, порванный в нескольких местах, и ушибленную правую ногу.

**Минус 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ**


 «Выносливость» -1

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Продолжить путь** — (201)

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец** — (169)

## 126

Вы рады, что Вас не заметили. Они медленно проходят мимо и вскоре исчезают за дальней стороной горного хребта.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Двигаться дальше** — (183)


## 127

Телохранитель смотрит на Вас с большим подозрением, а затем хлопает дверью. Вы слышите приглушенные голоса. Внезапно дверь распахивается, и на пороге появляется богатый торговец.

Он требует 10 золотых в качестве оплаты за проезд.

Если отсутствует 10 «Мешочек с золотом/Монеты»: **У вас нет необходимой суммы!**


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 10 «Мешочек с золотом/Монеты»: **Заплатить**,   
«Монеты» -10 — (370)

**Не платить.** — (108)

## 128

Как только Вы начинаете подъем, становится слышно хлопанье крыльев Краанов, приближающихся с запада! По шуму Вы определяете, что у Вас есть, по крайней мере, десять минут, прежде чем Вас заметят — поскольку на склоне не спрятаться, и Вас будет легко спихнуть вниз, если на Вас нападут на этом трудном подъеме.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Бросить все вещи и оружие и продолжить подъем**,  «Пища» = 0, «Целебная Микстура» = 0, «Микстура Силы» = 0, «Камень Вордака.» = 0, «Нож» = 0,

«Копьё» = 0, «Булава» = 0, «Короткий меч» = 0, «Боевой молот» = 0, «Меч» = 0, «Топор» = 0, «Посох» = 0, «Палаш» = 0 — (230)

Спрятаться в пещеру — (356)

## 129

Вы обнаружили каменную дверь в восточной стене, но кажется, открыть ее нет никакой возможности.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Исследовать статую — (96)


Посидеть на троне — (321)


## 130



Вскоре Вы достигаете небольшой поляны в глубине леса. Скамья, вырезанная из упавшего дерева, установлена прямо по ее центру. Вы проголодались и решаете остановиться и перекусить.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Навык Кай Охота позволяет вам не тратить пищу.**

Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища», но отсутствуют 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/130сытость»: **Поесть(-1 пищи)**,  «Пища» -1, «8рюкзак» -1,  «130сытость»

Если отсутствуют 1 «Рюкзак/Пища», 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **У вас нет пищи(-3 выносливость)**,   «130сытость», «Выносливость» -3

Если отмечено «ключи/130сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **После трапезы Вы решаете поехать южной дорогой — (273)**

Если отмечено «ключи/130сытость», в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Направиться по узкой тропинке, ведущей в восточном направлении в лес — (202)**


## 131

Еда, хоть и немного переваренная, оказывается прекрасной на вкус, а чистая вода утоляет жажду. Вы проводите около получаса, отдыхая в этом доме, и решаете больше не задерживаться.

○ **Собравшись, Вы отправляетесь в дальнейший путь — (369)**

## 132

Настает ночь, и вскоре все вокруг погружается в кромешную тьму. Продолжать движение глупо, Вы наверняка собьетесь с пути. Привязав коня к дереву, Вы заворачиваетесь в свой зеленый плащ монаха Кай и погружаетесь в тревожный сон.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Дальше — (116)**

## 133


Из-за скалы появляется огромный черный медведь. Он медленно двигается к Вам, его оскаленная пасть искажена гневом и болью. Вы замечаете, что он тяжело ранен, и раны на его шее и спине кровоточат. Вы должны драться с ним.

**Черный Медведь:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 16**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**


 «43медведь» = 1

○ **В бой,  «Боевой Навык» = 16, «Выносливость» = 10 — (340)**

## 134

Вы натягиваете капюшон и падаете позади камней, разбросанных у входа в пещеру. Задержав дыхание, Вы сворачиваетесь в напряженный комок и полностью скрываете себя зеленым плащом. Спустя всего несколько минут Гиаки карабкаются по скалистому выступу снаружи, их злые желтые глаза обыскивают каждую щель склона.

Затем, ругаясь на своем странном языке, они оставляют выступ и начинают подниматься к вершине. Вы тихо благодарите своих старых Мастеров за преподанную Дисциплину Кай Камуфляж, сегодня оно спасло Вашу жизнь.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от

«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Исследовать пещеру. — (151)
- Уйти и спуститься с холм(вдруг вернуться Гиаки) — (240)

## 135

Вы проходите приблизительно полтора километра и замечаете ноги, торчащие из-за большого валуна.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать Дисциплину Шестое Чувство** — (63)

- Рассмотреть поближе — (270)
- Вы предпочитаете избежать встречи с их владельцем и спрятаться в лесу — (226)

## 136


Проскакав километра три, Вы замечаете, что земля стала очень болотистой.

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: Вы смогли найти путь по кочкам

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: Ваша лошадь внезапно провалилась по грудь.

Ваша лошадь бьется в трясине, но это только усугубляет положение, и она полностью исчезает в пузырящейся грязи.

Вы с трудом выбираетесь на твердую землю.

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (244)

- Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (217)





Поток людей несет Вас подобно желтому листу в бурлящем потоке разлившейся реки. Вы пытаетесь вырваться из этой вакханалии, освободиться от десятков рук и тел, которые окружают, толкают, хватают. Силы оставляют Вас и уже почти нет возможности сопротивляться, но вдруг Вы замечаете узкую каменную лестницу, которая ведет на крышу гостиницы.

Совершив невероятное усилие, Вы рывком прорываетесь к ней и медленно поднимаетесь. Отсюда открывается прекрасный вид. Шпили и башни Холмгарда мерцают на солнце и переливаются всеми цветами радуги.

Здания столицы построены очень близко, и перепрыгнуть с одной крыши на другую не составляет труда. Многие из жителей Холмгарда частенько использовали эти высотные тропки, когда осенние дожди размывали дорогу. После ряда несчастных случаев король запретил перемещение по крышам, но в данной ситуации Вам выбирать не приходится. Пройдя несколько улиц по крышам, Вы озадачены: следующее здание стоит несколько дальше, нежели все предыдущие. Делать нечего, хоть мышцы уже болят и общее состояние не располагает к тяжелым нагрузкам, все же надо довести дело до конца. Вы разбегаетесь и, не глядя вниз, летите к противоположной крыше.

✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 4 «Скрыто/Оружие»: **Вы разбегаетесь и, не глядя вниз, летите к противоположной крыше. — (67)**


○ Если в наличии 5 «Скрыто/Оружие»: **Вы разбегаетесь и, не глядя вниз, летите к противоположной крыше. — (177)**


## 138

Слизистое существо издает протяжный, ужасный крик и умирает. Вы выхватываете из его мертвых челюстей свой пояс. Вы близки к панике и с трудом стоите на ногах. Увидев свет вдаль, Вы двигаетесь к нему со всей скоростью, на какую способны. Когда, наконец, Вы выскакиваете на дневной свет, то падаете на покрытую листвою землю, жадно хватая воздух в болезненном удушье.

Медленно приходя в себя, Вы замечаете, что пояс все еще на Вас, Вы не потеряли его. То, что Вы выхватили из челюстей Червегусеницы, оказывается кожаным ремнем с маленьким мешочком и вложенным в ножны Кинжалом. Вы раскрываете мешочек и обнаруживаете в нем 20 золотых монет. Вы можете взять и Нож, и монеты, если хотите.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Находки/319монеты»: **Взять монеты**,  «319монеты» -1, «Монеты» +20


Если в наличии 1 «Находки/319нож», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Нож**,  «319нож» -1, «Нож» +1, «2ствола» +1

**Инвентарь — (145)**

**Чувствуя себя теперь немного лучше, Вы собираете Ваше Снаряжение и спешите в восточном направлении в лес. — (305)**

## 139

Три смотрителя скачут по речному берегу, догоняемые Гиаксами на рычащих Волках Судьбы. Но навык Камуфляжа спасает Вас от обнаружения. Отряд злых Гиаксов продолжает преследование, даже не глядя на реку.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее — (121)**

## 140

Неожиданно на дороге Вы замечаете странные следы, оставленные чьими-то когтями. Наверняка здесь приземлялись Крааны. Судя по отпечаткам когтистых лап, по крайней мере пять этих тварей побывали здесь за последние двенадцать часов.

Перед Вами две дороги, одна ведет на юг, другая на запад.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Кай Слежение.** — (4)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Южная дорога.** — (353)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Западная дорога.** — (170)

## 141

---

Конец приключений.


## 142

---

Телохранитель выхватывает из ножен ятаган и замахивается.

**Телохранитель: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20**

 «220Телохранитель» = 1


**К бою,**  «Боевой Навык» = 11, «Выносливость» = 20 — (340)

**Спрыгнуть с обоза** — (41)

## 143

---

Дорога скоро соединяется с другой дорогой, и указатель на перекрестье гласит: Торан на север и Холмгард на юг.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы поворачиваете на юг, к столице.** — (32)

## 144

---

Вы идете около получаса, прежде чем замечаете ярко-красные цветы, растущие возле мшистого пня. Вы сразу узнаете редкую и красивую траву Ламспур, она ценится за свои целебные свойства. Стоя на коленях, Вы набираете горстку Ламспура и кладете ее в рюкзак. Вы можете съесть эту траву, чтобы восстановить потерянные пункты выносливости. Каждая порция Ламспура восстановит 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, а собранной Вами травы хватит на две порции.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь**

## от ненужных вещей.[/color]

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Находки/113ламспур», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять Ламспур**, ✎ «113ламспур» -1, «Ламспур» +1, «8рюкзак» +1

○ **Инвентарь** — (145)

○ **Двинуться на северо-восток** — (97)

○ **Пойти на восток** — (258)

# 145

## Рюкзак и оружие.

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища»: **Пища(использовать)**, ✎ «Пища» -1, «8рюкзак» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Ламспур»: **Ламспур(использовать)**, ✎ «Ламспур» -1, «8рюкзак» -1, «Выносливость» +3, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Целебная Микстура»: **Целебная микстура(использовать)**, ✎ «Целебная Микстура» -1, «8рюкзак» -1, «Выносливость» +4, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Камень Вордака.»: **Камень Вордака(выбросить)**, ✎ «Камень Вордака.» -1, «8рюкзак» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Микстура Силы»: **Микстура силы(использовать)**, ✎ «Микстура Силы» -1, «8рюкзак» -1, «Боевой навык» +4, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Таблетка Ароматного Мыла»: **Таблетка Ароматного Мыла(выбросить)**, ✎ «Таблетка Ароматного Мыла» -1, «8рюкзак» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Рюкзак/Факел»: **Факел(выбросить)**, ✎ «Факел» -1, «8рюкзак» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Нож»: **Нож(выбросить)**, ✎ «Нож» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Копьё»: **Копьё(выбросить)**, ✎ «Копьё» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Булава»: **Булава(выбросить)**, ✎ «Булава» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Короткий меч»: **Короткий меч(выбросить)**, ✎ «Короткий меч» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Боевой молот»: **Боевой молот(выбросить)**, ✎ «Боевой молот» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Меч»: **Меч(выбросить)**, ✎ «Меч» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Топор»: **Топор(выбросить)**, ✎ «Топор» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Оружие/Посох»: **Посох(выбросить)**, ✎ «Посох» -1,

«2ствола» -1, на предыдущий параграф

Если в наличии 1 «Оружие/Палаш»: **Палаш(выбросить)**, ✎ «Палаш» -1, «2ствола» -1, на предыдущий параграф

**Выйти**, ✎ на предыдущий параграф

## 146

Вы разбужены криками Краана, кружащего над караваном. Сейчас раннее утро, и на небе ни облачка. Вы видите стаю Волков Судьбы метрах в двухстах по дороге вперед. Они готовятся к нападению. Вы должны действовать быстро.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Собрать Ваше имущество и бежать под защиту деревьев.** — (252)

**Освободить одну из лошадей и попробовать прорваться через стаю Волков Судьбы к свободной дороге впереди** — (184)

## 147

Наконец Вы доходите до края ледяной стремнины. Белая вода каскадом обрушивается на скалу, покрытую мхом, и исчезает в восточном направлении.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

**За потоком на восток** — (241)

**Вверх по течению** — (65)

## 148

Вы слышите злобные крики врагов, летящих над озером. Вы должны уехать отсюда прежде, чем появятся другие Крааны.


✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы садитесь на коня и скачете дальше.** — (136)

## 149

Холодный коридор резко поворачивает на восток. Вы замечаете зеленоватое зарево, которое освещает туннель вдали. Подкравшись, Вы видите, что коридор выходит в большую палату.

Странный свет, кажется, исходит от большого шара, расположенного на вершине гранитного трона. На постаменте перед троном стоит статуя. Она похожа на крылатую змею, изогнутую в форме буквы S.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Сесть на трон — (321)
- Исследовать статую — (96)
- Искать выход из зала — (129)

## 150


В комнате становится холоднее. Вы чувствуете запах серы в воздухе и слышите пение где-то рядом. Кажется, источник пения находится в другой части этой пещеры. Разрез в каменной стене открывается, и начинает появляться конец черного посоха. Внезапно синяя молния стрелой вырывается из посоха и ударяет Вам в грудь.

Поскольку жизнь медленно покидает Ваше тело, последнее, что Вы видите, — старик в черном, подносящий кинжал к Вашему горлу.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 151

Пол пещеры сухой и пыльный. Исследуя ее, Вы находите остатки тел, кости и обрывки шкур небольших животных. Тошнотворный запах гниющей плоти заполняет пространство. Случайно разбросав ногой кучку костей, Вы находите холщовый мешочек, в котором **3 золотых монеты**. Присвоив деньги, Вы покидаете логово горного кота и осторожно спускаетесь с холма.

 «Монеты» +3

- Продолжить путь — (240)

## 152

### Уровни мастерства Кай

Следующая таблица покажет, каких умений Волк может достичь. Особенность уровней мастерства в том, что когда Вы пройдете очередную книгу об Одиноким Волке, то сможете добавлять каждый раз по одной дисциплине! Вы будете тренироваться и совершенствоваться до мастерства десяти основных Дисциплин Кай.


1. Посвященный
2. Новичок
3. Послушник
4. Ученик
5. Адепт (Вы начинаете приключение с этим уровнем мастерства Кай).
6. Помощник
7. Защитник
8. Ученый
9. Подмастерье
10. Мастер

Помимо десяти основных уровней есть еще одна премудрость: тайное умение, которое доступно лишь избранным монахам Кай, МагнаКай! Если Вы сможете изучить ее, то станете Гроссмейстером Кай!

**Я готов** — (280)

## 153

Аккуратно раздвинув плотную листву, Вы ужасаетесь тому, что предстает перед глазами. На небольшой полянке три Гиака привязали человека к деревянному столбу и поджигают хворост, в изобилии раскиданный у его ног. На его тунике Вы видите цвета пограничника Дурнкрага, расположенного в горах на западе. Он избит и почти без сознания.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Кай Охота** — (359)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Атаковать Гиakov, дабы спасти бедняге жизнь** — (200)

## 154

На звук Вашего голоса среди деревьев незнакомец медленно оборачивается. Ваше сердце замирает: Вы понимаете, что незнакомец — не человек. Это — Вордак, отвратительный лейтенант Темных Властителей и один из нежити.

Пронзительный крик заполняет Ваши уши, существо поднимает огромную черную булаву над головой и атакует Вас. Оцепенев от ужаса, Вы чувствуете, что Вордак нападает на Вас и ментально.

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Минус 2 пункта из Вашего БОЕВОГО НАВЫКА, так как Вы не знаете Дисциплину Кай Щит разума.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: Дисциплина Кай Щит разума блокирует ментальные атаки

Вы должны драться с этим существом.

**Вордак: БОЕВОЙ НАВЫК 18 ВЫНОСЛИВОСТ 26**

**Существо免疫 к Ментальному Удару**

✎ «342вордак» = 1, «Защита разума» = 0

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**, ✎ «Боевой Навык» = 18, «Выносливость» = 26 — **(340)**

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **В бой**, ✎ «Боевой Навык» = 18, «Выносливость» = 26, «Боевой навык» -2 — **(340)**

## 155

Если отсутствует «ключи/генер»: **Сколько Вы можете нести?**

**Оружие:**

Максимальное количество предметов оружия, которое Вы можете нести — два.

**Предметы в рюкзаке:**

Поскольку место ограничено, Вы можете держать в рюкзаке максимум восемь предметов, включая Пищу.

**Специальные предметы:**

Специальные предметы не несут в Рюкзаке. Когда Вы обнаружите специальный предмет, будет оговорено, как его носить с собой.

**Золотые монеты:**

Их всегда носят в поясном мешочке. Максимальная вместимость — 50 монет.

**Пища:**

Пищу носят в рюкзаке. Каждая Пища считается как один предмет.

Любой предмет, который может быть полезен и может быть поднят во время Вашего приключения, написан заглавными буквами в тексте. Если не оговорено, что это — специальный предмет, несите его в своем рюкзаке.

○ Если отсутствует «ключи/генер»: **Понятно** — **(249)**




## 156



Три разведчика скачут по речному берегу, настигаемые Гиакими на рычащих Волках Судьбы.

Командир отряда Гиаким замечает Вас и приказывает пятерым лучникам стрелять. На Вас обрушивается дождь черных стрел.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Поспешить вниз по течению** — (121)


**Бежать к деревьям на противоположном берегу** — (317)

## 157

Последнее, что Вы видите, это блеск лезвия кривого ножа. Вы становитесь еще одной жертвой Мудреца и его сына. Ваше приключение на этом заканчивается.

## 158

Когда все твари испускают последний вздох, зеленоватый свет начинает исчезать. Вы замечаете, что в каждом из сломанных черепов находится Драгоценный камень. Вы забираете эти 20 Драгоценных камней, и темнота заполняет пространство.

 «Драгоценный камень» +20, приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта»

епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы быстро покидаете Склеп. — (93)**

## 159

Не прошло и часа пути, как Драккарим внезапно останавливается, поскольку большое, серое чешуйчатое существо приближается к дороге. Чем ближе существо приближается к Вам, тем сильнее чувствуется запах его зловонного дыхания. Оно издает оглушающий рев и хватает Вашу голову своими мерзкими перепончатыми лапами. Последнее, что Вы слышите

— это хруст позвонков.

Ваше приключение закончено...

## 160

Существо, перед которым Вы оказываетесь, — Гургэс, представитель расы хладнокровных рептилий, которые живут глубоко в ужасных болотах Маакенмир. Их любимая еда — человеческая плоть!


Меч принца лежит у Ваших ног. Вы можете подобрать и использовать это оружие в битве. Гургэс собирается напасть

— Вы должны драться с ним насмерть.


**Гургэс: БОЕВОЙ НАВЫК 20 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30**

**Это существо имеет иммунитет к Ментальному Удару.**


Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

 «Защита разума» = 0, «255гургэс» = 1

Если в наличии 1 «Находки/255меч», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»:

**Взять Меч,**  «255меч» -1, «Меч» +1, «2ствола» +1

**Инвентарь — (145)**

**В бой,**  «Боевой Навык» = 20, «Выносливость» = 30 — **(340)**

## 161

Пока Вы мчитесь через открытую местность к лесу, Краан бросается на Вас и хватает за руку. Прежде, чем Вы успеваете ударить, он отлетает обратно, вопя с холодной злобой.

Вы входите в лес, но **Вы потеряли 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.**


 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Дальше — (226)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это смерть** — (216)

## 162

Вы идете дальше и обнаруживаете разветвляющуюся лесную тропинку.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Кай Слежение** — (112)

Южная тропинка — (27)

Восточная тропинка — (312)

## 163

### ПРАВИЛА БОЯ

#### Боевой коэффициент

К - Боевой коэффициент для данной схватки.

**К = (БОЕВОЙ НАВЫК героя - БОЕВОЙ НАВЫК врага)\***

**\*с учетом бонусов и дебафов**

К изменяется от +10 до -10

+10 - вы слишком сильны для врага(техническая победа)

-10 - вы очень слабы(техническое поражение)

#### Расчет наносимого урона

В игре используется кубик d10\*

\*кубик с 10 гранями(числа от 1 до 10)

Наносимый урон = К + d10

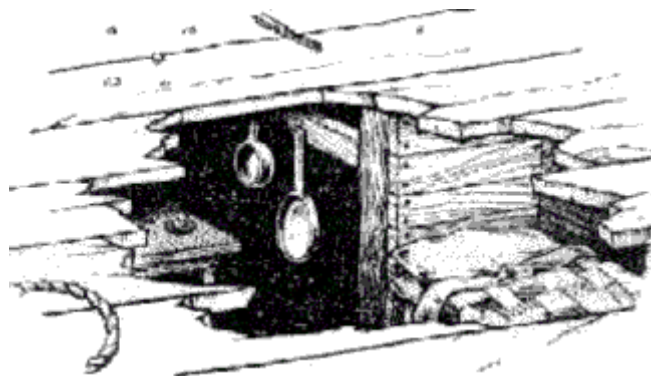
Получаемый урон = (10 - К - d10)/2

**Если вы никогда не играли в подобные игры и ничего не поняли, то поймете в процессе первого боя**


Понятно — (152)

## 164

---



Вы идете уже километра три по краю воды, пока случайно не наткнетесь на разрушенную речную баржу. Она, кажется, служит убежищем для кого-то, поскольку Вы видите кровать и кое-какую посуду через отверстие в палубе.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Обыскать баржу — (181)
- Продолжить путь — (247)

## 165

---

Вы теряете сознание на несколько минут. Придя в чувство, благодарите за помощь двух стражей города, которые на своих плечах втащили Вас за спасительные стены города.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Далее — (107)

## 166

---


Внутренний голос подсказывает Вам, что это место пропитано злым духом. Вы спешите покинуть его.

- Вперед — (105)

## 167

---

Вы понимаете, что некоторые из нападавших на монастырь обыскивают эти две тропы в поисках уцелевших, но Вы можете избежать обоих путей, продираясь через подлесок.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- На Юг — (82)
- Сократить путь через заросли на северо-востоке — (222)

## 168

---

Вы не можете двигаться. Движения скованы магической силой, которая заставляет неотрывно смотреть на оскаленный рот скелета. Глубоко под землей раздается мерное жужжание, будто рой пчел, возбужденный опасностью, готовится защищать свой улей. Медленно разгорающийся красный свет в пустых глазницах скелета сковывает ужасом мышцы. Вдруг страшный рев оглушает Вас, уши закладывает от нечеловеческого крика. Перед Вами ЗЛО, которое намного страшнее и старше самих Темных Властителей!

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Рюкзак/Камень Вордака.»: **Далее(Камень Воордака)** — (281)
- Далее** — (365)

## 169

---

Конец вашей миссии!

## 170

---


Дорога постепенно сужается, пока не исчезает полностью в зарослях. Вы не можете идти дальше и поэтому должны вернуться на поляну и отправиться на юг.

- На Юг — (353)

## 171

Вы видите клыки Волка Судьбы и слышите отвратительные крики Гиаков. Два из них прямо перед Вами, но лошадь спасает Вас от смерти, опрокидывая животных на землю. Вы бросаетесь на Гиака, пробиваете ему голову и... внезапно, как будто чудом, оказываетесь мчащимся по дороге.

Но тень следует за Вами. Это — Краан, и он пикирует на Вас.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Свернуть с дороги в лес — (334)**

**В галоп — (361)**

## 172


Вы очень слабы. Яд змеи вошел в кровь, и Вы чувствуете, как тело сводит судорогой: мускулы то сжимаются, то расслабляются. Ноги внезапно подкашиваются. Мерзкая болотная вода попадает Вам в легкие...

Ваша жизнь заканчивается здесь.

## 173



Издали Вы слышите приближающуюся конницу. Присев за деревом, Вы ждете их приближения. Оказывается, что эти всадники — охрана Короля, носящая белые цвета в одежде в знак принадлежности к этому роду войск.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Окликнуть их — (16)**

**Тихо ждать, пока они проскачат мимо — (213)**

## 174


Вы быстро поднимаете обломок кирпича и швыряете его в голову Гиака, но бросок вышел настолько сильным, что камень перелетает через него.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Надо срочно что-нибудь предпринять.** — (363)

## 175

Ваши чувства говорят Вам, что Вы не один. Вы находитесь в очень большой опасности. Возвращайтесь на поверхность так быстро, как только можете.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


○ **Далее** — (59)


## 176

Вы обнажаете оружие и готовитесь встретить врага. Перед Вами два Горных Гиака, и Вы будете сражаться с ними по очереди.

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**


**Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «138первый гиак» = 1

○ **В бой!**,  «Боевой Навык» = 13, «Выносливость» = 10 — (340)

## 177

Упав на противоположную крышу, Вы лежите на спине, переводя дыхание и слушая дикий ритм биения своего сердца. С трудом осознавая, что прыжок удался, Вы начинаете скакать по крыше, радостно вопя и ликуя. Спускаетесь вниз на улицу по длинной водосточной трубе и видите толчею перед открытыми массивными створками железных ворот цитадели.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от


«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Воспользовавшись паникой, Вы проскальзываете внутрь, минуя стражу. — (276)**

## 178




Вы скрываетесь в каком-то толстом кустарнике так, чтобы Волк Судьбы и его наездник не видели Вашу белую лошадь. К счастью, это срабатывает — животное пробегает мимо и исчезает по дороге, которой Вы пришли.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Напасть на оставшихся Волков Судьбы и их наездников — (90)**
- Удалиться глубже в лес — (233)**

## 179

Вскоре Вы достигаете нового перекрестка.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Восток — (173)**
- Север — (301)**
- Юг — (135)**
- Запад — (180)**



## 180

После почти часа ходьбы Вы выходите на перекресток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Продолжить путь на восток — (179)
- Пойти на север — (313)
- Рискнуть пойти на юг — (305)
- Пойти на запад — (341)


## 181


Кто бы здесь ни жил, он явно ушел в спешке, и совсем недавно. Тарелка с остатками пищи и теплый грог свидетельствуют об этом. Обыскивая сундук и шкаф, Вы находите

**2 единицы пищи и Нож.**

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

Если в наличии 1 «Находки/20еда», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять 1 пищи,**  «20еда» -1, «Пища» +1, «8рюкзак» +1


Если в наличии 1 «Находки/20кинжал», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Нож,**  «20кинжал» -1, «Нож» +1, «2ствола» +1

- Инвентарь — (145)
- Продолжить путь. — (247)

## 182

Шум сражения вскоре затихает вдаль, но наступившая тишина внезапно прерывается голосом в голове, который обвиняет Вас в том, что Вы трус и бросили человека в опасности. Вы пытаетесь избавиться от ворчащей совести, говоря самому себе, что Ваша миссия более важна, и что в опасности не только жизнь молодого волшебника, но и жизни всех Ваших соотечественников, и они зависят от успеха Вашего похода.

Внезапное появление вооруженного отряда Гиаксов избавляет Вас от мук совести и заставляет Вас скорее искать укрытие. Но слишком поздно — они заметили Вас, и Вы должны бежать так быстро, как только можете.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Бежать — (60)

## 183

---

Пот заливает глаза, и ноги гудят так, будто на каждой висит по пудовой гире. Невдалеке Вы замечаете несколько домиков.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Войти в дом и отдохнуть** — (37)

**Невходить** — (369)

## 184

---

Вы освобождаете лошадь от ремней, привязывающих ее к обозу. Она испугана запахом приближающихся Волков и криком их наездников, Гиаков. Достав оружие, Вы пришпориваете лошадь и устремляетесь на врага.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Гиаки опускают копыта и, завывая и улюлюкая, несутся к Вам.** — (171)

## 185

---


Тропинка ведет по хребту лесистых пригорков и поворачивает на восток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**В путь.** — (246)



Прыгнув с вершины ствола, Вы приземляетесь перед двумя маленькими пушистыми существами. Вы узнаете Какарми, разумную расу животных, которые обычно живут в лесах Сомерлэнда. Прежде чем Вы успеваете принести извинения за Ваше внезапное появление, испуганные маленькие существа исчезают в лесу.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Следовать за ними — (242)
- Продолжить свой путь — (122)



Вскарабкавшись на лесистый берег реки, Вы видите бревенчатые стены полевых оборонительных укреплений, виднеющиеся вдаль. Неистовый бой идет в двух километрах отсюда, и стена в тех местах, где атакуют Темные Властители, обрушилась. Большинство укреплений поблизости безлюдны, солдаты оставили их, чтобы обеспечить подкрепление в яростной битве.

В бревенчатой стене есть ворота.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Пройти через ворота — (107)

○ **Взобраться на стену** — (15)


## 188

Вы размахиваете руками, привлекая внимание, но чем ближе они подходят, тем меньше Вы надеетесь на помощь. Отряд пограничников Короля убегает от стаи Волков Судьбы, на которых сидят Гиаки. Отряд Короля обстреливают из луков, и черные древки стрел уже скоро будут долетать до Вас.

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Кай Камуфляж** — (139)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Скрыться** — (156)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Перебраться на другой берег** — (317)

## 189

Вы почти час добирались до цитадели. Когда, наконец, Вы прибываете, то видите, что граждане Холмгарда в панике и замешательстве. Вы приближаетесь к охранникам у главного входа и говорите им о срочном сообщении для Короля.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

- Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 8 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (309)
- Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (339)

## 190

Если в наличии 1 «Боевка/Раунд», но отсутствует 2 «Боевка/Раунд»: **Раунд 1**

Если в наличии 2 «Боевка/Раунд», но отсутствует 3 «Боевка/Раунд»: **Раунд 2**

Если в наличии 3 «Боевка/Раунд», но отсутствует 4 «Боевка/Раунд»: **Раунд 3**

Если в наличии 4 «Боевка/Раунд», но отсутствует 5 «Боевка/Раунд»: **Раунд 4**

Если в наличии 5 «Боевка/Раунд», но отсутствует 6 «Боевка/Раунд»: **Раунд 5**

Если в наличии 6 «Боевка/Раунд»: **Раунд X(бой затянулся)**

Если в наличии 10 «Боевка/Квраг»: **[color=red]К= -10**

Противник намного превосходит вас по боевым показателям.

Вы уничтожены.[/color]

Если в наличии 9 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 10 «Боёвка/Квраг»:  $K = -9.$

Если в наличии 8 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 9 «Боёвка/Квраг»:  $K = -8.$

Если в наличии 7 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 8 «Боёвка/Квраг»:  $K = -7.$

Если в наличии 6 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 7 «Боёвка/Квраг»:  $K = -6.$

Если в наличии 5 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 6 «Боёвка/Квраг»:  $K = -5.$

Если в наличии 4 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 5 «Боёвка/Квраг»:  $K = -4.$

Если в наличии 3 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 4 «Боёвка/Квраг»:  $K = -3.$

Если в наличии 2 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 3 «Боёвка/Квраг»:  $K = -2.$

Если в наличии 1 «Боёвка/Квраг», но отсутствует 2 «Боёвка/Квраг»:  $K = -1.$

Если отсутствуют 1 «Боёвка/Квраг», 1 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 0.$

Если в наличии 1 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 2 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 1.$

Если в наличии 2 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 3 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 2.$

Если в наличии 3 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 4 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 3.$

Если в наличии 4 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 5 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 4.$

Если в наличии 5 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 6 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 5.$

Если в наличии 6 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 7 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 6.$

Если в наличии 7 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 8 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 7.$

Если в наличии 8 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 9 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 8.$

Если в наличии 9 «Боёвка/Кгероя», но отсутствует 10 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 9.$

Если в наличии 10 «Боёвка/Кгероя»:  $K = 10.$

По боевым показателям вы сильно превосходите противника.

Противник уничтожен.

Если в наличии 1 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 2 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 1$

Если в наличии 2 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 3 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 2$

Если в наличии 3 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 4 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 3$

Если в наличии 4 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 5 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 4$

Если в наличии 5 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 6 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 5$

Если в наличии 6 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 7 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 6$

Если в наличии 7 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 8 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 7$


Если в наличии 8 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 9 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 8$

Если в наличии 9 «Боёвка/Кубик», но отсутствует 10 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 9$

Если в наличии 10 «Боёвка/Кубик»:  $Кубик = 10$

Наносимый урон =  $K + \text{кубик}$

Получаемый урон =  $(10 - K - \text{кубик})/2$

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Бросить кубик**,  «Кубик» = 0, «Урон по герою» = 0, «Урон по врагу» = 0, добавить к «Кубик» случайное число от 1 до «10», приравнять «Урон по врагу» к «Кубик», добавить к «Урон по врагу» количество «Кгероя», отнять от «Урон по врагу» количество «Квраг», отнять от «Выносливость» количество «Урон по врагу», «Урон по герою» = 10, добавить к «Урон по герою» количество «Квраг», отнять от «Урон по герою» количество «Кубик», отнять от «Урон по герою» количество «Кгероя», отнять от «Выносливость» количество «Урон по герою», «Раунд» +1

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Победа** — (26)

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Поражение** — (255)

○ Если в наличии 1 «Враги/43медведь», в наличии 3 «Боёвка/Раунд»: **Сбежать**

## 191

Положив одну ладонь ему на лоб, а другую — на его покалеченную руку, Вы чувствуете, как целебная сила оставляет Ваше тело и переходит к раненому.


Он говорит, что его зовут Тримис, он солдат в армии принца Пелатара. Принц и его войска сражаются на юге, где большая армия существ Темных Властителей нападает на мост Алема. Во время боя он был схвачен Крааном и брошен в лес.

Вы располагаете солдата как можно удобнее, прежде чем продолжить свою миссию.

○ **В путь** — (226)

## 192

Внезапно старая тропа резко заканчивается на краю крутого обрыва. Не удержавшись на краю, Вы теряете равновесие и падаете.


 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (218)

○ Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее** — (70)

## 193

Ваша уловка не срабатывает, поскольку торговец не позволяет Вам войти в его кибитку. Внезапно он щелкает пальцами, и его телохранитель хватается за рукоятку ятагана.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»

на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


○ Биться с ним. — (204)

○ Улизнуть между пустыми кибитками каравана. — (41)

## 194

Как только Вы чувствуете, что поток воздуха прошел по спине, Вы соскальзываете с коня и, перевернувшись, плюхаетесь в грязную канаву на обочине дороги.

Вы не пострадали, мигом вскакиваете на ноги и кидаетесь под укрытие деревьев, но надо преодолеть еще около тридцати метров, Краан, кружащий в высоте, изготовился к новому пикированию.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Дальше — (252)


## 195

Гигантский Гургэс лежит мертвым у Ваших ног. Его злобные спутники шипят на Вас и, отступая, прыгают с моста. Солдаты Принца становятся защитным строем, окружая Вас и своего умирающего предводителя стеной щитов. Черные стрелы свистят над Вашими головами.

Умирающий Принц смотрит Вам в глаза и говорит:

— Кай, Вы должны передать сообщение моему отцу. Враг очень силен, мы не можем сдержать его. Королю необходимо искать помощи в Дуреноре, или все будет потеряно. Берите моего коня и скачите в столицу. Пусть удача и боги сопутствуют Вам.


Вы с грустью расстаетесь с Принцем и на его белом жеребце направляетесь к югу по лесной тропе. Позади все еще продолжается битва, отряд Принца отражает новое нападение на мосту.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Вперед — (374)

## 196

Вы принуждаете лошадь лечь и начинаете накрывать ее и себя ветками и сухими листьями. Вы слышите взмахи крыльев Краана. Он возвращается и кружит над Вами, но скоро улетает назад через озеро.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Вы решаете уехать немедленно, так как он может вернуться и привести других.** — (315)

## 197

Если отсутствует «ключи/генер»: **Дисциплины Кай**

За столетия монахи Кай овладели различными навыками. Эти навыки известны как Дисциплины Кай, и их преподают всем ученикам Кай. Вы изучили только пять из упомянутых ниже навыков. Какие из пяти навыков выбрать, решать Вам. Поскольку все Дисциплины будут полезны Вам в некоторые моменты Ваших рискованных поисков, выбирайте внимательно. Правильное использование Дисциплины в нужное время может спасти Вашу жизнь.

Вы можете выбрать 5 дисциплин.

### **Камуфляж**

Эта Дисциплина позволяет монаху сливаться с окружающей средой. В сельской местности он может остаться не обнаруженным среди деревьев и скал, подойти близко к врагу. В селе или городе это позволяет ему выгладеть и походить на уроженца этих мест и может помочь ему найти убежище или безопасное незаметное место.

### **Охота**

Этот навык гарантирует, что Вы никогда не будете голодать в диких местах. Вы всегда будете в состоянии добыть пищу для себя везде, кроме пустоши и пустыни. Навык также позволяет перемещаться украдкой, преследуя добычу.

Если Вы выбираете это умение, то не нужно тратить пищу, когда в тексте указано поесть.

### **Шестое чувство**

Этот навык может предупредить Властителя Кай об опасности. Может также показать истинную суть необычного или странного объекта, встреченного в Вашем приключении.

### **Слежение**

Этот навык позволяет выбрать правильный путь в дикой местности, а также выследить человека или предмет по оставшимся уликам в селе или городе.

### **Регенерация**

Эта Дисциплина может использоваться, чтобы восстановить пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянные в бою. Если Вы обладаете этим навыком, Вы можете восстанавливать по 1 пункту ВЫНОСЛИВОСТИ до Вашего начального значения. Каждый пройденный параграф книги, в котором не было боя, добавляет 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. (Используется после того, как Ваша ВЫНОСЛИВОСТЬ упала ниже начального уровня).



### Владение оружием

В монастыре Кай каждому новичку преподают владение одним из типов оружия. Если Вы выбираете навык владения оружием( тип оружия будет сгенерирован случайно).

Когда Вы идете в бой, используя это оружие, добавляйте 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ.

Но нет гарантии, что Вы начнете игру с оружием нужного типа. Только если Вы выберете топор, тогда у Вас будет под рукой оружие, которым Вы владеете, с самого начала. Однако во время Ваших приключений есть возможность приобретать разные предметы, среди которых будет и нужное Вам оружие.

Вы не можете нести больше чем 2 предмета оружия.

### Щит разума

Темные Властители и многие из злых существ в их подчинении имеют способность нападать на Вас, используя свою Силу разума. Дисциплина Кай Щит разума защищает Вас от потери пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, если Вы подверглись этой форме нападения.

### Удар разума

Это позволяет Властителю Кай напасть на врага, использующего силу его разума. Это может использоваться в то же самое время, что и нормальное боевое оружие, и добавляет два дополнительных пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Не всем существам, встреченным на этом приключении, будет вредить Удар разума. Вам будет указано, имеет ли существо иммунитет.

### Родство с животными

Этот навык позволяет Одинокому Волку общаться с некоторыми животными, дает возможность предугадать их намерения.

### Телекинез

Овладение этой Дисциплиной позволяет монаху перемещать небольшие предметы силой своего разума.

**Если Вы пройдете первую часть походов Одинокого Волка «Спасаясь от тьмы», то сможете продолжить играть во вторую часть уже созданным персонажем. Мало того, Вы можете добавить одну дисциплину к уже имеющимся пяти! Также можно будет перенести во вторую книгу специальные предметы, которые Вы нашли в первой книге.**

Если отмечено «ключи/генер»: Дисциплины Кай

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Камуфляж**, ✎ «Свободные очки» -1, «Камуфляж» +1


○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Охота**, ✎ «Свободные очки» -1, «Охота» +1


○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Шестое чувство**, ✎ «Свободные очки» -1, «Шестое чувство» +1


○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Слежение**, ✎ «Свободные очки» -1, «Слежение» +1


○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Регенерация»: **Регенерация**, ✎ «Свободные очки» -1, «Регенерация» +1

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует «ключи/владение оружием»: **Владение оружием**, ✎ «Свободные очки» -1, ✓ «владение оружием» — (224)

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Щит разума»: **Щит разума**,  «Свободные очки» -1, «Щит разума» +1

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Удар разума»: **Удар разума**,  «Свободные очки» -1, «Удар разума» +1

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Родство с животными**,  «Свободные очки» -1, «Родство с животными» +1


○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки», но отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Телекинез»: **Телекинез**,  «Свободные очки» -1, «Телекинез» +1

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Свободные очки»: **Продолжить** — (299)

## 198



Птица медленно поворачивает голову и каркает. Мгновение спустя она взлетает над деревьями и исчезает. Потрясенный увиденным, Вы понимаете, что неоперившийся юнец был разведчиком Темных Властителей и теперь, вероятно, спешит сообщить им Ваше местонахождение.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Продолжить путешествие, не меняя курса.** — (346)


○ **Пробираться через лес** — (214)

## 199



Вы быстро убегаете от сумасшедшего и крадетесь по темной тропинке вдоль маленьких, скученных домов. В самом конце есть зеленая дверь с надписью:

**«Коланис-Мудрец и Торговец травами».**

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от

«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Войти.** — (40)

**Убедиться что сумасшедший исчез и войти.** — (137)


## 200

Вы выскакиваете на прогалину и застаете Гиак врасплох. Ни секунды не медля, Вы нападаете на того, кто поближе. Он гибнет прежде, чем его тело касается земли. Другие Гиак достают из ножен свои кривые мечи и нападают на Вас. Вы должны драться с ними по одному.

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**


**Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**

 «336гиак1» = 1

**К бою,**  «Боевой Навык» = 14, «Выносливость» = 11 — (340)

## 201


Вы тащились через лес в течение почти двух часов. Ноющее опасение, что Вы потерялись, начинает казаться действительностью. Кроме случайного крика Краана вдали, Вы не замечаете ничего, что указывало бы на присутствие врага в этой части леса. Поскольку Вы спускаетесь со скалистого пригорка, Вы видите что-то необычное в лесу впереди.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вперед** — (118)

## 202

Вы следуете тропой в течение почти часа, когда замечаете перед собой другую дорогу — пошире, отклоняющуюся к югу.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Повернуть на юг по новой дороге** — (313)

**Идти дальше на восток** — (283)

**На запад** — (130)

## 203

---

Сегодняшнее утро — праздник Фемарн, когда все Властители Кай прибыли в монастырь на празднование. Подготовка к гуляниям занимает каждого, и тренировки на сегодняшний день отменены.

Этим роковым утром Вы, Одинокий Волк (так вас называл наставник монастыря), отправились в лес собирать дрова. Вязанка хвороста уже висит за плечами, и вы возвращаетесь в монастырь. Неожиданно ясное небо заволакивает тучами, в кронах деревьев нарастает шелест. Выйдя на опушку леса, вы в ужасе видите стаю летящих тварей, которые, раскинув черные перепончатые крылья, атакуют обитателей монастыря.

Бросив хворост, вы мчитесь к стенам монастыря, но спотыкаетесь о корень дерева в наступившей темноте и падаете. Последнее, что вы видите перед тем как потерять сознание — рушащиеся стены монастыря.

Много часов проходит, прежде чем вы приходите в себя. Со слезами на глазах оглядываете разрушенный монастырь и подняв лицо к ясному небу, клянетесь отомстить Темным Властителям за устроенную резню.

Стоя на коленях, вы понимаете, что должны отправиться в столицу Sommerланда и предупредить Короля об ужасной угрозе, что теперь нависла над страной.

Это может сделать только последний монах Кай...

Это обязаны сделать вы...

И теперь вас зовут — Одинокий волк...

**Напутствие в дорогу** — (57)

**Начать игру** — (364)

## 204

---

Телохранитель достает из ножен большой ятаган и бьет Вас по голове.

Телохранитель: БОЕВОЙ НАВЫК 11

ВЫНОСЛИВОСТЬ 21

Если Вы побеждаете, идите на 24.

Если Вы желаете уклониться от продолжения боя в течение борьбы, Вы можете спрыгнуть с фургона на ходу, идите на 234.


**Победа** — (124)

**Сбежать** — (41)

## 205

---

Вы продолжаете бежать.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на


«Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Вы были замечены.** — (265)

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Они не замечают Вас и медленно проходят по другой стороне горного хребта.** — (183)

## 206

Осторожно двигаясь по коридору, Вы подходите к резкому повороту, ведущему на восток. Странный зеленоватый свет виден вдали.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Идти на свет** — (18)

**Вернуться и попробовать южный маршрут** — (149)

## 207


Вы почти час идете по петляющему берегу реки. За следующим поворотом Вы слышите слабый шум сражения. Вы осторожно поднимаетесь на крутой пригорок, чтобы лучше видеть местность.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее** — (247)

## 208

Примерно через час Вы догоняете лошадь и успешно успокаиваете ее. Вы теперь к северу от хижины, но уверены, что найдете путь назад.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Оседлав лошадь, Вы едете назад мимо хижины и снова направляетесь на юг.** — (143)

## 209

Проскакав около трех километров, Вы видите впереди силуэты пяти больших Волков Смерти. На их спинах скачут Гиаки. Они, кажется, продолжают скакать туда, где дорога

ведет вниз на открытый луг. Внезапно один из Гиаков поворачивает и скачет навстречу Вам.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

- Скрыться в подлеске и позволить ему проскакать мимо. — (178)
- Сразиться с ним — (74)

## 210



Краан парит над Вами, поднимая пыль огромными черными крыльями. Пыль забивает глаза и нос, Вы начинаете кашлять. Краан атакует.


Вы должны драться с ним насмерть.


**Из-за пыли Вы должны уменьшить Ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 1 пункт на время битвы.**

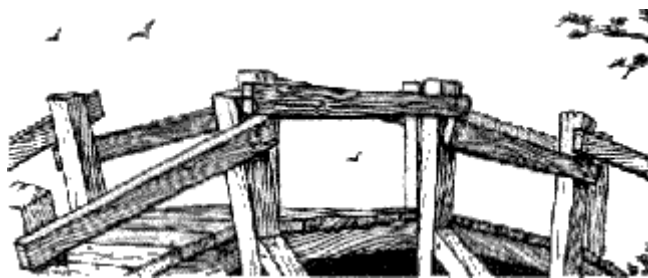
**Краан:**

БОЕВОЙ НАВЫК 16


ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

 «Боевой навык» -1, «229краан» = 1

- В бой**,  «Боевой Навык» = 16, «Выносливость» = 25 — (340)



Вы подошли к маленькому мосту. Дорога идет по направлению течения на восток. В сторону леса, к югу, уводит узкая тропка.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать Дисциплину Шестое чувство — (104)**

На восток — (273)


На Юг — (305)

## 212

После 20 минут пути Вы слышите звук взмахов огромных крыльев. Это большой Краан, приближающийся с севера, летит в Вашу сторону, бросая гигантскую тень на кроны деревьев.

На его спине два существа, вооруженные длинными копьями. Это маленькие уродливые Гиаки, полные ненависти и злости. Много столетий назад их предков использовали Темные Властители для строительства адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство было долгим и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиаков пережили жар и ядовитый воздух Хелгедада.

Вы быстро ныряете в кусты большого папоротника и молитесь Богам, чтобы Вас не заметили.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Краан находится прямо над Вами. — (282)**

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Краан находится прямо над Вами. — (331)**



Смеркается. Тени становятся длиннее и темнее. Вы только собираетесь остановиться и отдохнуть, как видите сквозь деревья поток людей, идущих на юг по широкой дороге. Подойдя поближе, Вы замечаете большой торговый фургон в центре пыльной дороги. Его тянут шесть мощных лошадей, и перемещается он намного быстрее, чем остальные. Это может быть Вашим шансом достигнуть столицы как можно быстрее.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Использовать Дисциплину Кай Камуфляж, чтобы скрыться среди ящиков, привязанных на крыше. — (360)**

**Заскочить на фургон. — (84)**

## 214

В течение получаса или больше Вы пробираетесь через лес. Путь Ваш лежит сквозь густую растительность и папоротники. Вы случайно встречаете маленький чистый ручей, где останавливаетесь на несколько минут, чтобы вымыть лицо и выпить холодной пресной воды.

Почувствовав себя бодрее, пересекаете поток и двигаетесь дальше. Скоро Вы чувствуете запах дыма, который, кажется, стелется с севера.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Идти на Север — (153)**

**Предпочсть не знать что там — (97)**



## 215

Конец


## 216

Конец

## 217

Вы проклинаете свою неудачу. Кажется, природа и Темные Властители сговорились против Вас, но это не сможет помешать Вашим планам.

Вытирая липкую грязь с одежды, Вы разворачиваетесь и стремитесь в лес.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Дальше — (310)**


## 218


Вы приходите в себя у крутого склона, лежа в высокой траве. Ваш Рюкзак и Оружие потеряны, а у Вас болит голова. Вы не можете точно сказать, как долго были без сознания, но прекрасно понимаете, что не должны задерживаться с выполнением своей миссии.


Вы находите свои вещи: с Рюкзаком все в порядке, а вот Оружие сломано надвое и теперь бесполезно.


**Если у Вас было больше одного предмета оружия, то только одно из них сломано — можете выбрать сами.**

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Оружие/Нож»: **Нож**,  «Нож» -1, «2ствола» -1, ✓«277сломал»

Если в наличии 1 «Оружие/Копьё»: **Копьё**,  «Копьё» -1, «2ствола» -1, ✓«277сломал»

Если в наличии 1 «Оружие/Булава»: **Булава**,  «Булава» -1, «2ствола» -1, ✓«277сломал»

Если в наличии 1 «Оружие/Короткий меч»: **Короткий меч**,  «Короткий меч» -1, «2ствола» -1, ✓«277сломал»

○ Если в наличии 1 «Оружие/Боевой молот»: **Боевой молот**, ✎ «Боевой молот» -1, «2ствола» -1, ✓«277слонал»

○ Если в наличии 1 «Оружие/Меч»: **Меч**, ✎ «Меч» -1, «2ствола» -1, ✓«277слонал»

○ Если в наличии 1 «Оружие/Топор»: **Топор**, ✎ «Топор» -1, «2ствола» -1, ✓«277слонал»

○ Если в наличии 1 «Оружие/Посох»: **Посох**, ✎ «Посох» -1, «2ствола» -1, ✓«277слонал»

○ Если в наличии 1 «Оружие/Палаш»: **Палаш**, ✎ «Палаш» -1, «2ствола» -1, ✓«277слонал»

○ Если отмечено «ключи/277слонал»: **Вы быстро собираете Рюкзак и направляетесь к деревьям впереди.** — (144)

## 219

Вы пробуждаетесь в лихорадке. Все плывет перед глазами, затем исчезает полностью. Сильно болит спина, и слеза беспомощности, недостойная монаха Кай, скатывается по Вашей щеке. Вы чувствуете прохладную, плотную ткань на лбу и видите взволнованное лицо молодой женщины. Старик шепчет ей что-то на ухо, затем исчезает из вида. Девушка становится на колени и помогает устроиться удобнее, нашептывая что-то успокаивающее.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Вы опять впадаете в беспамятство.** — (319)

## 220

Большинство шкафов и ящиков пусто. Кто бы ни жил здесь, он взял почти все, что можно было унести с собой.

Если в наличии 1 «Находки/199еда»: Однако Вы все же находите несколько фруктов в подвале (1 ед. пищи).

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

○ Если в наличии 1 «Находки/199еда», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять 1 пищи**, ✎ «199еда» -1, «Пища» +1, «8рюкзак» +1

○ **Инвентарь** — (145)

○ **Продолжить путь.** — (338)

## 221

Вы быстро отступаете, и длинный кинжал разбивает стеклянный прилавок. Смуглый юнец нападает на Вас, и Вы должны драться с ним.

Грабитель:

БОЕВОЙ НАВЫК 13

ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы убиваете его в пределах 4 раундов Боя, идите на 94.

Если Вы все еще сражаетесь после 4 раундов Боя, идите на 203.

Вы можете уклониться от боя, убежав через переднюю дверь на любом раунде борьбы, перейдя на 7.

— (256)

— (274)


— (137)

## 222

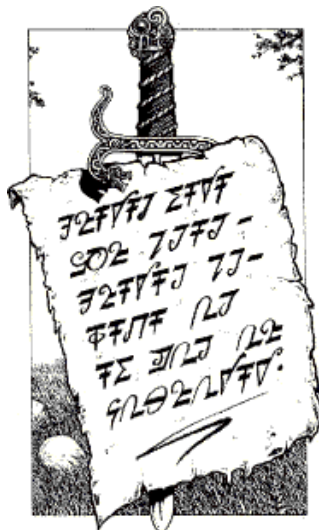
Около получаса Вы прокладываете путь по густым зарослям. Вдруг над кронами деревьев слышатся удары крыльев — силуэт Краана приближается с севера!

Краан — это огромная тварь, на спине у которой два серокожих существа, вооруженных длинными копьями. Горные Гиаки — злые слуги Темных Властителей, преисполненные ненависти ко всему, что их окружает. Много столетий назад их предки строили для Темных Властителей адский город Хелгедад, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство города было долгим и мучительным, и только самые сильные из Гиаков пережили ужасный жар и ядовитую атмосферу Хелгедада.

Невидимый за деревьями, Вы замираете, поскольку Краан пролетает над Вами, держа курс на юг.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

**Выждав еще немного, Вы идете дальше.** — (269)





Прикрывая нос плащом, Вы осторожно приближаетесь к мертвому животному. Острый запах его зловонной крови заставляет Ваш желудок сокращаться, но Вы подавляете приступы тошноты. Вы обнаруживаете большую седельную сумку, привязанную к его груди. Открыв сумку, находите сообщение, написанное на коже животного.

Глубже в сумке лежит Нож. Вы можете забрать Нож, если желаете.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

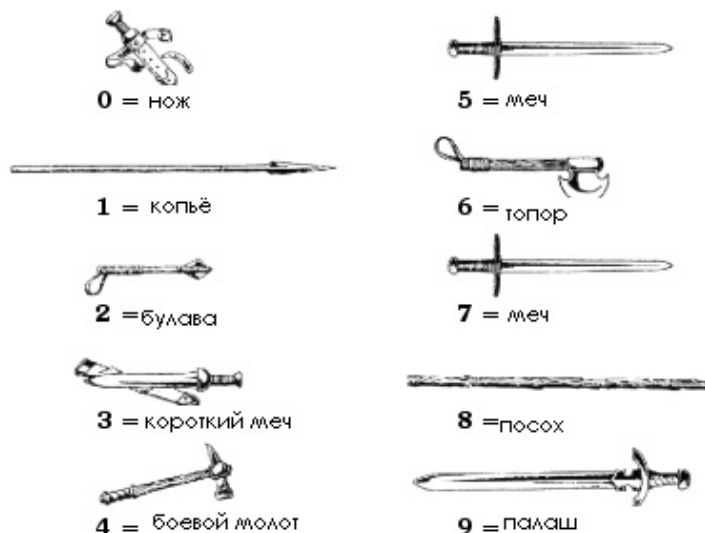
Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Находки/267нож», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Нож,  «267нож» -1, «Нож» +1, «2ствола» +1**

○ **Инвентарь — (145)**

○ **Вы оставляете тело и продолжаете движение в восточном направлении по тропинке. — (140)**



✎ добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», «Оружие» -1

○ Если отсутствует 1 «Скрыто/Оружие»: **Нож**, ✎ «Владение оружием (нож)» +1 — (197)

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 2 «Скрыто/Оружие»: **Копьё**, ✎ «Владение оружием (копьё)» +1 — (197)

○ Если в наличии 2 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 3 «Скрыто/Оружие»: **Булава**, ✎ «Владение оружием (булава)» +1 — (197)

○ Если в наличии 3 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 4 «Скрыто/Оружие»: **Короткий меч**, ✎ «Владение оружием (короткий меч)» +1 — (197)

○ Если в наличии 4 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 5 «Скрыто/Оружие»: **Боевой молот**, ✎ «Владение оружием (боевой молот)» +1 — (197)

○ Если в наличии 5 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 7 «Скрыто/Оружие»: **Меч**, ✎ «Владение оружием (меч)» +1 — (197)

○ Если в наличии 7 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 8 «Скрыто/Оружие»: **Топор**, ✎ «Владение оружием (топор)» +1 — (197)

○ Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 9 «Скрыто/Оружие»: **Посох**, ✎ «Владение оружием (посох)» +1 — (197)

○ Если в наличии 9 «Скрыто/Оружие»: **Палаш**, ✎ «Владение оружием (палаш)» +1 — (197)

Широкая тропа ведет прямо по густому подлеску. Деревья в лесу высокие, стоит необычная тишина. Вы проходите около километра, как вдруг слышите хлопанье огромных крыльев прямо над собой. Посмотрев вверх, Вы в ужасе видите зловещий черный силуэт Краана, готового спикировать на Вас.

✎ приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

К бою — (210)

Уклониться от атаки и бежать на юг, глубже в лес. — (250)

## 226

Не успев далеко уйти, Вы слышите звуки боя на западе.


 достигнута точка сохранения

Идти к месту сечи — (111)

Продолжить путь на юг — (173)

## 227

Вы идете по скудно освещенному коридору, который заканчивается большой квадратной комнатой, с дверью из дуба в далекой стене.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Кай Шестое чувство** — (175)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Идти к двери** — (45)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Вернуться к поверхности и продолжить Ваше путешествие** — (147)

## 228

Взяв себя в руки, Вы двинулись ровным быстрым шагом, спускаясь вниз по гребню. Армия Темных Властителей, стоящая западнее, выглядит как опрокинутый между горами гигантский кувшин с чернилами, разливающимися по долине. Вы бежите уже двадцать минут, как вдруг замечаете стаю Волков Смерти, бегущих цепочкой по невысокому гребню справа.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Залечь среди камней вдоль дороги и подождать, пока они пройдут** — (126)

**Продолжить бег с оружием в руках (а вдруг они атакуют?)** — (205)

## 229

Ваше сознание мутится от полученной раны, Вас шатает, и Вы натываетесь на деревья как слепой котенок. Внезапно Вы падаете, словно земля ушла из-под Ваших ног, Вы падаете в охотничью яму. Подняв голову, Вы в неясном свете видите силуэты четверых Драккаримов, натягивающих тетивы луков.

На этом Ваше приключение заканчивается...

## 230

В течение нескольких минут Вы видите, как Краан парит над вершиной позади Вас. На первый взгляд, этих ужасных существ по крайней мере шестнадцать, каждое из которых несет как минимум по два Гиака на спине. Они вооружены длинными копьями и носят высокие остроконечные шлемы из тусклой бронзы. Вы слышите возбужденные возгласы Гиakov. Они выследили Вас.


Вы прыгаете ко входу в туннель, приблизительно на семь метров ниже, но Ваш сапог застрял в тернистом колючем кустарнике, и Вы беспомощно повисаете вниз головой, безоружный и уязвимый. К счастью для Вас, конец быстр: первое же копьё Гиака попадает Вам в сердце, обрывая жизнь мгновенно.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 231

Завернувшись в свой зеленый плащ, Вы сливаетесь с листвой и скалами. Внимательно вглядываясь в следы, Вы пораженно замечаете, что это вовсе не королевская армия.

Это Драккаримы, одни из самых ужасных воинов Темных Властителей. Наверное, они замаскировались под солдат Короля, чтобы проникнуть глубже в лес.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Вы тихо скользите прочь в лес.** — (290)

## 232

Вы держались под водой, сколько могли. Наконец, выйдя на поверхность, Вы увидели Гиakov далеко позади Вас. Вы потеряли оружие и рюкзак, но по крайней мере все еще живы.

Вы выбираетесь из грязной воды и продолжаете Ваше путешествие под прикрытием деревьев.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от

«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 4 «Скрыто/Оружие»:

**Далее — (279)**


Если в наличии 4 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 8 «Скрыто/Оружие»:

**Далее — (164)**

Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (207)**

## 233

Вы углубляетесь все дальше и дальше в лес. Про себя благодарите принца за такую прекрасную лошадь. Несмотря на колючий кустарник и опутывающие корни, она ни разу не дрогнула и не побоялась идти вперед. Вскоре Волки Смерти остаются далеко позади, и Вы останавливаетесь на отдых. Тени быстро густеют, наступает темная ночь.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Вы хотите поспешить вперед — (326)**

**Вы желаете повернуть налево (от той дороги, что осталась далеко позади Вас) — (52)**

## 234

Всматриваясь во тьму, Вы замечаете, что грубые ступеньки вырублены в земле и что дальний конец пещеры на самом деле является входом в туннель.

Если отсутствует «ключи/Серебрянная коробочка»: Осторожно спускаясь по скользким ступенькам, Вы замечаете маленькую серебрянную коробочку на уступе в нижней части лестницы.

Если отсутствует «ключи/Серебрянная коробочка»: **Открыть серебрянную коробочку,  ✓ «Серебрянная коробочка» — (261)**


**Вернуться на поверхность и продолжить путь — (147)**

**Исследовать туннель дальше — (227)**

## 235

С глухим отвратительным стуком кусок мрамора раскалывает затылок Гиака. Существо падает на колени и медленно скатывается вниз к руинам. Обрадовавшись меткому попаданию, Вы мчитесь вперед, чтобы помочь молодому волшебнику.



 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

[○ Далее — \(38\)](#)

## 236

---



Список великих героев, что прошли по пути одинокого волка.

Нажав на имя вы получите описание героя!

В дальнейшем они будут перенесены в следующую часть приключений.

**Пока здесь пусто, возможно вы станете одним из первых!**

**Если вы хотите чтоб ваш герой был перенесен во вторую книгу, то скиньте скриншот с вашими параметрами в комментарии к данному стори.**

[○ Назад — \(1\)](#)



Безумный старик не слышит никаких доводов, обвиняет Вас в начале войны и называет прислужником Темных Властителей. Он бросается на Вас, и Вам придется принять бой.

**Безумный старик:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 11**

ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

«63безумный старик» = 1

**В бой!**, «Боевой Навык» = 11, «Выносливость» = 10 — (340)

## 238

Только спустя несколько минут пути от развилки неподалеку от себя Вы замечаете маленькую бревенчатую хижину и конюшню. Заглядывая в окошко, Вы видите тлен и запустение.

приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Войти в хижину** — (320)

**Исследовать конюшню** — (271)

## 239

Вы пытаетесь помочь раненому, но его раны серьезны, и он вскоре снова теряет сознание. Накрыв его накидкой, Вы поворачиваетесь и уходите глубже в лес.


приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»

на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Далее — (226)

## 240

Вы достигаете подножия холма и спешите в лес. Через несколько минут Вы обнаруживаете старую лесную тропу.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

По тропе на север. — (192)

По тропе на восток. — (17)


## 241



Продвигаясь осторожно, Вы следуете за потоком на восток. Внезапно кое-что заставляет Вас остановиться.

В мчащейся воде, как большая черная дамба, лежит мертвый Краан. Вы подползаете ближе под покрытием листвы, пока не замечаете три стрелы глубоко в груди животного. В ловушку был пойман и наездник, не сумевший выбраться из-под тела ящера. Наездником был Гиак, злобный и злонамеренный служащий Темных Властителей. Много столетий назад Темные Властители использовали их предков для строительства адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Это строительство было длинным и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиakov пережили жар и ядовитые испарения Хелгедада. Существо перед Вами — потомок этих рабов-Гиakov. Кажется, он утонул.

Если отсутствует «ключи/утопленник»: В мешочке Гиака 3 золотых монеты.


Если отсутствует «ключи/утопленник»: **Взять монеты,**  ✓ «утопленник», «Монеты» +3

Продолжить путь вниз по течению — (211)

Оставить поток и пробиться пешком через лесистые холмы на юг — (305)

## 242

Какарми исчезают в плотном подлеске, и скоро Вы понимаете, что потерялись. После почти двух часов ходьбы слышится звук проточной воды, и Вы решаете исследовать местность в том направлении.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее** — (147)

## 243



Самоцвет очень горяч и обжигает Вам ладонь.

**Потеряйте 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Вы быстро хватаете его, обернув краем плаща, и кладете в карман куртки. Драгоценный камень таких размеров может стоить сотни монет! Вы радуетесь своей удачливости, вскакиваете на коня и продолжаете путь на юг.

 «Выносливость» -2


Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец** — (2)

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Далее** — (24)

## 244

Вы благодарите Ваше обучение и сообразительность, поскольку эта трясина, возможно, окажется столь же опасной, как любой Драккарин или Краан.

Вы волнуетесь о потерянном времени и спешите к деревьям на юге. Перед собой Вы видите широкую тропинку, которая также ведет на юг.


 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вперёд** — (24)

## 245

---

Изнуренный путешествием, Вы останавливаетесь, чтобы отдохнуть пару минут на упавшем дереве. Вы замечаете большой узел под стволом.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Исследовать содержание узла. — (296)
- Оставить его на месте и продолжить путь. — (201)

## 246

---

Вы подходите к мостику через быстро текущий ручей. На другой стороне моста дорога поворачивает на юг.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы пересекаете мост и продолжаете путь. — (127)

## 247

---


Внешние оборонительные сооружения города теперь видны Вам. Тянувшаяся поперек реки линия рыбацких лодок, прикованных вместе — неплохая защита от нападения с моря. Вы видите, что солдаты бегут по стенам оборонительных сооружений, и слышите шум сражения, доносящийся с запада.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Подойти к лодкам — (81)
- Скрыться за деревьями — (187)

Наступает ночь, и все вокруг погружается во тьму. Идти наобум бессмысленно, Вы заблудились. Привязав лошадь к дереву, Вы заворачиваетесь в плащ и проваливаетесь в беспокойный сон.

Вы просыпаетесь от шума — за озером движется армия. Драккаримы в черной форме и стаи Волков Судьбы. Краан появляется над деревьями и садится на крыше маленькой деревянной лачуги. Существо, сидящее верхом, указывает в Вашу сторону, и Краан взмывает вверх, направляясь к Вам.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Использовать Дисциплину Кай Камуфляж, чтобы скрыть себя и лошадь — (196)**

**Уехать глубже в лес, чтобы избежать встречи с Крааном — (315)**

**Приготовиться к бою — (115)**

## 249

### Как использовать свою экипировку

#### **Оружие:**

Оружие помогает Вам в бою. Если Вы выбрали Дисциплину Кай Владение оружием и имеете это оружие, то добавьте 2 пункта к Вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Если Вы идете в бой без оружия, вычитайте 4 пункта от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь голыми руками. Если Вы найдете оружие в ходе приключения, Вы можете взять его и использовать (помните, что Вы можете нести только два вида оружия сразу).

#### **Предметы в рюкзаке:**

Во время путешествия Вы обнаружите различные полезные предметы, которые можете подобрать (помните, что Волк может нести только восемь предметов в своем рюкзаке). Вы можете обменять или выбросить их в любом месте, когда не вовлечены в бой.

#### **Специальные предметы:**

Каждый специальный предмет имеет особые свойства. Это будет оговорено в момент, когда Вы его подберете, или Вы об этом узнаете позже, когда его свойства перестанут быть тайными.

#### **Золотые монеты:**

Вы можете использовать золотые монеты, чтобы заплатить за транспорт, пищу или чтобы дать взятку! Многие из существ, с которыми Вы столкнетесь, имеют при себе деньги или прячут их в своих логовах. Всякий раз, убивая существо, Вы можете взять все золотые монеты, которыми оно обладало, и положить их в свой поясной мешочек.

#### **Пища:**

Вы должны будете регулярно питаться в течение Вашего приключения. Если у Вас не будет с собой никакой пищи, когда Вам будет указано ее съесть, то Вы потеряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Вы выбрали Дисциплину Кай Охота как один из Ваших пяти навыков, Вам не надо будет отмечать съедание Пищи, когда указано на необходимость поесть.


#### **Целебные микстуры:**

Могут восстанавливать 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ после боя. Если обнаружите любые другие микстуры в ходе приключения, то Вам расскажут об их свойствах. Все Целебные Микстуры считаются предметами и хранятся в рюкзаке.

Понятно — (163)

## 250

Вы скрываетесь глубже в лесу, но крик монстра раздается над Вашей головой. Вы быстро поднимаете голову и видите, что Краан разворачивается в воздухе, готовясь к новой атаке.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Вы вскакиваете на ноги и бежите в глубину леса. — (162)

## 251

Склон очень крутой. Вы посмотрели через плечо и увидели, что два Гиака появились со стороны леса. Они поднимаются за Вами. К тому времени как они преодолевают половину пути, Вы замечаете пещеру с правой стороны, почти полностью скрытую оползнем.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Кай Камуфляж.** — (134)

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Попытаться скрыться в пещере.** — (80)

○ Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Не входить в пещеру и продолжить подъем.** — (85)

## 252

Вы видите тень Краана, растущую вокруг Вас. Он нападает, пытаясь вцепиться в рюкзак.

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 7 «Скрыто/Оружие»: Краан порвал Ваш Рюкзак. Вы потеряли Рюкзак и все Снаряжение, которое было в нем.

Если в наличии 7 «Скрыто/Оружие»: Ваш Рюкзак не поврежден, но у Вас ранены обе руки. Минус 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и бегите к деревьям.

✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 7 «Скрыто/Оружие»: **В путь,** ✎ «Пища» = 0, «Целебная Микстура» = 0, «Микстура Силы» = 0, «Камень Вордака.» = 0, «Ламспур» = 0, «Таблетка Ароматного Мыла» = 0, «Факел» = 0, «8рюкзак» = 0 — (288)

○ Если в наличии 7 «Скрыто/Оружие»: **В путь,** ✎ «Выносливость» -3 — (288)

## 253

Пораженный, Вы оборачиваетесь и видите рослого сержанта и двух солдат, бегущих к Вам, их мечи вынуты из ножен. Вы готовитесь защищаться, так как, похоже, они сначала атакуют, а потом будут задавать вопросы; но внезапно сержант приказывает солдатам остановиться. Он узнал Ваш плащ. Они убирают оружие и приносят многочисленные извинения за ошибку. Сержант приказывает, чтобы один из солдат провел Вас к капитану охраны.

У дверей Большого Зала Вас приветствует высокий и красивый воин, который внимательно выслушивает Вашу историю. Когда Вы заканчиваете доклад о Вашем рискованном путешествии к столице, Вы замечаете слезу в глазах храбреца, и он предлагает Вам следовать за ним. Вы идете через роскошные залы и коридоры внутреннего Дворца. В конце пути Вы подходите к большой резной двери, которую охраняют два солдата, носящие серебряную броню.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от




«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы готовитесь к встрече с Королем.** — (277)

## 254

Весь потный и запыхавшийся, Вы выходите из подлеска. Вашему взору предстает ужасная картина: Краан парит над фургоном, а три омерзительных Гиака атакуют лошадей своими длинными копьями, постепенно продвигаясь к беспомощным детям.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Броситься к фургону и защитить детей** — (330)


**Убежать глубже в лес** — (226)

## 255

**Вы убиты. Ваши приключения окончены.**

## 256

Старик, видя, что его сын мертв, бросается прочь из магазина через черный ход. Вы находите 12 золотых монет в кошеле, привязанном к поясу грабителя, и еще 4 монеты в коробке под прилавком. Внимательно разглядывая микстуры, Вы понимаете, что это дешевые подделки, магазин наполнен имитациями дорогостоящих препаратов. Помотав головой, Вы направляетесь на главную улицу.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Далее** — (137)

## 257

**Ваше приключение окончено.**

## 258

Вы продолжали путешествие приблизительно пятнадцать минут, когда внезапно черная стрела просвистела мимо Вашей головы и вонзилась в дерево. Инстинктивно Вы ныряете вниз и тянетесь за оружием.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Остаться на месте, чтобы попробовать определить, откуда по Вам стреляли. — (344)**
- Найти укрытие в подлеске — (49)**

## 259

Вас разбудили крики Краанов, которые кружили высоко над Вами в ясном утреннем небе. Протирая глаза, Вы смотрите вверх через навес ветвей и замечаете, что три отвратительных существа отделились от общей массы и летят на север.

Вы уверены, что Вас не заметили, но, возможно, будет лучше уехать — на всякий случай.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы садитесь на лошадь и едете на юг по дороге. — (32)**

## 260

Вы находитесь по пояс в слизистой воде. Воздух полон маленьких насекомых, которые жалят лицо и забивают нос. Что-то обвивает Вашу ногу. Это — Болотная гадюка, и Вы должны бороться с ней.


Болотная гадюка: БОЕВОЙ НАВЫК 16

ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

- Если Вы потеряли в бою очки ВЫНОСЛИВОСТИ, идите на 271. — (172)**
- Если Вы убиваете врага без потерь, идите на 348. — (325)**

## 261

В коробочке Вы находите 15 золотых монет и Серебряный Ключ.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на

«Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Монеты» +15, «Серебряный ключ» = 1

Продолжить исследовать туннель. — (227)

Уйти, спустившись с холма. — (147)

Расчет боевого коэффициента

Если в наличии 10 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -10**

Противник намного превосходит вас по боевым показателям.

Вы уничтожены.[/color]

Если в наличии 9 «Боевка/Квраг», но отсутствует 10 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -9.[/color]**

Если в наличии 8 «Боевка/Квраг», но отсутствует 9 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -8.[/color]**

Если в наличии 7 «Боевка/Квраг», но отсутствует 8 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -7.[/color]**

Если в наличии 6 «Боевка/Квраг», но отсутствует 7 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -6.[/color]**

Если в наличии 5 «Боевка/Квраг», но отсутствует 6 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -5.[/color]**

Если в наличии 4 «Боевка/Квраг», но отсутствует 5 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -4.[/color]**

Если в наличии 3 «Боевка/Квраг», но отсутствует 4 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -3.[/color]**

Если в наличии 2 «Боевка/Квраг», но отсутствует 3 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -2.[/color]**

Если в наличии 1 «Боевка/Квраг», но отсутствует 2 «Боевка/Квраг»: **[color=red]K= -1.[/color]**

Если отсутствуют 1 «Боевка/Квраг», 1 «Боевка/Кгероя»: **K= 0.**

Если в наличии 1 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 2 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 1.[/color]**

Если в наличии 2 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 3 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 2.[/color]**

Если в наличии 3 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 4 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 3.[/color]**

Если в наличии 4 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 5 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 4.[/color]**

Если в наличии 5 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 6 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 5.[/color]**

Если в наличии 6 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 7 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 6.[/color]**

Если в наличии 7 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 8 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 7.[/color]**


Если в наличии 8 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 9 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 8.[/color]**

Если в наличии 9 «Боевка/Кгероя», но отсутствует 10 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 9.[/color]**

Если в наличии 10 «Боевка/Кгероя»: **[color=green]K= 10.**

По боевым показателям вы сильно превосходите противника.

Противник уничтожен.[/color]

 приравнять «Кгероя» к «Боевой навук», приравнять «Квраг» к «Боевой Навук», отнять от «Кгероя» количество «Боевой Навук», отнять от «Квраг» количество «Боевой навук»


○ Если отсутствуют 10 «Боевка/Квраг», 10 «Боевка/Кгероя»: **K бою — (190)**

○ Если в наличии 10 «Боевка/Кгероя»: **Победа — (26)**

○ Если в наличии 10 «Боевка/Квраг»: **Поражение — (255)**

## 263

Скоро Вы натываетесь на узкую лесную тропу, бегущую с севера на юг.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

По тропе на север — (185)

На юг — (316)

## 264

Как только существо умирает, его тело медленно распадается в мерзкую зеленую жидкость. Вы замечаете, что трава и растения под курящейся жидкостью начинают высыхать и умирать. Но большой, явно дорогой Драгоценный камень лежит на земле близко к распадающемуся телу.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Подойти чтоб взять Драгоценный камень — (243)

Уехать как можно быстрее — (24)

## 265


Посыльные смерти и Волки Смерти окружают, а затем нападают на Вас. Вы деретесь отважно, но их слишком много.

Вашей жизни настанет конец, Ваша кровь впитывается в землю, последнее, что Вы помните — вспышка солнечного света на шпильях Холмгарда.

Вы терпите неудачу.

## 266

Вы находитесь близко от дружественной деревни.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Вперёд — (5)



Вы замечаете маленький пожелтевший указатель на стене здания напротив:

**«Королевский суд — 1 миля».**

Вы вспоминаете, что заседания суда проводятся в пределах столицы, значит, западная дорога должна вести туда.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вперед — (158)**

## 268

Стирая кровь Гиака с оружия, Вы быстро спускаетесь по склону — нужно торопиться, иначе скоро прилетят Крааны. Несколько раз Вы оступились о камни, чуть не упав.

**Минус 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из-за ушибов.**

 «Выносливость» -1


Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (169)**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (240)**



Вы проходите около полукилометра, когда вдруг слышите раскаты грома и взрывы. Подкравшись ближе, Вы можете разглядеть руины древнего лесного храма Румас. Развалины окружены двумя-тремя десятками Гиакв, которые явно нападают на кого-то, скрывшегося в руинах. Несколько Гиакв уже мертвы, несколько корчатся в предсмертных судорогах, но высокий Гиак в вороненой кольчуге и с боевым цепом в руке гонит своих воинов вперед снова и снова. Вдруг из-за обломка стены вылетает сгусток синего пламени и, врезавшись в напирающих Гиакв, разбрасывает их в разные стороны.

Держа оружие наготове, Вы приближаетесь к месту схватки под прикрытием листвы и видите, как один Гиак, с длинным кривым кинжалом в лапе, вскарабкался на полуразрушенную колонну и готов прыгнуть на спину человеку. Оказалось, что обороняющийся всего один. Это молодой чародей, ученик Гильдии Магов Торана это Вы определяете по его лазоревому, расшитому звездами, одеянию. Поскольку чародей готовится отбить атаку пятерых Гиакв, которые с копьями наперевес бегут к нему, он не видит опасности сзади.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Предупреждающе крикнуть. — (25)
- Броситься к колонне, чтобы напасть на Гиака, когда он спрыгнет. — (363)
- Бросить камнем в голову Гиака. — (358)
- Не вмешиваться в бой и уйти в лес. — (182)

## 270

Внимательно вглядываясь, Вы различаете, что рядом с камнем на спине лежит солдат. Рядом с ним копье и щит. На щите изображение белого пегаса — эмблема Принца Соммерланда. Это один из солдат принца, и он только что пришел в сознание. Его форма сильно изодрана, а на левой руке глубокая рана. Вы приближаетесь, и он открывает глаза.

— Помоги, — умоляет он.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на


«Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Регенерация»: **Кай Регенерация** — (191)
- Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Регенерация»: **Мне нечем помочь** — (239)

## 271

Дверь стойла открыта, и Вы слышите дыхание лошади в темноте. Внезапно лошадь чувствует Ваше присутствие и стремительно рвется с места, сбивая Вас на землю.

**Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ.**

 «Выносливость» -1

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Кай Родство с животными** — (13)
- Преследовать лошадь** — (208)


## 272


Подплывая к берегу, Вы видите егеря, лежащего у воды. Осмотрев его, замечаете, что он сломал шею при падении и уже давно мертв.

Внезапно два Гиака набрасываются на Вас сверху, придется сразиться с ними.

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 18**


**Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 17**

 «260гиак1» = 1

- Если Вы побеждаете, то следуйте на 156. — (34)
- В бой,  «Боевой Навык» = 11, «Выносливость» = 18 — (340)

## 273

После нескольких сотен метров тропинка примыкает к другой тропинке, бегущей с севера на юг.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Идти на север** — (130)
- Идти на юг** — (341)




## 274

Внезапно что-то взрывается напротив Вас в ливне красных искр, и Вы чувствуете жгучую боль в груди.

**Вы теряете 10 очков ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Сквозь дым Мудрец готовится бросить в Вас следующую порцию взрывчатки.


 «Выносливость» -10

Если в наличии 10 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (285)**

Если отсутствует 10 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (12)**

## 275


Тропинка скоро достигает большей дороги, которая пересекает поток через каменный мост. На мосту есть указатель: север на Торан, юг к Холмгард. Сама дорога забита людьми, идущими на юг, некоторые толкают ручные тележки с имуществом.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вы присоединяетесь к колонне беженцев и направляетесь к столице. — (9)**

## 276

Внутренний двор встречает деятельной суматохой. Кавалеристы стоят возле возбужденных лошадей, получая указания от командиров, ожидающих в Большом Зале. Они с готовностью выполняют приказы по обороне. Едва одни покидают стоянку, как другие адъютанты возвращаются с линии обороны, многие из них еле живые и раненные. Вы проходите менее дюжины шагов по внутреннему двору и слышите чей-то голос: «Остановите этого человека!»

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее — (253)**



Вы входите в королевскую Палату, великолепный зал, щедро украшенный белым и золотом. Король и его самые близкие советники изучают большую карту, расстеленную на мраморном постаменте в центре палаты. На лицах сосредоточенность и беспокойство. В зале стоит тишина, пока Вы рассказываете о гибели Ваших товарищей и Вашей рискованной поездке к цитадели. Как только Вы заканчиваете Вашу историю, Король приближается и берет Вашу правую руку.

«Одинокий Волк, Вы проявили самоотверженную храбрость: качество истинного Лорда Кай. Ваше путешествие было одним из опаснейших, и хотя Ваши новости — печальная весть для нас, дух Ваших намерений — как маяк надежды нам всем в этот час тьмы. Вы отдали большую честь памяти Ваших Мастеров, и за это мы хвалим Вас».

Вы получаете похвалу и сердечную благодарность всего зала — гордость за это заставляет Вас покраснеть. Король поднимает руку, и все голоса замолкают.

«Вы сделали все, что Соммерланд мог спросить с верного сына, но он все еще очень нуждается в Вас. Темные Властители все еще сильны, и их амбиции не знают границ. Наша единственная надежда связана с Дуренором — мощью, которая однажды уже победила Темных Властителей. Одинокий Волк, Вы — последний из Кай, Вы имеете необходимые навыки. Согласны ли Вы отправиться в Дуренор, чтобы вернуться с Соммерсвердом, мечом солнца? Только с этим подарком богов мы сможем сокрушить это зло и сохранить нашу землю».

**Если Вы желаете взяться за поиски Соммерсверда, начните свое приключение в Книге 2 приключений Одинокого Волка: «Огонь на воде».**

**Если вы хотите чтоб ваш герой был перенесен во вторую книгу, то скиньте скриншот с вашими параметрами в комментарии к данному стори. С вас так же лайк, хотя сойдёт и дизлайк.**

 получено достижение «Одинокий волк (Спасаясь от тьмы)»


## 278

Стрелы вонзаются в воду над Вами и тонут, не причиняя вреда, поскольку Вы плывете под водой к противоположному берегу. Вы быстро выбираетесь из реки и прячетесь за деревья. Теперь Вы вне досягаемости Гиакво, которые снова седлают своих Волков Рока и продолжают преследование.

○ **Далее** — (164)

## 279

Вдали Вы различаете силуэты солдат на баржах, которые растянуты поперек реки. Вы слышите низкое рычание Волков Рока, возвращающихся по противоположному берегу.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **На этот раз Вы оставляете осторожность и мчитесь по речному берегу к баржам вдали.** — (81)

## 280

### Предисловие

В далекой северной земле Соммерланд сложилась многовековая традиция — отправлять детей в монастырь Кай, где они постигают умения и навыки своих благородных предков.

Монахи Кай — мастера своего искусства, и дети, находящиеся под их присмотром, любят и уважают их, несмотря на трудности обучения. Закончив изучение тайных знаний Кай, окрепшие разумом и телом, они возвращаются домой, для защиты западных рубежей от Темных Властителей.

В былые времена, в Эпоху Черной Луны, Темные Властители вели войну с Соммерландом. Конфликт затянулся, силы обоих противников истощились от кровопролитных боев. Решающая битва, определившая исход войны, произошла в ущелье Маакенгорж. Король соммерландцев Улнер и союзники Дуренора разбили войска Темных Властителей на перевале Мойтура и сбросили их тела в бездонную пропасть. Вашна, самый могущественный из Темных Властителей, был убит мечом Короля Улнера, названного Соммерсверд, что значит Меч Солнца. Жалкие остатки темной армии разбежались, а оставшиеся в живых Темные Властители поклялись отомстить Соммерланду и Дому Улнера.

 достигнута точка сохранения

○ **Введение** — (203)

○ **Начать игру** — (364)

## 281



Драгоценный камень парит над ртом скелета короля, пылая ослепительным красным светом. Внезапно взрыв испепеляющего темно-красного пламени, метнувшись вверх от саркофага, полностью разрушает Драгоценный камень. Вы отброшены к дальней стене и теряете сознание.

Когда Вы приходите в себя, палата совершенно пуста. Скелет короля и саркофаг исчезли.

### **Вы потеряли 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ**

Ваш начальный БОЕВОЙ НАВЫК уменьшен на 1 пункт.


 «Выносливость» -6, «Боевой навык» -1, «Боевой навык начальный» -1

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Вы осторожно встаете на ноги и бредете к туннелю. — (105)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Это конец — (141)**

## 282

Вы натягиваете капюшон зеленого плаща Кай и задерживаете дыхание, пока Краан кружит в вышине. Через несколько минут Вы слышите ужасные проклятия Гиакков. Взмахи крыльев Краанов замирают вдали, они улетают на запад. Ваша реакция спасла Вас от плена и верной смерти.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Вернуться к прежнему курсу. — (5)**


**Поспешить под покрытие деревьев. — (284)**

## 283

Вы проходите через длинный темный туннель, образованный свисающими ветвями деревьев, который в конечном итоге выходит на большую поляну. На каменном постаменте в центре — Меч, вложенный в черные кожаные ножны. По рукояти меча выются руны, но язык этот Вам неведом.

Вы можете взять Меч (в таком случае укажите это на листе персонажа).

Из зала ведут три выхода:


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от

«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- На восток — (275)
- На запад — (202)
- На юг — (301)

## 284

Между деревьями Вы видите бордовые цветы галлобруша, тернистого колючего кустарника с острыми темно-красными шипами. Распространенное название для этого сорняка — Сонный зуб, потому что его шипы ядовиты, и если оцарапаться о них, то слабость и сонливость одолеют Вас.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Дисциплина Кай Слежение.** — (266)

- Вы можете избежать Сонного зуба, вернувшись на тропу. — (5)
- Идти через колючий кустарник. — (75)

## 285

Вы отшатываетесь, хватая обожженную грудь руками. Магазин наполнен дымом, и Вы должны бежать — прежде, чем Мудрец или его сын-бандит поймают Вас.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вам удалось дойти до оживленной улицы и раствориться в толпе. — (137)


## 286

Старая лестница пожарной вышки прогнила, и несколько ступенек проламываются, когда Вы поднимаетесь.

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 5 «Скрыто/Оружие»: Вы упали в самый низ. **минус 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ**

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 5 «Скрыто/Оружие»: Вам повезло и вы не провалились.

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **К сожалению вы погибли!**


 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (27)**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Далее — (56)**

## 287

Вы используете Дисциплину Кай и быстро прячетесь глубоко в землю лесистого склона. Вы накрываетесь плащом и тянете упавшую ветвь поперек Вашего торопливо вырытого убежища.


 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Вас не обнаружили. — (6)**

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 10 «Скрыто/Оружие»: **Вам не повезло! — (123)**

## 288

Лес здесь редкий, а земля холмистая, что не дает возможности укрыться от нападения с воздуха. Вы двигаетесь очень быстро от дерева к дереву, стараясь не попасть на глаза Краану, но Вы слышите рычание Волков Судьбы позади.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Кай Камуфляж — (287)**

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Камуфляж»: **Дальше — (123)**


## 289


Фургон не управляем и сильно ударяется о край дороги. В конце концов, с большим трудом Вы возвращаете испуганных лошадей назад на дорогу и останавливаете фургон.


Быстрый обыск дает **40 Золотых Корон, Меч и 3 ед. Пищи**. Если Вы хотите взять что-то, отметьте это на Вашем Листе Персонажа.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

Если в наличии 1 «Находки/184деньги»: **Взять деньги**,  «Монеты» +40, «184деньги» -0

Если в наличии 1 «Находки/184пища», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять 1 пищи**,  «184пища» -1, «Пища» +1, «8рюкзак» +1

Если в наличии 1 «Находки/184меч», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Меч**,  «184меч» -1, «Меч» +1, «2ствола» +1


**Инвентарь — (145)**

**Продолжить путь. — (146)**

## 290

Спеша через лес, Вы спотыкаетесь и скатываетесь по крутому склону в кучу на скрытой тропинке. На ней лежит труп. Это Гиак, злобный и омерзительный служащий Темных Властителей. Много столетий назад их предки использовались Темными Властителями для строительства их адского города Хелгедада, который находится в вулканических пустошах за горами Дурнкраг. Строительство города было длинным и мучительным кошмаром, и только самые сильные из Гиаков пережили жар и ядовитые испарения Хелгедада. Существо перед Вами — потомок этих рабов-Гиаков. Он был убит ударом меча по голове, рядом лежит Булава. Вы можете взять это Оружие, если Вы желаете.

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**


Если в наличии 1 «Находки/243меч», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Меч**,  «243меч» -1, «Меч» +1, «2ствола» +1

**Инвентарь — (145)**


**Идти по скрытой тропинке — (111)**

## 291

Драккарим лежит мертвый на дне парома. Возле него Короткий Меч, а в кошельке 6 золотых монет, которые Вы можете взять, если желаете. Столкнув тело в воду, Вы еще какое-то время смотрите, как, пузырясь, оно опускается в пучину вод. Потом, взяв шест и доплыв до другого берега озера, покидаете паром.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от

«Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


Если отсутствует «ключи/лодочник»: **Взять монеты**,  ✓ «лодочник», «Монеты» +6

**Покинуть паром — (248)**

## 292



Две пушистые мордочки появляются над стволом. Их глаза смотрят на Ваше оружие, и оба существа издают вопль испуга. Прыгая со ствола, они исчезают в лесу.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Следовать за ними — (242)**

**Продолжить свой путь — (122)**

## 293

Телега сильным толчком опрокидывает Вас на землю. Последнее, что Вы чувствуете — дорожная пыль во рту и ужасная боль в спине.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Далее — (219)**



**Расчёт Боевого Навыка.**

Если в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус удар разума»: **Бонус +2 Удар разума**

Если в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение палаш» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение посох» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение топор» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение меч» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение молот» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение короткий меч» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение булава» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение копье» или в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус Владение нож»:

**Бонус +2 Владение оружием**

Если в наличии 1 «Проверка бонусов/Бонус микстура»: **Бонус +2 Микстура силы**

Если отсутствует 1 «Проверка бонусов/сумма оружия»: - **4 Вы безоружны**

✎ приравнять «Бонус удар разума» к «Удар разума», приравнять «Бонус микстура» к «Микстура Силы», приравнять «Бонус Владение нож» к «Нож», приравнять «Бонус Владение копье» к «Копьё», приравнять «Бонус Владение булава» к «Булава», приравнять «Бонус Владение короткий меч» к «Короткий меч», приравнять «Бонус Владение молот» к «Боевой молот», приравнять «Бонус Владение меч» к «Меч», приравнять «Бонус Владение топор» к «Топор», приравнять «Бонус Владение посох» к «Посох», приравнять «Бонус Владение палаш» к «Палаш», умножить «Бонус Владение нож» на «Владение оружием(нож)», умножить «Бонус Владение копье» на «Владение оружием(копьё)», умножить «Бонус Владение булава» на «Владение оружием(булава)», умножить «Бонус Владение короткий меч» на «Владение оружием(короткий меч)», умножить «Бонус Владение молот» на «Владение оружием(боевой молот)», умножить «Бонус Владение меч» на «Владение оружием(меч)», умножить «Бонус Владение топор» на «Владение оружием(топор)», умножить «Бонус Владение посох» на «Владение оружием(посох)», умножить «Бонус Владение палаш» на «Владение оружием(палаш)», умножить «Бонус удар разума» на «Защита разума», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение палаш», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение посох», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение топор», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение меч», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение молот», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение короткий меч», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение булава», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение копье», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус Владение нож», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус микстура», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус удар разума», добавить к «сумма оружия» количество «Палаш», добавить к «сумма оружия» количество «Посох», добавить к «сумма оружия» количество «Топор», добавить к «сумма оружия» количество «Меч», добавить к «сумма оружия» количество «Боевой молот», добавить к «сумма оружия» количество «Короткий меч», добавить к «сумма оружия» количество «Булава», добавить к «сумма оружия» количество «Копьё», добавить к «сумма оружия» количество «Нож», разделить «сумма оружия» на «сумма оружия», умножить «сумма оружия» на «4», отнять от «Боевой навык» количество «4», добавить к «Боевой навык» количество «сумма оружия», добавить к «Боевой навык» количество «Бонус удар разума»

○ Далее — (262)

## 295

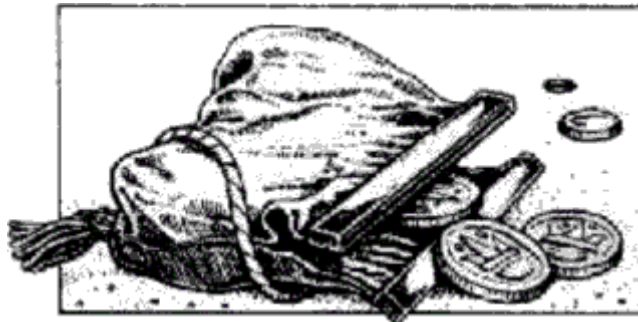
Сфокусировав свои силы на замке, Вы пытаетесь мысленно увидеть его внутренний механизм. Постепенно его изображение предстает перед Вашим мысленным взором. Он старый и изъеден ржавчиной, но все еще функционирует. Вы уже почти теряете концентрацию, когда тихий щелчок подтверждает, что Ваши усилия не пропали даром.

Булавка — это более легкая задача. Медленно она высовывается из замочной скважины и падает на пол. Гранитная дверь поворачивается на скрытых шарнирах, и серый полусвет Кладбища заполняет могилу. Выход совершенно зарос кладбищенскими растениями, и Вы оцарапались, пока продирались к поверхности. Внезапный шум заставляет Вас замереть на месте. Отделенная от тела голова смеется над Вами.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Охваченный слепой паникой, Вы бежите через жуткий некрополь к южным воротам. — (83)

## 296



В обернутом в женскую одежду маленьком бархатном кошельке оказалось **6 золотых монет** и **Таблетка Ароматного Мыла**. Вы можете взять эти вещи и продолжить поездку.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

○ Если в наличии 1 «Находки/315мыло», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять Таблетку Ароматного Мыла**, ✎ «315мыло» -1, «Таблетка Ароматного Мыла» +1, «8рюкзак» +1

○ Если в наличии 1 «Находки/315монеты»: **Взять деньги**, ✎ «315монеты» = 0, «Монеты» +6

○ **Инвентарь** — (145)

○ **Продолжить путь.** — (201)



Неподалеку от Вас на ветку векового дуба уселся черный, как сама ночь, ворон.

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Вы не владеете**

#### **Дисциплиной Кай Родство с животными**

приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Воспользоваться Дисциплиной Кай Родство с животными и подозревать птицу.** — (198)

Если отсутствует 1 «Дисциплины Кай/Родство с животными»: **Далее.** — (78)

## 298

Вы поднимаете оружие, чтобы ударить тварь, поскольку ее оскаленная пасть брызжет слюной в полуметре от Вашего лица. Отброшенный хлопками крыльев, Вы падаете, но все-же находите силы встать. Ветер, производимый огромными крыльями, мешает сосредоточиться.

**- 1 пункт от Вашего БОЕВОГО НАВЫКА**

Краан:

БОЕВОЙ НАВЫК 16

ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

«Боевой навык» -1

**К бою,** «17Краан» = 1, «Боевой Навык» = 16, «Выносливость» = 24 — (340)

## 299


Если отсутствует «ключи/генер»: Вы одеты в зеленую тунику и плащ адепта Кай. Также у Вас есть минимум того, что может пригодиться в Вашем приключении.

Все Ваше имущество — это Топор и рюкзак, вместивший 1 ед. пищи.

На поясе висит кожаный мешочек для золотых монет.


Если отмечено «ключи/генер»: Топор и рюкзак

«Топор» = 1, «Пища» = 1, добавить к «Монеты» случайное число от 1 до «10», «Оружие» = 0, «2ствола» +1, «8рюкзак» +1

Среди дымящихся руин монастыря вы нашли карту **Соммерланда** и...,  добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10» — (343)

## 300

Если Вы сконцентрируетесь на замочной скважине, то сможете справиться с механизмом замка. Опасаясь охранных ловушек, Вы думаете над своими дальнейшими действиями.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Телекинез»: **Управлять отмычкой с помощью телекинеза** — (295)

**Вытащить отмычку** — (47)

## 301


Лес становится гуще, а тропа становится непроходимой из-за густого колючего кустарника. Вы замечаете другую тропинку, почти полностью скрытую подлеском.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Она ведет на восток, и Вы решаете следовать по ней.** — (275)

## 302

Мертвый сумасшедший лежит у Ваших ног. Два солдата появляются в дверном проеме и благодарят Вас. Они говорят, что он был сбежавшим сумасшедшим, которого они выслеживали в течение двух дней. Один из солдат дает Вам 10 золотых монет в качестве награды и предлагает сопровождать Вас к цитадели.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», «Монеты» +10


**Принять предложение** — (189)

**Отказаться** — (137)

## 303

---

По мере спуска со скалы к Кладбищу Древних Вы видите странный белесый туман, окутавший все пространство этого и без того жуткого места. Непроглядный мрак, закрывающий солнце, усиливает дрожь в Ваших ногах, но Вы входите в таинственный Некрополь.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Дальше — (30)**

## 304

---

Их предводитель приближается к Вам и говорит: «Все просто, выбирайте — деньги или жизнь!»


**Драться с ними — (98)**

**Бежать — (77)**

## 305

---

Лес начинает редеть, пока наконец Вы не различаете дорогу, петляющую между деревьев. Дорога полна людей, направляющихся на юг. Многие едут на повозках, везущих утварь и провизию.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


**Присоединиться к беженцам и, возможно, узнать больше о том, что случилось на севере. — (9)**

**Продолжать путь на юг, но под кронами деревьев. — (135)**

## 306

---

Пробегая через комнату, Вы замечаете черепа, разбитые на кусочки. Вы обращаете внимание, что внутри каждого черепа пузырится серое желе, которое, кажется, извивается и меняет форму. Как только Вы решаетесь покинуть коридор, тяжелая решетка с грохотом обрушивается, полностью перекрывая выход.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»

на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ **Далее — (93)**

## 307




Ваш подъем быстр и легок, все потому, что в детстве Вы часто исследовали места рядом с Тораном и Вам знакомо каждое дерево.


Открыв деревянную дверь, Вы видите старого отшельника, загнанного в угол маленькой комнатки. Его мольба о помощи пронзает Вас: он признал Ваш зеленый плащ Кай. Он говорит Вам, что в этой области полно Гиакров: он насчитал более сорока Краанов, пролетавших над его домом за прошедшие три часа. Они двигались на восток.

Он несется к буфету и возвращается с корзиной свежих фруктов. Вы благодарите его и кладете фрукты в рюкзак. Еды достаточно для одного раза. Еще отшельник приносит прекрасный Боевой молот и кладет на стол. «Вам он нужнее, чем мне, лорд Кай», — говорит он. «Пожалуйста, возьмите Боевой молот, если желаете».

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

○ Если в наличии 1 «Находки/307пища», но отсутствует 8 «Скрыто/8рюкзак»: **Взять 1 пищи**,  «307пища» -1, «Пища» +1, «8рюкзак» +1

○ Если в наличии 1 «Находки/307молот», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Боевой молот**,  «307молот» -1, «Боевой молот» +1, «2ствола» +1

○ **Инвентарь — (145)**

○ **Продолжить путь. — (201)**

## 308

Вы обыскиваете все шкафы в маленьком доме, но не находите ничего толкового или ценного. Вы решаете, что потратили здесь впустую достаточно времени и должны двигаться дальше.


- В путь — (369)**

## 309



Стражи не верят Вашему рассказу и отказываются дать Вам войти. Ваш эскорт исчезает в толпе, Вам приходится одному искать дорогу в этом тревожном городе.


Потрясенный и удрученный таким отказом, Вы идете в толпе, пока не оказываетесь у входа в Ратушу. Она расположена у Моста Гильдии, на реке Эледил, рядом с ее впадением в Холмгульф.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение»: **Кай Слежение — (267)**
- Войти в Ратушу — (64)**
- Искать другой маршрут в цитадель — (158)**

## 310

Скоро Вы понимаете, что направляетесь вглубь лесистого болота. Так можно и не дойти до столицы...


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»

на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Продолжить идти вглубь болота — (260)
- Изменить курс и идти по твердой земле — (263)

## 311


Вы выходите на маленькую поляну. В центре Вы видите остатки скелета большого животного. Идущая на юг узкая тропа пропадает вдаль.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Исследовать скелет — (109)
- Идти вперед — (335)

## 312

В центре маленького просвета Вы видите группу людей, говорящих взволнованно и дико жестикулирующих: два ребенка, трое мужчин и женщина. Их имущество обернуто в связки, которые они несут на плечах, а одежда выглядит дорогой и искусно сделанной, но вся она грязна и изорвана.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Приблизиться к ним и спросить, кто они. — (342)
- Избежать встречи и продолжить свое путешествие. — (211)


## 313



Дорога извивается между несколькими маленькими лесистыми холмами и, в конечном счете, приводит к разрушенной бревенчатой хижине. Кажется, что она сгорела дотла не так



давно: пепел еще теплый и дым не рассеялся. Вы ощущаете здесь возможную опасность.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

На юг — (180)


На север — (318)

## 314

Человек тяжело ранен и в шаге от смерти. Его рана так серьезна, что одними Вашими навыками ему не помочь.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Регенерация»: Вы владеете Дисциплиной Кай Регенерация, но можете лишь облегчить боль.


Он вскоре теряет сознание, и Вы укладываете его под большим дубом, перед тем как отправиться на северо-восток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Далее — (245)

## 315

Как только Вы въезжаете в лес, Вы слышите над деревьями взмахи крыльев Краана; звук удаляется к северу. Вы едете в течение почти часа, пока не приезжаете на поляну. На дальней стороне виднеется тропа на юг.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Пересечь поляну несмотря на риск быть замеченным, и выйти на южную тропу. — (3)

Обойти поляну по краю и продолжить путь. — (24)

## 316


Проведя в пути около часа, Вы видите, что следы уводят на восток. Достигнув мелкого брода, где резвый ручей несет воды на юг, Вы видите, что перед мелководьем тянется широкая тропа, ведущая с севера на юг. Понимая, что, пойдя на север, можно отклониться от курса, Вы выбираете южное направление.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Дальше — (238)**

## 317


Поднимаясь из грязной воды, Вы видите ливень стрел, вспарывающих воду рядом с Вами.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Опрометью бросившись к спасительным кронам деревьев, Вы убегаете в сторону столицы. — (207)**

## 318

После непродолжительного пути Вы достигаете развилки, вторая тропа пересекает Ваш путь с запада на восток.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**На запад — (130)**

**На восток — (283)**



Когда Вы просыпаетесь, боль остается всего лишь воспоминанием.

**Восстановите все потерянные очки ВЫНОСЛИВОСТИ до Вашего исходного значения.**


Высокий человек в белом стоит перед Вами, в его руках пучок трав. Положив листья в чайник с кипящей водой, он поворачивается, чтобы приветствовать Вас.

«Вы подошли близко к смерти и видели ее лицо, Лорд Кай, но Серый не взял Вас для своего стада. Вы излечены в теле, но я ощущаю, что Вы ранены в духе. Что беспокоит Вас?» Вы понимаете, что этот человек — один из старших врачей Короля, эмблема в виде золотого голубя, вышитая на его рукаве — признак его уважаемого положения. Вы рассказываете ему о событиях в монастыре и Вашей рискованной

поездке к Королю.

Мягко подняв Вас с кровати за руку, он предлагает следовать за ним. Вы замечаете, что находитесь в щедро украшенной комнате, которая заканчивается длинным коридором, увешанным гобеленами. Вы медленно начинаете понимать, где Вы.

Это цитадель Холмгард, и Вы встретитесь с Королем.

 приравнять «Выносливость» к «Выносливость начальная»

**Дальше — (277)**




В лачуге всего одна комната. Вы видите деревянный стол и две скамьи, большую кровать из связанных вместе тюков соломы, несколько бутылей с разноцветными жидкостями и разукрашенный вышивкой ковер в центре комнаты.

- Изучить бутылки. — (103)
- Отдёрнуть ковёр. — (106)
- Покинуть комнату и осмотреть конюшню. — (271)

## 321



Как только Вы садитесь, каменная змея медленно поворачивается на постаменте. Вы подсакиваете в холодном поту и хватаетесь за свое оружие дрожащими пальцами, готовясь к нападению. Красный раздвоенный язык появляется из пасти этой странной статуи и опускается в шар зеленого цвета над Вашей головой. Язык снова появляется, но уже держа Золотой Ключ, который, к Вашему удивлению, падает прямо Вам под ноги. В восточной стене раздается щелчок, открывая небольшой проход.


 «Золотой ключ» = 1, приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы берете ключ и покидаете это место как можно скорее — (10)

## 322

Инстинктивно Вы отпрыгиваете от лестницы и падаете на каменный пол. Быстрая реакция спасает Вашу жизнь — огромный блок гранита рушится с потолка прямо перед Вами!

Отряхиваясь, Вы подымаетесь на ноги. Унылый серый свет просачивается в пещеру сверху, где был каменный блок. Через отверстие в потолке Вы видите выющиеся колючки и облачное небо. Вы выбираетесь из могилы и бежите от этого места подальше. Покинув кладбище, Вы видите стены города — внешнюю защиту от нападения.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Далее — (83)

## 323

Вы чувствуете присутствие зла! Ваш разум атакован чем-то древним и ужасающе мощным! Вы всеми силами пытаетесь поставить заслон от вмешательства извне. Борьба настолько сильна, что, кажется, голова сейчас треснет, а разум уже начинает мутиться. Мощнейшие потоки энергии врываются в Ваш мозг и приносят ужасающие картины, способные вызвать страх у кого угодно.

### Минус 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -4

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Шатаясь и спотыкаясь, Вы идете дальше по туннелю. — (105)**
- Это конец — (375)

## 324


Два Гиака лежат у Ваших ног, поверженные и безжизненные. Обыскав их, Вы находите **6 золотых монет, Копьё и Нож**.


Вы можете забрать **Золото**, а также **Нож** или **Копьё**.


Краан улетел во время сражения, и путь теперь свободен.

Если в наличии 8 «Скрыто/8рюкзак»: **[color=red]В вашем рюкзаке нет места, избавьтесь от ненужных вещей.[/color]**

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**

Если в наличии 1 «Находки/291золото»: **Взять монеты**,  «291золото» = 0, «Монеты» +6

Если в наличии 1 «Находки/291нож», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Нож**,  «291нож» -1, «Нож» +1, «2ствола» +1


Если в наличии 1 «Находки/291копье», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Копьё**,  «291копье» -1, «Копьё» +1, «2ствола» +1

Инвентарь — (145)

Вы упаковываете рюкзак и продолжаете путешествие. — (5)


## 325

Вы поднимаете ногу, чтобы отшвырнуть мертвую змею, и сердце екает, поскольку Вы понимаете, что это был Красный Маршвипер. Нет никакого известного средства против его ядовитого укуса! Вы решаете, что пойти дальше в этом направлении было бы самоубийством. Тщательно вернувшись той же дорогой, Вы, в конечном счете, достигаете суши и двигаетесь дальше.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

## 326

Вы проходите километра два, прежде чем деревья расступаются. Вы видите маленькую деревянную лачугу на краю озера. Человек в плаще приближается к Вам и предлагает перевезти Вас и Вашу лошадь через озеро за плату в 2 золотые монеты.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Использовать Дисциплину Кай Шестое чувство — (50)**

○ Если в наличии 2 «Мешочек с золотом/Монеты»: **Принять предложение,  «Монеты» -2 — (117)**

○ **Отказаться и поехать вокруг озера. — (132)**

## 327



Тропинка заканчивается большой поляной, в центре которой возвышается дерево, которое превосходит и высотой и ширию все деревья в округе.

Через массивные ветви Вы с удивлением замечаете большой дом на высоте в семь — девять метров над землей. К нему нет лестницы, но старая кора дерева так покорежена временем, что по ней вполне можно подняться.


○ **Обыскать дом на дереве. — (307)**

○ **Продолжить путь — (201)**

## 328

Осторожно выглядывая, Вы замечаете скачущих по берегу троих одетых в зеленое всадников. Вы опознаете в них егерей из специального полка Королевской армии для охраны западных границ. Один из них ранен и скачет, припав к шее коня.

Прямо за ними скачет стая из двадцати Волков Смерти. Всадники-Гиаки осыпают лесников дождем стрел. Один из егерей падает с коня и скатывается вниз по берегу реки с черной стрелой, глубоко вонзившейся ему в ногу.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Помочь егерю. — (272)
- Незаметно спускаться вниз по течению — (357)

## 329

Звук сражения постепенно остается позади. Внезапно на Вас обрушиваются три Драккарима, слетевших с дерева. Вы боретесь, но это бесполезно — слишком много противников для Вас, и они очень сильны.


Последнее, что Вы слышите, — злобные смешки Драккаримов, поскольку они поднимают свои копья...


Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 330

Омерзительные существа направляют свои копья на Вас и нападают. Сражайтесь с этими существами как с одним врагом.


**Гиаки: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 13**

 «208Гиаки» = 1

- В бой!**,  «Боевой Навык» = 15, «Выносливость» = 13 — (340)

## 331

Краан и его всадники приземляются на тропу метрах в трех от того места, где Вы спрятались. Гиаки спрыгивают с чешуйчатой спины Краана и идут к Вам с копьями, занесенными для удара. Вы обнаружены.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на


«Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Биться с ними — (176)
- Бежать глубже в лес — (60)

## 332

Совершив невероятное усилие, Вы сталкиваете тяжелый ствол дерева в воду. Связав свои пожитки в узелок, Вы крепите его к бревну и медленно отталкиваетесь от берега. Река подхватывает ствол дерева, и Вы дрейфуете вниз по течению.


Через двадцать минут откуда-то слева доносится конский топот.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Скрыться за бревном. — (328)
- Подняться на бревно и приготовиться привлечь внимание наездников — (188)

## 333

Тварь корчится в смертельной муке на черном каменном полу, а в восточной стене открывается дверь, за которой виден коридор.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы быстро мчитесь к секретной двери и за мгновение до ее закрытия выпрыгиваете в коридор — (10)

## 334

Вы почти достигаете края леса, как вдруг Ваша лошадь становится на дыбы. Краан глубоко вонзил когти в ее круп и пытается сбить Вас на землю крыльями. Наездник Гиак омерзительно верещит и тычет в Вас копьём. Соскакивая на землю, Вы бежите к лесу, оставляя бедную умирающую лошадь в когтях Краана.

- Дальше — (288)



## 335

Вы достигаете вершины невысокого лесистого холма, на котором несколько больших валунов формируют грубо очерченный круг. Внезапно Вы слышите громкое рычание из-за камня слева от Вас.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Достать оружие и приготовиться к бою — (133)

Убежать с холма — (147)

## 336



Их лидер собирает брошенные Вами вещи и сопровождает Вас по дороге вперед. Злая усмешка появляется на лице двух других, и Вы внезапно понимаете, что они не солдаты. Немного выждав, Вы убегаете со всех ног в направлении отдаленной столицы.

Позади раздается зловещий щелчок взведенного арбалета

— звук, который пронзает дрожью Ваш позвоночник.

✎ «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10»

Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»:

**Далее — (95)**

Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (293)**

## 337

Используя свои навыки, Вы обнаруживаете следы Гиаксов вокруг поляны. Отпечатки кажутся еще свежими, и Вы с уверенностью можете сказать, что они были здесь менее двух часов назад.

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил»

на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


- Исследовать хижину. — (102)
- Обойти поляну стороной. — (354)

## 338



Проходит около часа, Краан и его ужасные наездники скрываются на западе. Пораженные беглецы начинают постепенно выходить из-под прикрытия деревьев, и Вы слышите в отдалении постепенно приближающийся стук копыт скачущих всадников.


Вы продолжаете прятаться, пока всадники подъезжают ближе. Это кавалерия Королевской стражи, одетая в цвета армии Его Величества.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Окликнуть их — (16)
- Продолжить свой путь по краю леса на юг — (213)

## 339

Похоже, охранники поверили Вам, они кланяются, отдавая честь Вашему титулу монаха Кай. Один из них дергает за шнурок звонка, и массивные двери распахиваются. Они сопровождают Вас внутрь, и двери сзади закрываются.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Далее — (276)

Если в наличии 1 «Враги/17Краан»: **Краан:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 16**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**

Если в наличии 1 «Враги/29Вордак»: **Вордак:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 17**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 25**

Если в наличии 1 «Враги/43медведь»: **Черный Медведь:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 16**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/55Гиак»: **Гиак:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 9**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 9**

Если в наличии 1 «Враги/63безумный старик»: **Безумный старик:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 11**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/72Гиак и Волк Судьбы»: **Гиак и Волк Судьбы:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 15**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**

Если в наличии 1 «Враги/112первый гиак»: **Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/112второй гиак»: **Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/133 крылатая змея»: **Крылатая Змея: БОЕВОЙ НАВЫК 16**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 18**

**Существо имеет иммунитет к Ментальному Удару.**

Если в наличии 1 «Враги/136первый гиак» или в наличии 1 «Враги/138первый гиак»:

**Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/136второй гиак» или в наличии 1 «Враги/138второй гиак»: **Второй**

**Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10**

Если в наличии 1 «Враги/170чревогусеница»: **Червегусеница: БОЕВОЙ НАВЫК 17**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 7**

Если в наличии 1 «Враги/180Командир»: **Командир: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ**

**22**

Если в наличии 1 «Враги/180Солдат1»: **Солдат 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20**

Если в наличии 1 «Враги/180Солдат2»: **Солдат 2: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20**

Если в наличии 1 «Враги/208Гиаки»: **Гиаки: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 13**

Если в наличии 1 «Враги/220Телохранитель»: **Телохранитель: БОЕВОЙ НАВЫК 11**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 20**

Если в наличии 1 «Враги/246Драккар»: **Драккар: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 23**

Если в наличии 1 «Враги/253волк1»: **Волк Судьбы 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ**

**24**

- 23 Если в наличии 1 «Враги/253волк2»: **Волк Судьбы 2: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ**
- 22 Если в наличии 1 «Враги/253волк3»: **Волк Судьбы 3: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ**
- 21 Если в наличии 1 «Враги/253волк4»: **Волк Судьбы 4: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ**
- Если в наличии 1 «Враги/255гургэс»: **Гургэс: БОЕВОЙ НАВЫК 20 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30**
- Если в наличии 1 «Враги/260гиак1»: **Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 18**
- Если в наличии 1 «Враги/260гиак2»: **Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 17**
- Если в наличии 1 «Враги/283вордак»: **Вордак: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 25**
- Если в наличии 1 «Враги/336гиак1»: **Первый Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**
- Если в наличии 1 «Враги/336гиак2»: **Второй Гиак: БОЕВОЙ НАВЫК 13 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**
- Если в наличии 1 «Враги/340гиак и волк»: **Гиак + Волк Смерти: БОЕВОЙ НАВЫК 14**  
**ВЫНОСЛИВОСТЬ 24**
- Если в наличии 1 «Враги/342вордак»: **Вордак: БОЕВОЙ НАВЫК 18 ВЫНОСЛИВОСТЬ 26**
- Если в наличии 1 «Враги/229краан»: **Краан: БОЕВОЙ НАВЫК 16 ВЫНОСЛИВОСТЬ 25**
- Далее — (294)**
- Инвентарь — (145)**

## 341

Через несколько минут Вы видите хижину, поросшую мхом, в стороне от тропы.

Если отсутствует «ключи/147сытость»: Так как Вы голодны, то съешьте 1 ед. еды или потеряйте 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Тропа уходит на восток.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота», но отсутствует «ключи/147сытость»: **Навык Кай Охота позволяет вам не тратить пищу.**

Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища», но отсутствуют 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/147сытость»: **Поесть(-1 пищи)**, ✎ «Пища» -1, «рюкзак» -1, ✓ «147сытость»

Если отсутствуют 1 «Рюкзак/Пища», 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/147сытость»: **У вас нет пищи(-3 выносливость)**, ✎ ✓ «147сытость», «Выносливость» -3

Если отмечено «ключи/147сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **По тропе**, ✎ ✓ «147сытость» — (180)

Если отмечено «ключи/147сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Повернуть назад**, ✎ ✓ «147сытость» — (273)

Как только Вы приближаетесь, группа людей прекращает говорить. Вы понимаете, что они узнали Ваш зеленый плащ Кай. Один из мужчин медленно протягивает руку в дружелюбном жесте и говорит: «Мой Бог, ходили слухи, будто Кай были истреблены. Хвала небесам, что это не так. Мы боялись, что все потеряно».

Вы не говорите им об уничтожении монастыря, поскольку они — беженцы из Торана и потеряли все, что имели. Их единственная надежда теперь — на то, что Бог Кай будет вести армию к победе. Вы узнаете, что северный порт подвергся нападению и с воздуха, и с моря, и что силы Темных Властителей далеко превзошли численностью храбрый гарнизон Короля. Вы заверяете их, что Солнечная Долина не падет, и желаете им удачи в дороге.

✍ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

○ Продолжить путь. — (211)




○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 2 «Скрыто/Оружие»: **Меч (Оружие)**, ✍ «Меч» = 1, «2ствола» +1 — (155)


○ Если в наличии 2 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 3 «Скрыто/Оружие»: **Шлем (Специальные Предметы)**. Он добавляет 2 пункта **ВЫНОСЛИВОСТИ** к Вашему **начальному значению**, ✍ «Шлем» = 1, «Выносливость» +2, «Выносливость начальная» +2 — (155)


○ Если в наличии 3 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 4 «Скрыто/Оружие»: **Две ед. пищи (Рюкзак)**, ✍ «Пища» +2, «8рюкзак» +2 — (155)


○ Если в наличии 4 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 5 «Скрыто/Оружие»: **Кольчуга (Специальные Предметы)**. Добавляет 4 пункта **ВЫНОСЛИВОСТИ** к Вашему **начальному значению**, ✍ «Кольчуга» = 1, «Выносливость» +4, «Выносливость начальная» +4 — (155)


○ Если в наличии 5 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Булава (Оружие)**, ✍ «Булава» = 1, «2ствола» +1 — (155)

○ Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 7 «Скрыто/Оружие»: **Целебная Микстура (Предмет в рюкзаке). Может восстановить 4 пункта Выносливости (ТОЛЬКО после боя). Содержит одну порцию.**,  «Целебная Микстура» +1, «8рюкзак» +1 — (155)

○ Если в наличии 7 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 8 «Скрыто/Оружие»: **Посох (Оружие)**,  «Посох» = 1, «2ствола» +1 — (155)

○ Если в наличии 8 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 9 «Скрыто/Оружие»: **Копьё (Оружие)**,  «Копьё» = 1, «2ствола» +1 — (155)

○ Если в наличии 9 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 10 «Скрыто/Оружие»: **12 золотых монет (Поясной мешочек)**,  «Монеты» +12 — (155)

○ Если в наличии 10 «Скрыто/Оружие»: **Палаш (Оружие)**,  «Палаш» = 1, «2ствола» +1 — (155)

## 344

Вы прищуриваете глаза и оглядываете деревья в поисках скрытого стрелка. Ожидание оказывается недолгим — через мгновение острая боль рвет Вашу грудь, и Вас отбрасывает назад силой трех стрел. Две глубоко вонзаются в грудь, третья — в бедро.


Последнее, что Вы видите, — навес из папоротника и большая зеленая стрекоза, сидящая на застёжке ремня.

Ваша жизнь и Ваша миссия заканчиваются здесь.

## 345

Вы лавируете между толстых деревьев, и крики Гиаков постепенно затихают вдалеке.

Вы почти оторвались от них, но оборачиваетесь во время бега и, не заметив густо переплетенных ветвей, с разбегу влетаете в их гущу!

 «Оружие» = 0, добавить к «Оружие» случайное число от 1 до «10», приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Оружие», но отсутствует 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (352)**

○ Если в наличии 6 «Скрыто/Оружие»: **Далее — (125)**

## 346




Через несколько минут ходьбы Вы замечаете незнакомца, одетого в красное. Он стоит к Вам спиной. Его голову целиком покрывает капюшон хламиды. На его руке восседает ворон, которого Вы видели ранее.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Окликнуть незнакомца. — (154)**
- Осторожно приблизиться к незнакомцу. — (100)**
- Обнажить оружие и напасть. — (99)**

## 347

Используя Дисциплину Кай Телекинез, Вы развязываете веревки, связывающие Ваши руки. Выждав подходящий момент, Вы убегаете в плотный подлесок с такой скоростью, на какую только способны... Черные стрелы свистят мимо Вас, но Вы вскоре углубляетесь в лес и прячетесь среди деревьев. Вы потеряли свой Рюкзак и Оружие, но Вы спасли свою жизнь и остались невредимы.

 «Пища» = 0, «Целебная Микстура» = 0, «Микстура Силы» = 0, «Камень Вордака.» = 0, «Нож» = 0, «Копьё» = 0, «Булава» = 0, «Короткий меч» = 0, «Боевой молот» = 0, «Меч» = 0, «Топор» = 0, «Посох» = 0, «Палаш» = 0, получено достижение «Безоружный»

- Вы продолжаете пробираться по лесу. — (87)**

## 348

Ваша способность Слежения говорит Вам, что несколько следов от правой тропы теряются в направлении левой тропы. Это следы больших волков. Темные Властители часто используют таких животных в качестве разведки. Это злые существа и часто их наездниками являются Гиаки. Левая тропа ведет к Холмгарду, правая же открывает путь к горам Дурнкруг. Выбор маршрута за Вами.

Повернуть налево — (209)

Повернуть направо — (54)

## 349

---

Чувства подсказывают, что к Вам направляются не только лошади. Вы можете разобрать вопли Гиаков. По количеству криков и проклятий Вы понимаете, что там более дюжины Гиаков и, возможно, Волки Рока. Вы решаете, что показываться сейчас — неудачное решение!


Затаиться — (328)

## 350

---

Как только тело твари касается земли, оно начинает расплываться, превращаясь в мерзкую гниющую жижу. Листья растений сморщиваются и высыхают, как только жидкость попадает на них. В стороне остается лежать большой Драгоценный камень.

Впереди виден большой отряд Гиаков, направляющийся к Вам.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Взять Драгоценный камень — (11)


Поскорее скрыться, плюнув на камень. — (345)





Вы видите высокие серо-белые стены и мерцающие шпили Холмгарда, его знамена трепещут на зубчатых стенах в свежем утреннем бризе. Западнее видна река Эледил, протекающая от гор Думгрэг к Холмгульфу. У подножия гор Вы видите большую черную армию, идущую прямо к городу.

Справа от Вас дорога тянется по равнине до Холмгарда. Галопом Вы могли бы достигнуть внешних оборонительных сооружений города через час, но Вы будете на открытом пространстве в течение большей части пути и уязвимы для нападения Краанов. В то же время, перед Вами широкая и грязная, медленно текущая река Эледил. Вы могли бы поплыть к столице. Или можно пойти через Кладбище Древних. Эти могилы и рушащиеся памятники прошедших веков скрыли бы Ваш подход, но это — запрещенная область. Неизвестные ужасы кроются за стенами Некрополя, возможно, неупокоенные души только и ждут неосторожного нарушителя их беспокойного сна.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

- Двинуться по дороге — (228)
- Двинуться к столице рекой — (7)
- Рискнуть встретиться с неизвестными опасностями Кладбища Древних — (303)

## 352

Вас держит масса запутанных ветвей и корней. В конце концов, Вы освобождаете правую руку, выхватываете Топор и с трудом прорубаете путь через листву к чистому лесу. Ваш плащ порван в нескольких местах, Ваша левая рука сильно ушиблена выше локтя.

### Минус 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ


 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Продолжить путь — (201)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: Это конец — (169)

## 353

---

Идя по тропе уже более часа, Вы внимательно следите за небом, чтобы вовремя заметить Краана. Впереди поперек дороги лежит большое дерево, преграждая дорогу. Подойдя ближе, Вы слышите голоса с другой стороны поваленного ствола.


 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Напасть** — (186)
- Послушать о чем они говорят** — (29)

## 354

---

Не выпуская из поля зрения хижины, под прикрытием деревьев Вы спешите вернуться на тропу.


 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Продолжить путь.** — (297)

## 355

---

Вытирая кровь медведя с оружия, Вы замечаете зев пещеры, скрытой позади скалы, из-за которой напал медведь.

 приравнять «Регенируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенируем епта» на «Регенируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Исследовать эту пещеру** — (234)
- Идти дальше** — (147)



В туннеле темно и воздух намного холоднее, чем снаружи. Вы аккуратно двигаетесь вдоль стены, придерживаясь за нее рукой. Пройдя в кромешной тьме минуты три, Вы чувствуете вонь гниющей плоти.


Если у Вас есть чем осветить путь — сделайте это.


Внезапно что-то падает с потолка туннеля Вам на спину, и Вы падаете на колени. Это Червегусеница, и Вы должны драться с ней, поскольку она пробует задушить Вас своими длинными слизистыми щупальцами.


#### Червегусеница: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

У Вас нет факела — минус 3 пункта БОЕВОГО НАВЫКА на время боя.


Червегусеница имеет иммунитет к Удару Разума.

 «Защита разума» = 0, «170чревогусеница» = 1

Если отсутствует 1 «Рюкзак/Факел»: **В бой!**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 7, «Боевой навык» -3 — **(340)**

Если в наличии 1 «Рюкзак/Факел»: **В бой!**,  «Боевой Навык» = 17, «Выносливость» = 7, «Факел» -1 — **(340)**

После почти получаса Вы чувствуете, что поток становится более сильным. Посмотрев вперед, Вы видите, что приближаетесь к водовороту в середине большого речного изгиба. Вы утонете, если попадете в него, поэтому быстро плывете к правому речному берегу и продолжаете путь пешком, неся все свое снаряжение.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**В путь** — **(207)**

## 358

✎ приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

Далее — (174)

Далее — (235)

## 359

Используя навыки в искусстве Охоты, которые преподавали мастера, через минуту Вы уже позади дерева, и только несколько шагов отделяют Вас от привязанного зрителя. Лес горит, и большие клубы дыма поглощают бедную жертву. Взяв топор, Вы бежите вперед, скрываемый дымом. Один удар топора — все, что нужно, чтобы освободить его, и Вы тянете его в более безопасное место — лес. Вы слышите вопли Гиаксов, поскольку они обнаруживают, что их пленник буквально исчез в облаке дыма!

Далее — (314)

## 360

Вы подтягиваетесь на крышу богато украшенного фургона и удобно устраиваетесь среди дорожных сумок и ящиков. Ночь скоро опустится на дорогу. Холодный ветер дует с запада, и Вы заворачиваетесь в плащ. Слыша голоса внизу, чувствуете аппетитный аромат пряного мяса. Это напоминает Вам, что пора поесть.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Навык Кай Охота позволяет вам не тратить пищу.**


Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища», но отсутствуют 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/168сытость»: **Поесть(-1 пищи)**, ✎ «Пища» -1, «рюкзак» -1, ✓ «168сытость»

Если отсутствуют 1 «Рюкзак/Пища», 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **У вас нет пищи(-3 выносливость)**, ✎ ✓ «168сытость», «Выносливость» -3

Если отмечено «ключи/168сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Наконец усталость одолевает Вас, и Вы проваливаетесь в глубокий сон — (146)**

## 361

Позади Вы слышите вопль взбешенного Гиака, он терроризирует караван лошадей. Рискую, Вы быстро оглядываетесь через плечо и видите, что Краан поднимается высоко в воздух. Он собирается напасть на Вас или интересуется чем-то еще? Темная тень, которая постепенно становится все больше и больше, говорит о том, что именно Вы являетесь его целью! Краан пикирует на полной скорости!

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил», достигнута точка сохранения

- Подождать, а затем резко спрыгнуть с седла. — (194)
- Скакать к деревьям — (334)
- Пригнуть голову, молясь небесам ниспослать Вам удачи, и припустить в галоп. — (58)

## 362

Подгоняя лошадь, Вы скачете по тянущейся вдаль дороге к столице. Через несколько минут Ваша лошадь внезапно замедляется и, наконец, хромая, останавливается. Вы слезаете и исследуете ее поднятую правую переднюю ногу. Вы проклинаете судьбу — лошадь потеряла подкову и сильно повредила копыто. Вы должны оставить ее здесь и идти пешком так быстро, как только можете.

- В путь — (228)

## 363


Одновременно с прыжком Гиака Вы бросаетесь вперед и наносите удар своим оружием, сбивая тварь со спины молодого колдуна. Вы прыгаете на Гиака и наносите еще удар. Благодаря внезапности атаки Вы получаете **+4 очка к БОЕВОМУ НАВЫКУ** в течение этой битвы.

**Гиак:**

**БОЕВОЙ НАВЫК 9**

**ВЫНОСЛИВОСТЬ 9**

 «55Гиак» = 1


- В бой!**,  «Боевой навык» +4, «Боевой Навык» = 9, «Выносливость» = 9 — (340)

## 364

Вы должны поторопиться, оставаться возле руин монастыря небезопасно, ведь летающие твари могут вернуться в любой момент. Воинская элита — монахи Кай, все кроме Вас, убиты, и надо срочно предупредить короля Соммерланда, трон которого находится в Холмгарде. Без Властителей Кай армии короля потерпят поражение!

Сдерживая слезы, Вы прощаетесь со своими погибшими братьями. Клятва мести застывает на Ваших губах горьким ядом.

Бросив последний взгляд на руины, Вы отворачиваетесь и спускаетесь по крутому склону горы. У подножия Вы видите две тропки, ведущие в лес.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Шестое чувство** — (167)
- Направо в лес** — (225)
- Налево в лес** — (212)

## 365

Последнее, что Вы испытываете в жизни, — чувство, что Вас поглощает тьма. Ничто от Вас не остается в этом мире, поскольку Вы прошли в царство бесконечного существования. Вы стали рабом древнего зла.

Ваше приключение заканчивается здесь.


## 366

Пнув дверь, Вы проходите внутрь. Краан оглашает довольным воплем окрестности, в его когтях болтается жертва. Вы остаетесь один.

Если в наличии 1 «Находки/148молот»: Оглядываясь, Вы видите Боевой молот, прислоненный к камину. Вы можете взять это оружие.

Если в наличии 2 «Скрыто/2ствола»: **[color=red]Максимум 2 оружия.[/color]**


- Остаться в доме** — (338)
- Бежать в лес** — (213)
- Обыскать комнату** — (220)

Если в наличии 1 «Находки/148молот», но отсутствует 2 «Скрыто/2ствола»: **Взять Боевой молот**,  «148молот» -1, «Нож» +1, «2ствола» +1

- Инвентарь** — (145)

## 367


Вы чувствуете ауру зла от войск. Они не те, за кого себя выдают. Это явно прислужники Темных Властителей!

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Вы спешите уехать до того, как Вас обнаружат.** — (290)

## 368

Вы бежите к фургону. Повсюду люди в панике, поскольку Краан нападает на них, хватая бедных жертв и унося их в темнеющее небо. Большой Краан парит над фургоном, а три рычащих Гиака прыгают с его спины на застывших лошадей. Вы можете драться с ними или оставить фургон и бежать к соседнему сельскому дому.


 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Драться с Гиаками** — (330)
- Бежать к сельскому дому** — (366)

## 369

Вы уже пробежали примерно километр, как вдруг из под небольшого моста появляются три солдата. Они требуют, чтобы Вы остановились и бросили свое оружие и снаряжение.


Они окровавлены и небриты. Их командир одет в тунику торанского гарнизона.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

- Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Шестое чувство»: **Кай Шестое чувство** — (28)
- Выполнить их требования** — (336)
- Сразиться с ними.** — (98)
- Спросить, чего им надо .** — (304)

## 370

Торговец берет Ваше золото и щелкает пальцами — его телохранитель тут же нападает на Вас.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**Принять бой** — (204)

**Выпрыгнуть из обоза** — (41)

## 371

Убегая от врага, Вы цепляетесь ногой за корень дерева и кубарем катитесь по земле. Вы быстро собираете разбросанное оружие и уже бежите в сторону густого леса. Краан больше не кружится в небе, только силуэты двух Гиаков на пике холма позади.


Вытирая лицо от грязи, Вы вздрагиваете, поскольку обнаруживаете большой ушиб на лбу.

**Не теряя времени, Вы направляетесь глубже в лес.** — (118)

## 372

Вы аккуратно вставляете Ключ и поворачиваете его по часовой стрелке. Вы слышите тихий щелчок — Ключ сработал. Вы вынимаете булавку, и большая гранитная дверь медленно поворачивается на скрытых стержнях. Серая полутьма Кладбища затопляет подземелье. Выход зарос крапивой, она жалит Вас в лицо и руки, когда Вы пробиваетесь к поверхности.

Оглядываясь назад, Вы видите, что дверь могилы медленно закрывается, и жестокий нечеловеческий смех, кажется, раздаётся из самой земли, на которой Вы стоите.

 приравнять «Регенирируем епта» к «Выносливость начальная», отнять от «Регенирируем епта» количество «Выносливость», разделить «Регенирируем епта» на «Регенирируем епта», приравнять «Отхил» к «Регенирируем епта», умножить «Отхил» на «Регенерация», добавить к «Выносливость» количество «Отхил»

**В слепой панике Вы мчитесь через жуткое кладбище к южным воротам.** — (83)



## 373

Вы собираетесь спросить цену микстур, когда бамбуковый экран обрушивается вниз, и молодой человек подскакивает к Вам. В руке у него длинный кривой кинжал.

Он нападает на Вас, и Вы должны бороться за жизнь.

Грабитель:

БОЕВОЙ НАВЫК 13

ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если Вы убиваете его в пределах 4 раундов боя, идите на 94.

Если Вы все еще боретесь после 4 раундов боя, идите на 203.

Вы можете уклониться от продолжения борьбы после 2 раундов боя, убежав через переднюю дверь. Если Вы желаете сделать это, идите на 7.

- Вы убиваете его в пределах 4 раундов — (256)
- Вы все еще боретесь после 4 раундов боя — (274)
- Сбежать — (137)


## 374


Лошадь принца действительно великолепное животное, быстрое и стройное. Вы скачете по петляющему следу, как будто это прямая дорога, пока шум сражения не исчезает далеко позади Вас.

Вы голодны и должны поесть во время поездки.

После нескольких километров дорога заканчивается развилкой. Есть указатель, но он был срублен.

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Навык Кай Охота позволяет вам не тратить пищу.**

Если в наличии 1 «Рюкзак/Пища», но отсутствуют 1 «Дисциплины Кай/Охота», «ключи/235сытость»: **Поесть(-1 пищи)**,  «Пища» -1, «8рюкзак» -1,  «235сытость»

Если отсутствуют 1 «Рюкзак/Пища», 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **У вас нет пищи(-3 выносливость)**,   «235сытость», «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Дисциплины Кай/Слежение» или отмечено «ключи/235сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Использовать Дисциплину Кай Слежение — (348)**

Если отмечено «ключи/235сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Повернуть налево — (209)**

Если отмечено «ключи/235сытость» или в наличии 1 «Дисциплины Кай/Охота»: **Повернуть направо — (54)**

Конец приключений.