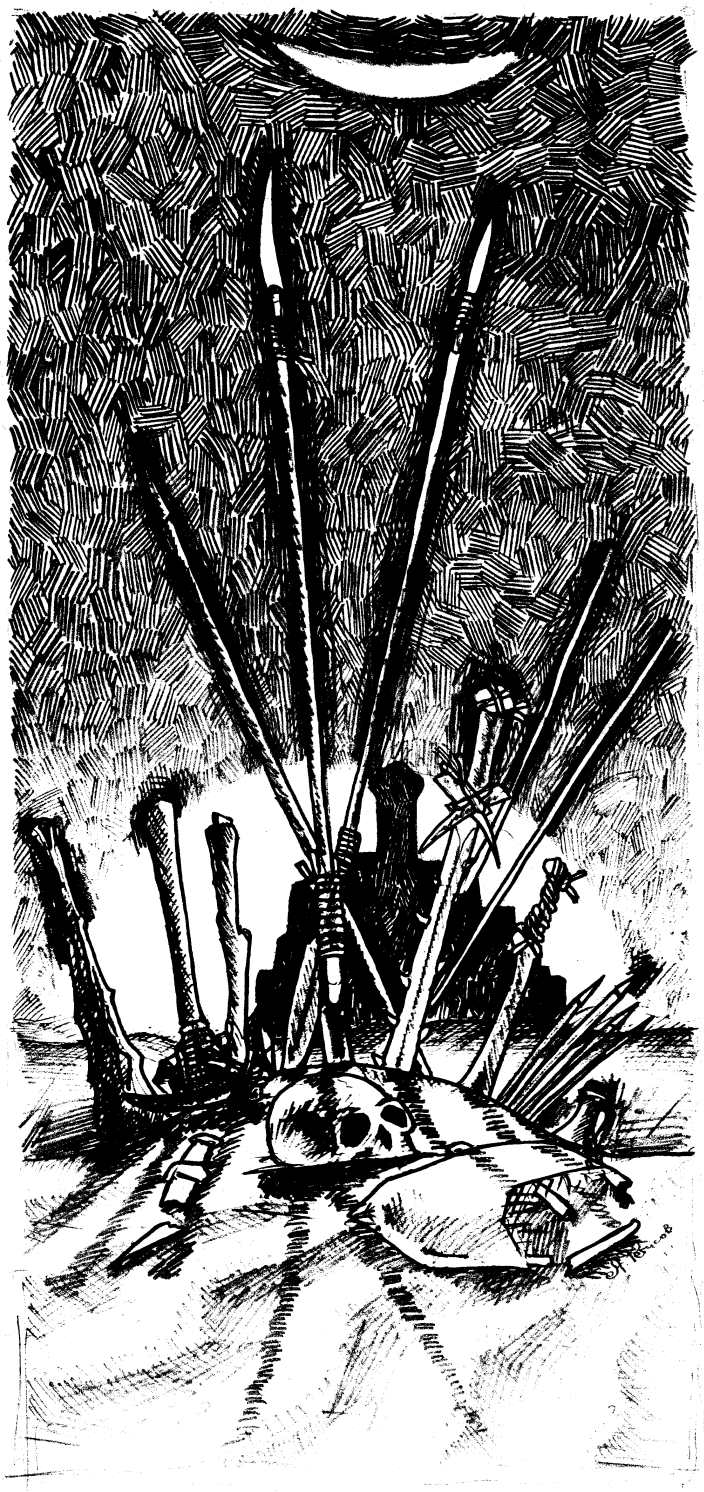
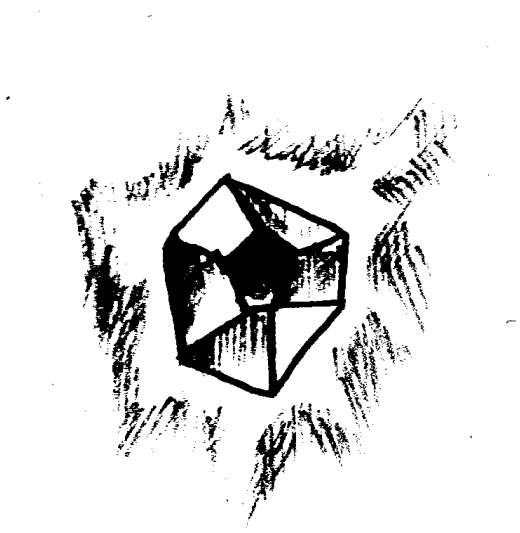
Моей жене, Фьор



Уэман Балих

Тёмные мифы Раджаса:

АЛЬЯНС ОБРЕЧЁННЫХ



КНИГА-ИГРА
2011

© У. Балих, на правах рукописи, 2011.
© У. Балих, иллюстрации, 2011.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Первое издание всегда первое — непреодолимое желание поскорее собрать целостную форму, которую обещаешь себе «обязательно довести до ума в ближайшем будущем», пересиливает голос разума, твердящего о необходимости всё как следует проверить и исправить. В результате, будут и огрехи и перекосы и даже опечатки (упаси Бог, конечно же), но лучше уж так, чем забросить проект на последнем этапе из-за стремления к недостижимому совершенству. Пускай это будет пилотный вариант. Лично для меня, именно он — самый ценный, потому что написан, можно сказать, на едином дыхании.

«Любительщина», — обязательно скажет кто-нибудь и будет абсолютно прав. Тем более что, на мой взгляд, такая оценка больше комплимент, чем ругательство.

Времена меняются, понятие «игра» приобретает совсем другие свойства, и, казалось бы, к чему в наш электронный век надрываться, работая над очередным развлечением на бумаге, когда уже не первое десятилетие, словно грибы после дождя, рождаются

сотни виртуальных миров на любой вкус и цвет — только щёлкни мышкой? Но кто определяет, что такое игра и какой она должна быть? Правильно, только мы с вами. Не смотря на то, что создание новейших компьютерных игр — большой и прибыльный бизнес, а товар на выходе получается по всем параметрам очень качественный, только от нас зависит, что будет жить, а что потеряется безвозвратно. Компьютерная графика устаревает, но рассказ, история — то чем является любая книга — никогда не исчезнут.

Книги-игры обладают многими преимуществами по сравнению с компьютерными приключениями: взять хотя бы тот факт, что последние сами произошли от настольных ролевых игр, в которых главными инструментами игрока были — и, что самое важное, остаются до сих пор — бумага, карандаш и воображение, являющееся, кстати, ещё одним веским превосходством книги-игры.

Дело в том, что, какой бы реалистичной графикой и звуковыми эффектами не обладала программа, через пару часов человеческое внимание попросту перестаёт их замечать, воспринимая только логическую структуру игры, которая, в свою очередь, чаще разочаровывает чем радует (особенно сегодня, когда производители гонятся в первую очередь за внешней привлекательностью, вуалируя ею бедный игровой процесс).

Книга-игра — совсем другое дело. Здесь нет жёстко навязываемых образов — каждый игрок волен сам представлять себе мир таким, каким хочет его видеть, используя свою безграничную фантазию. Сколько бы вы не провели за игрой, картины в вашем воображении всегда будут яркими, красочными и никогда не оставят вас равнодушными. Благодаря магии человеческого воображения, в книгу-игру можно сыграть много раз, и каждый из них подарит оригинальное, ни на что не похожее приключение.

А как же компьютерные текстовые квесты, спросите вы? Ну что же, про чтение с экрана уже достаточно сказано на

публицистических просторах, поэтому выбор за вами: реальная книга, для чтения которой не нужно ни громоздкого системного блока, ни электрической розетки, ни заряженного аккумулятора, или холодный и невыразительный текст по ту сторону монитора.

Что касается суровой реальности, то, как и многие другие достойные проекты, книги-игры в нашем государстве приживаться отказались. Те, кому удалось застать счастливые девяностые, до сих пор с благоговением вспоминают первые издания полюбившихся произведений. Но, то ли жанр перешагнул порог нашей страны слишком поздно, то ли отечественный менталитет рассудил по-своему — так или иначе, с каждым годом энтузиазм издательств носил всё более скоротечный характер и вскоре иссяк вовсе. Касаясь этой темы, многие любят упоминать кибернетизацию быта и моральную старость бумажных книг, и как следствие, потерю книгами-играми своей актуальности.

Ваш покорный слуга склонен полагать, что зерно истины есть во всём, но если взглянуть на запад прямо сейчас, то можно увидеть множество очень качественных переизданий классической серии «Fighting Fantasy», роскошные переплёты книг и коробки с наборами «Dungeons & Dragons», не говоря уже о множестве карточных игр наподобие *«Magic: The Gathering»*. А что у нас? У нас только с позором провалившиеся потуги перезапустить серию работ Дмитрия Юрьевича Браславского и Ольги Владимировны Голотвиной. Ещё есть история стыдного плагиата, но не будем о совсем уж плохом. Выходит, что Александр Бутягин и Дмитрий Чистов оказываются последними авторами, чей труд сумел пробиться на полки магазинов.

Вот и получается: «здесь» шаром покати, а «там» — любезно распахнутые двери регулярно перерабатывающихся правил вышеупомянутой знаменитой серии (речь о «Dungeons & Dragons»).

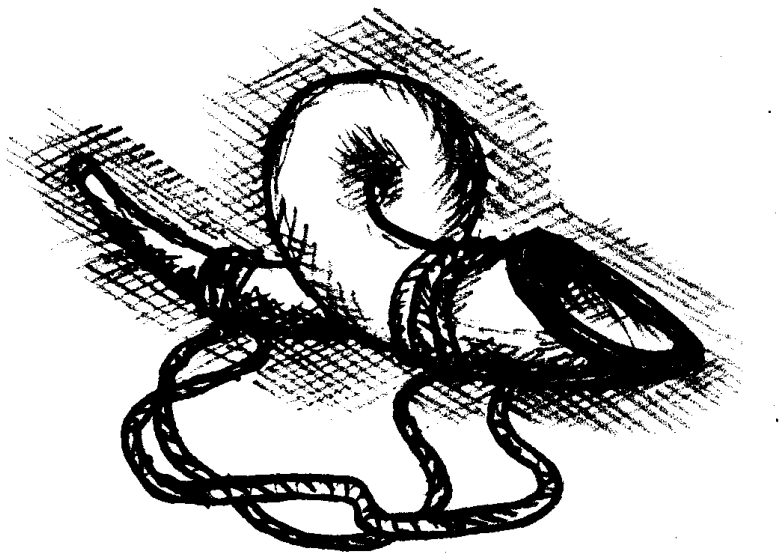
Безусловно, основополагающим вдохновением к составлению этой книги послужило замечательное произведение «Странник,

изгоняющий мрак» за авторством Ферена Цешке, которое перекинуло мостик от канонических образчиков обсуждаемого жанра к настольным ролевым играм. Данная книга — своего рода освоение горизонтов, открытых «Странником...», попытка поддержать незаслуженно забытые идеи и интересные заимствования.

Насколько удачно автором был реализован этот творческий импульс — судить вам, уважаемый читатель. В конце концов, предназначение любой книги (как, впрочем, и любой игры) — доставлять радость тому, кто берёт её в руки.

Поэтому берите, читайте и ни в коем случае не утруждайте себя ею чрезмерно! В добрый путь!

Легенды и предания



ПОСЛЕДНИЙ СВИТОК ЛЕТОПИСЦА

Вся наша жизнь заключается в бессмысленных скитаниях между грёзами древних легенд и жестокой повседневностью, насыщенной голодом, жаждой и горем. Духовное беспамятство порождает и стимулирует деградацию: с каждым поколением забвению предаётся всё больше культурного наследия предков, люди превращаются в хищных обезьян, не отягощённых знаниями, милосердием и этикой. Увы, то, что можно наблюдать сегодня — лишь верхушка погребённых руин, ибо увядание человеческой цивилизации началось ещё в старину, когда праотцы утратили видение истинной реальности и постепенно погрузились в мир, ныне известный всем под именем Раджас. В те дни было предсказано, что Война Девяти Королей — это первые и последние врата на пути в ад, точка невозврата, после которой род людской ожидает неминуемое обращение в прах.

Сильные мира сего — эгоистичные, суровые, кровожадные — являют собой квинтэссенцию бушующего хаоса. Некоторые из них владычествуют в так называемых «королевствах» — средоточиях

зажиточных торговцев, коварных хитрецов и интриганов, любыми способами добившихся положения при наследниках древних династий. Последние, некогда, предали своих царей и бежали от войны вглубь земных недр вместе с уцелевшими магическими артефактами и колдовскими книгами. Именно с помощью заклинаний они сумели возвести каменные города и подчинить себе остатки послевоенной цивилизации. Они получили всё, кроме одного — умения управлять незримой силой, питающей магию. Это значит, что, рано или поздно, могущество тиранов иссякнет вместе с их магическими запасами, и начнётся новая война.

Прекрасно осознавая положение вещей, владыка Ваджры — королевства, расположенного в самом центре нашего региона — направляет в дикие земли полчища солдат для уничтожения вольных поселений и пополнения пленными многотысячной армии своих рабов. Ярость и злоба заполняют Бхух, как встарь, от неё нет укрытия. Несколько дней назад воины владыки сравняли с песком соседнюю деревню, и сегодня, по-видимому, наступил наш черёд. Позади только мёртвые безводные земли, бежать некуда, поэтому даже старейшины и летописцы вроде меня готовятся умереть с оружием в руках. Уже доносится поступь врагов по каменистым тропам, и я завершаю свой труд в надежде, что книгу отыщут под пеплом наших останков прежде чем навыки чтения будут безвозвратно утрачены.

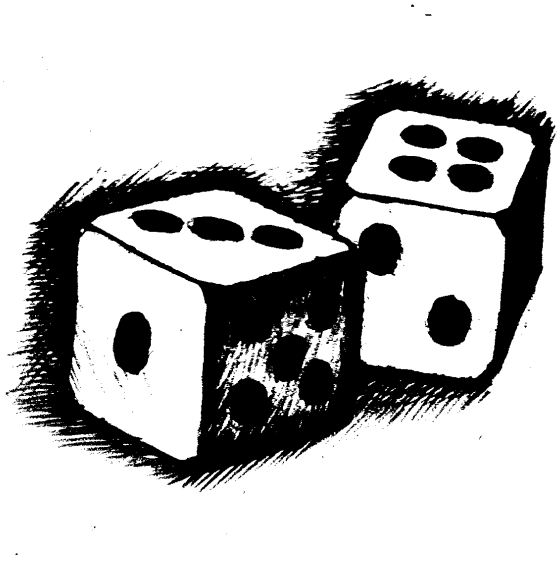
— Адьям, старейшина вольного клана Наштах.

Чаша Пратхамы испита нами до дна — солдаты Ваджры прошлись по деревне кровавым смерчем. И вот, стоя на пороге вечности, я переживаю видение: на закате Ваджры Бхух объединяется под единым знаменем, чтобы сокрушить каменную твердь проклятого города. Любая сила порождает противоборствующую ей силу, и перед окончательным забвением

насаждаемое зло будет повержено. Пусть это всего лишь предсмертное безумие умирающего старца, но какое счастье даже на миг узреть свет в конце чёрного туннеля!

Кипящей от бушующего вокруг пожара кровью начертано сие предсказание. Да хранят его духи мёртвого колодца вместе с моим искалеченным телом.

Правила игры



КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ

Уважаемые читатели! Вы держите в руках необычную книгу, потому что на её страницах есть пространство, оставленное специально для вас. А если быть точным, то для той роли, которую вы сыграете, погрузившись в таинственный и опасный мир по ту сторону книги. Привнести в него себя таких, какие вы есть, или отважиться быть теми, кем вы давно мечтали — всё зависит только от вас!

Вам предстоит создать себе аватар — ваше вполне реальное воплощение в волшебном мире. Наделив его способностями и навыками по своему усмотрению, вы отправитесь в долгие странствия, чтобы обрести достаточную силу для победы над эпическими врагами и спасения угасающей жизни среди раскалённых пустынь Раджаса.

Вашим героям обязательно понадобятся мастерство, знания, колдовство и могущественные артефакты. Следует хорошо подготовиться, прежде чем бросать вызов владыке города Ваджра. Благо, вы не ограничены во времени — можете бродить по землям

Бхух столько, сколько заблагорассудится. Но всегда помните о вашем предназначении. Не рискуйте понапрасну, ведь у вас всего одна жизнь. Кто спасёт мир, если не вы?

В конце концов, когда зов Судьбы станет непереносим, смело открывайте заключительную часть этой книги, и... да поможет вам Удача!

Набор-минимум для игры в «Альянс Обречённых» — это карандаш и две игральных кости (или их цифровые/иные аналоги), но вам будет комфортней, если под рукой окажется ещё и ластик. Если же вы хотите в полной мере насладиться игровым процессом, перерисуйте листок героя (стр. 39) на отдельный лист бумаги (или сделайте копию).

ПУТЕШЕСТВИЯ

Слишком опасно бродить по землям Бхух наугад. Чаще всего, уточнить дорогу и направление просто-напросто не у кого, и кто знает куда заведёт такая неосмотрительность? Именно поэтому неотъемлемым атрибутом каждого путника является карта.

Карта, попавшая в распоряжение вашего героя, — результат трудов нескольких поколений путешественников. Жизнь в Раджасе всегда была тяжёлой, а странствия опасными, поэтому нередко исследователи и составители карт погибали, не доведя свои труды до конца. Знания бережно собираются по крупицам и передаются (иногда продаются) из рук в руки.

Увы, карта не отличается точностью. Природа Раджаса пребывает в движении: ветер наносит дюны туда, где их раньше не было, в иных местах песок обнажает погребённые под собой в течение многих лет скалы. Язвы шлаковых топей расползаются всё шире, а оазисы сокращаются, делая своих обитателей более агрессивными. Регулярные землетрясения образуют разломы в

самых неожиданных местах, угрожая пропастями и обвалами. Бытует мнение, что во всем виноваты излучение солнца и тяга луны, но мало кто осмелится заговорить с вами на эту тему — слишком велик страх ещё больше прогневать небесные светила.

На карту Бхух нанесено самое необходимое: основные географические области, опасные места и деревни. В центре региона, и, соответственно, карты, расположен единственный город-крепость Ваджра. От него, на юго-запад, устремляется торговый тракт, по которому Ваджра и Ходаш (город-сосед в двух-трех месяцах пути на юго-запад) обмениваются караванами. Иных дорог на карте вы не найдёте: опытные путешественники передвигаются скрытыми тропами, чтобы избежать встреч с патрульными отрядами Ваджры (владыка города регулярно отправляет своих солдат в пустоши для поисков новой рабской силы).

Мало кто заходил за пределы обозреваемых земель, а те немногие, кто на это отваживался, никогда не возвращались. Бесконечные пустыни окружают Бхух с севера и запада, горы, поражающие своей высотой даже гигантов, преграждают путь на восток, а на юге все живое поглощается раскалёнными земными недрами. Раджас велик, но даже самые крупные караваны добираются только до Ходаша. Поэтому Бхух — это самостоятельный мир. И правит в нём владыка Ваджры, которого ещё называют «Устрашающий Смерть».

Как пользоваться картой

Ваши странствия начинаются с выбора изначального поселения, в котором, под видом обыкновенного путника, появляется ваш герой. Затем необходимо решить куда вы направитесь. Целью перехода может стать любой пункт назначения, соседствующий с вашей деревней. Прочтите описание местности, по

которой герою придётся идти, и выберите, будет ли это дневное или ночное путешествие.

Дневное путешествие происходит при свете солнца. В дневное время легче находить тропы и избегать неприятностей, однако и сам персонаж при этом становится наиболее заметен для хищников и злодеев. Имейте в виду, что только днём можно заниматься собирательством и охотой.

Ночное путешествие чаще всего сулит намного больше опасностей, чем дневное: от возможности сбиться с пути до хищников и монстров, вынюхивающих свои жертвы исключительно в тёмное время суток. В горах ночные переходы грозят обернуться переломами и даже смертью на дне ущелий. Лучше не искушать судьбу.

Путешествовать днём — самый быстрый и относительно безопасный способ, но мир непредсказуем и в некоторых случаях бывает разумнее дождаться темноты. Так или иначе, внимательно прочтите вступительное описание местности и делайте выводы самостоятельно. Невозможно сказать наверняка, сколько времени займёт каждый конкретный переход — новые тропы таят в себе новые неожиданности. Обычно, если не происходит ничего из ряда вон выходящего, путь занимает от двух до четырёх дней (в зависимости от погоды и ландшафта).

Если вашему герою необходимо добраться до какого-либо отдалённого места на карте, передвигайтесь от пункта к пункту в нужном направлении, пока не достигните цели.

Дневные приключения

Прочитав вступительное описание нужной местности, переходите к подзаголовку «Дневной путь». Чаще всего, вам потребуется бросить игральную кость, чтобы случайным образом

определить событие, которое произойдёт с вашим героем. Прочтите событие с номером, соответствующим выпавшему числу и следуйте приведённым в нём указаниям. В конце события вы узнаете, сколько дней занял переход, и сколько СИЛ потратил на него персонаж.

Также, до или после ознакомления с выпавшими на вашу долю приключениями, вы можете:

— Заняться собирательством или охотой (один раз).

— Попытать удачу в разделе книги «Случай на привале».

— Воспользоваться любыми имеющимися у вас предметами.

— Применить доступные навыки по вашему усмотрению.

— Обыграть ролевой момент, выходящий за рамки описания книги-игры.

В конечном итоге, переходите к разделу с описанием достигнутого вами географического пункта.

Ночные приключения

Прочитав вступительное описание нужной местности, переходите к подзаголовку «Ночной путь». Порядок действий идентичен приведённому выше для дневного пути. Помните, что в ночное время персонаж не сможет заняться ни собирательством ни охотой. С другой стороны, посещение раздела «Случай на привале» становится обязательным, потому что днём практически невозможно скрыть своё место стоянки от посторонних глаз.

Случай на привале

В пути обязательно придётся ночевать под открытым небом или пережидать самые жаркие часы в укрытии. Во время импровизированных стоянок нередко происходит что-нибудь

неожиданное. Например, ваш герой оказывается в компании другого путешественника, или отражает нападение дикого чудовища, привлечённого запахом еды. С иной стороны, располагаясь на отдых, можно намеренно избежать неприятностей и нежеланных встреч. Каждый раз, когда ваш герой находится в пути, у вас есть выбор: добавить в игровой процесс немного неожиданности (см. «Случай на привале», стр. 291), или перестраховаться, избрав отдых в спокойствии (ничего необычного не происходит).

Собирательство и охота

Вопреки всему, в землях Бхух можно раздобыть достаточно много полезных — и в хозяйстве и в дороге — материалов. Некоторым из них можно подыскать применение самостоятельно, другие у вашего героя с удовольствием купят деревенские умельцы. Они же, за умеренную (и не очень) плату, согласятся соорудить из принесённых вами компонентов новый клинок, дорожную сумку или ещё что-нибудь необходимое.

В описании каждой географической области существуют разделы «Собирательство» и «Охота». Воспользуйтесь ими в любой момент пути по этой области, чтобы заняться тем или другим. Для собирательства ничего не требуется (кроме времени и сил, естественно), но отправляясь на охоту, позаботьтесь о том, чтобы у вашего героя при себе было хорошее оружие.

Обратите внимание на то, что каждая попытка найти что-то (или поохотиться) сама по себе снижает показатель СИЛ на единицу. Вместо обычного способа определения результатов выбранного занятия, вы можете испытать удачу. Успешная проверка даёт вам возможность избрать находку или объект охоты по собственному желанию. Неудача же оборачивается дополнительной потерей СИЛ (число определяется броском одной игральной кости).

Деревни

Останавливаясь в деревнях, ваш герой сможет восполнять затраченные после путешествия силы, продавать добытые сокровища и приобретать необходимые предметы. Если вам нужно прочесть описание деревни, в которой оказался персонаж, откройте раздел «Вольные поселения». В нём попунктно рассказывается о каждой существующей деревне, позволяя быстро находить необходимую вам информацию:

ДОБРОВОЛЬНОЕ ПОЖЕРТВОВАНИЕ — ворота деревень открыты для всех и вы беспрепятственно можете посещать их сколько угодно раз. Но, для поддержки местных жителей, некоторые деревни организуют сбор средств. По негласному правилу, каждый захожий путешественник считает своим долгом совершить взнос.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР — здесь указываются расценки на отдых в тавернах и спальных комнатах, а также информация о том, как отдохнуть если нет денег.

РЫНОК — в каждой деревне есть торговцы, ремесленники и охотники, выставляющие на продажу разнообразные товары. Все они перечислены в этом пункте.

РЕМЕСЛЕННИКИ И МАСТЕРА — перечень услуг и цен по изготовлению различных предметов. Помните, что украсть какую-либо вещь из этого раздела невозможно — её не существует до тех пор пока вы не заплатите и мастер её не изготовит.

ЗАДАНИЕ — в этом пункте указаны условия, выполнив которые, персонаж получит поддержку данной деревни в последней битве. Вам нужно объединить силы поселений для того, чтобы противостоять Ваджре, но какими бы пламенными не были речи героя, люди захотят получить реальную помощь, прежде чем согласятся вступить в войну.

Кроме перечисленного, в каждой деревне вы можете испытать удачу в азартных играх с местными. Правила предельно просты: вы

ставите на кон любую сумму и бросаете две игральных кости. Если выпадает чётное число, вы забираете деньги в двойном размере, а если нечётное — вы теряете свою ставку. Играть можно только один раз в день, ибо у вас есть дела поважнее, нежели проматывать деньги в азартных заведениях!

Поселения, из-за достаточной территориальной обособленности, разнятся своими обычаями, доступными товарами и предоставляемыми услугами, поэтому хорошей идеей будет оставлять соответствующие пометки в графе «Информация» на вашем листке героя.

Опасные места и памятники древности

Большинство путешественников обходят стороной любые подозрительные места, ибо последние не обещают им ничего, кроме неминуемой и, зачастую, неожиданной смерти. Разумеется, древние руины и логова страшных монстров таят в себе несметные сокровища, однако бесчисленные останки искателей приключений, усеивающие пустыню, научили выживших людей ценить жизнь превыше всех материальных богатств.

В каждой географической местности, после вариантов событий, следуют описания расположенных в ней опасных и загадочных мест. Прочтите то, в котором оказался персонаж, и вы узнаете с чем ему пришлось иметь дело.

Если после произошедших событий ваш герой остаётся жив, то «достопримечательность» считается «пройденной» и возвращаться сюда в будущем не нужно. Место перестаёт быть угрозой для странников и превращается в памятник вашему подвигу. При этом максимальный уровень одной из основных характеристик персонажа повышается на единицу (СИЛЫ или ЭНЕРГИЯ — на выбор игрока).

БИТВЫ И ПОЕДИНКИ

Характеристики персонажа

ЭНЕРГИЯ — ваша воля к жизни и здоровье. Главным образом эта характеристика важна в битвах. Атаки врагов будут постоянно понижать ЭНЕРГИЮ, и если значение достигнет нуля, ваш герой упадёт замертво. Однако, ЭНЕРГИЯ довольно быстро восстанавливается — при хорошем отдыхе её значение всегда восполняется до изначального, если только ваш герой не болен.

СИЛЫ — выносливость и ресурсы организма в целом. Долгие путешествия, высокие физические нагрузки и болезни — всё это напрямую отражается на показателе СИЛЫ. Ключ к выживанию в мире Бхух — экономное расходование СИЛ и своевременное их пополнение. Если, по каким-то причинам, значение этой характеристики становится равно нулю, ваш герой теряет сознание и без посторонней помощи умирает так и не придя в себя.

По ходу игры вам придётся восполнять вышеописанные характеристики целебными зельями, полноценным отдыхом в деревнях и даже магией. Особенно важно следить за показателями СИЛ и ЭНЕРГИИ во время переходов и посещений опасных географических пунктов. Лучше лишний раз задержаться и обработать полученные раны, чем умереть в спешке!

Оружие

В суровом климате бескрайних пустынь нет места мирной жизни. Каждый должен владеть по крайней мере одним видом оружия, чтобы выжить. Железно-рудные шахты региона Бхух можно пересчитать по пальцам одной руки, поэтому клинки из металла давным-давно стали достоянием исключительно зажиточной знати,

обитающей за высокими стенами Ваджры. Большая же часть людей изготавливает оружие из камней, дерева и костей. Изредка попадаются изделия из стекла и глины. Луки и пращи довольно редки в применении, потому что сильное солнечное излучение приводит к раннему ухудшению зрения у большинства жителей пустынь: все известные долгожители ослепли к пятидесяти-шестидесяти годам. Поговаривают, что в Ходаше нашли способ победить недуг, но для бедствующих земель ничего не изменилось.

Главная характеристика любого оружия — это наносимый им УЩЕРБ. Естественно, чем он выше — тем лучше, однако не так-то просто найти хорошее оружие.

В бою ваш герой может одновременно использовать:

— по одному оружию в левой и правой руках,

— оружие и щит (см. Снаряжение).

— одно оружие, требующее двух рук,

Любым оружием во время боя (вместо обычной атаки) можно нанести *варварский удар.* Прямая атака за счёт грубой силы пройдёт сквозь защиту противника (УЩЕРБ не сократится от БРОНИ защищающегося) и попадёт в цель. Обратная сторона состоит в том, что на удар тратится единица СИЛ и оружие ломается со стопроцентной вероятностью. Удостоверьтесь, что у вас в запасе есть чем сражаться, иначе придётся бежать!

Описания всех предметов оружия вы найдёте в приложении «Оружие» на стр. 329.

Снаряжение

В понятие «снаряжение» входят: одежда, лёгкая кожаная защита, накладные пластины из разных материалов (варёная кожа, дерево, хитин), обувь, головные уборы и аксессуары. Главная характеристика любого снаряжения — БРОНЯ. Она означает,

насколько сократится УЩЕРБ от вражеского удара во время боя. Показатели БРОНИ всех надетых на персонажа предметов снаряжения суммируются. На их ношение нет особых ограничений, за исключением того, что нельзя надеть одновременно два одинаковых. Например, два шлема или несколько пар обуви.

К сожалению, Бхух слишком жаркое место для тяжёлой (или даже средней тяжести) защиты. Вряд ли в пустые найдётся достойная альтернатива рыцарским латам, поэтому не стоит ожидать от местного снаряжения абсолютной защиты от многочисленных атак противника. Боевых ран не избежать, но не стоит волноваться — это нормально. Взрослый мужчина или женщина-воитель Раджаса немыслимы без сотен шрамов испещряющих тело с ног до головы.

Щит — ещё один вид снаряжения, при помощи которого, во время вражеской атаки, вы можете избавить своего героя от потери драгоценной ЭНЕРГИИ. Как и нательная экипировка, щит изготавливается из кожи, дерева, костей и хитина.

Главный показатель щита — это прочность. В описании каждого щита указано, от скольких вражеских ударов ЛЮБОЙ СИЛЫ щит убережёт вас, прежде чем сломаться. Будьте внимательны и следите за состоянием щита, если вашему герою посчастливится стать его обладателем.

Элементы одежды и брони, как и оружие, могут прийти в негодность в самый неподходящий момент, поэтому не будет лишним иметь в инвентаре что-нибудь про запас. Для получения информации о предметах этого типа обращайтесь к приложению «Снаряжение и аксессуары» на стр. 333.

Как сражаться

Если показатель СИЛЫ становится равен нулю или ниже нуля, или если показатель ЭНЕРГИИ у вашего героя становится

равен нулю или ниже нуля, то герой теряет сознание. За исключением специально оговорённых случаев, либо если рядом нет никого, кто мог бы позаботиться о герое (например, дружественные персонажи), это означает гибель и конец приключениям.

Во всех схватках, если в тексте книги не будет оговорено иначе, ваш герой атакует первым. Бои в игре подразделяются на круги — последовательности атаки и защиты — которые повторяются до тех пор, пока противники не будут повержены или ваш герой не погибнет. Также существует возможность спастись бегством, но об этом чуть позже. Ниже приведён порядок боя, следуя которому, вы будете разыгрывать битвы на страницах книги.

НАЧАЛО БОЯ — в книге приведены показатели вашего врага (или врагов): ЭНЕРГИЯ, СИЛЫ, УЩЕРБ, БРОНЯ.

НАЧАЛО КРУГА.

АТАКА — вы можете нанести противнику обычный удар, или попытаться выполнить сложный удар:

ОБЫЧНЫЙ УДАР — уменьшите показатель УЩЕРБА оружия, которым ваш герой наносит удар, на число равное показателю БРОНЯ вашего врага (если врагов несколько, выберите одного из них для атаки вашим героем). Вычтите полученный результат из ЭНЕРГИИ врага.

СЛОЖНЫЙ УДАР. Если врагов несколько, выберите одного из них для атаки вашим героем. Прибавьте к значению СИЛЫ вашего героя результат броска двух игральных костей. Если полученный результат оказался больше чем аналогичная сумма врага (бросьте две игральные кости и прибавьте к выпавшему числу значение СИЛЫ вашего противника), то вашему герою удаётся нанести удар, миновав вражескую защиту — вычтите из ЭНЕРГИИ противника полное значение вашего УЩЕРБА. В противном же случае, вашего героя постигает неудача и атака не приносит никаких результатов (УЩЕРБ равен нулю). В обоих случаях, вычтите из СИЛ персонажа единицу в счёт физических затрат на попытку.

Если у вашего героя в другой руке есть ещё одно оружие, вы можете (но не обязаны) нанести ещё один удар. Обычный или сложный — решать вам. Такое возможно ещё и в том случае, если каким-либо образом у вашего героя появилась возможность атаковать дважды одним и тем же оружием.

ЗАЩИТА. Вы можете положиться на вашу броню (ОБЫЧНАЯ ЗАЩИТА), либо рискнуть и попытаться вовсе избежать ранения (СЛОЖНАЯ ЗАЩИТА). Сражаясь с несколькими врагами, вы вправе выбирать способ защиты отдельно для каждого из них.

ОБЫЧНАЯ ЗАЩИТА — уменьшите показатель УЩЕРБА противника на число равное показателю БРОНЯ вашего героя. Вычтите полученный результат из ЭНЕРГИИ вашего героя.

СЛОЖНАЯ ЗАЩИТА. Если врагов несколько, вы можете попытаться использовать сложную защиту для каждого из них. Однако вы должны отдавать себе отчёт о возможном риске. Прибавьте к значению СИЛЫ вашего героя результат броска двух игральных костей. Если полученный результат оказался больше чем аналогичная сумма врага (бросьте две игральные кости и прибавьте к выпавшему числу значение СИЛЫ противника), то вашему герою удаётся вовсе избежать ранения — его ЭНЕРГИЯ не уменьшается. В противном же случае вашего героя постигает неудача, и вражеская атака не только достигает цели, но и минует его БРОНЮ (вычтите из ЭНЕРГИИ полное значение УЩЕРБА атакующего врага). В обоих случаях, вычтите из СИЛ персонажа единицу в счёт физических затрат на попытку.

Будьте внимательны: некоторые враги могут быть вооружены двумя оружиями и, соответственно, атаковать дважды. Также, если противник видит, что его обычная атака не сможет пробить броню вашего героя, то он всегда атакует сложным ударом (не забывайте вычитать из СИЛ такого врага по единице за каждую атаку).

КОНЕЦ КРУГА — пока живы враги и ваш герой, круг повторяется заново (см. НАЧАЛО КРУГА).

Если все враги повержены, бой заканчивается и можно продолжить чтение и приступить к сбору трофеев. В случае если ваш герой потерял всю ЭНЕРГИЮ, а рядом не оказалось верного плеча, либо других способов спастись, то игра заканчивается неминуемой гибелью, и только новый персонаж сможет отомстить за погибшего предшественника.

КОНЕЦ БОЯ.

Враги героев не всегда лишены мыслительных процессов напрочь, поэтому также могут пытаться наносить сложные удары и защищаться особым образом. Определение поведения врагов возлагается на читателя, но есть и ограничения. Инициатива за атакующим, и в том случае, если атакующий выбирает сложную атаку, защищающийся не может выбрать сложную защиту, так как сложная атака сама по себе неожиданна для оппонента.

Однако будьте внимательны, чтобы поединки не получились чрезмерно сложными. Важно поддерживать баланс между реализмом и увлекательностью.

Спасение бегством

Если вы не хотите сражаться, или бой угрожает закончиться не в вашу пользу, разумным решением будет спасение бегством. Ваш герой может ретироваться с поля боя тогда, когда инициатива находится в его руках, то есть в момент круга, когда враги защищаются, а вы атакуете. Решившись бежать, бросьте две игральных кости. Если сумма выпавших чисел чётная, то побег успешен (отдышавшись и прийдя в себя в ближайшем укрытии, ваш герой спокойно продолжает свои странствия). Если сумма нечётная, то ускользнуть с лёгкостью не удаётся и вам представляется выбор:

— Бежать не смотря ни на что. Вы все ещё можете спастись бегством, но при этом каждый из участвующих в поединке врагов

ранит героя, минуя его защиту. Взвесьте все «за» и «против», выбирая этот вариант.

— Остаться в схватке. К сожалению, время отведённое на атаку закончилось и теперь герою придётся защищаться.

Побег отрицательно сказывается на показателе СИЛЫ персонажа. Каждая попытка к бегству (удачная или неудачная) уменьшает его на 2 единицы. Будьте внимательны! В некоторых случаях побег невозможен ни при каких обстоятельствах! Если случай именно такой, в книге обязательно будет об этом сказано.

КОЛДОВСТВО

В древности весь Раджас пронизывали потоки невидимой энергии. Оставаясь для большинства чем-то неосязаемым и даже несуществующим, она все же поддавалась контролю со стороны живых существ, имевших определённый талант.

При помощи неосязаемой, но могущественной, силы колдуны древних цивилизаций возводили города и замки, меняли природные ландшафты и даже обращали вспять целые реки. Их власть была безгранична и даже величайшие цари древних королевств падали ниц перед наделёнными космической властью.

Но, однажды, случилось необъяснимое: все волшебники, оставив свои несметные богатства и накопленные знания, безвозвратно исчезли. Даже их облачения остались на своих местах, словно тела внезапно растворились в воздухе. Этот день ознаменовал собой начало печально известной Войны Девяти Королей. Жаждущие власти правители вступили друг с другом в жестокую борьбу за великое наследие колдунов. Дрожащими от волнения руками они листали пыльные фолианты, вырывая страницы чтоб прочесть их на очередном поле брани и уничтожить врагов с помощью высвобожденных заклятий.

Бедствия и разрушения, вызванные неосмотрительным применением мощной магии были настолько велики, что вся цивилизация была почти целиком уничтожена. Вместе с ней канули в лету и все знания о колдовстве. Ходят слухи, что отдельные экземпляры свитков уцелели, но никто не знает где их искать.

Тексты заклинаний написаны на Наречии — устаревшем языке, используемом в наше время для составления имён и названий. Благодаря уважению к традициям, этот язык ещё помнит большая часть жителей Раджаса. Обучен ему и ваш герой, поэтому, после определённой практики, прочтение магических формул не составит великого труда.

Заклинания

Для того чтобы воспользоваться магией не нужно ждать особого приглашения от книги. Если уста вашего героя свободны, и вокруг достаточно света для чтения, то считайте что заклятие сработало. Исключение составляют поединки. Для того чтобы иметь возможность прочесть какое-либо заклинание во время боя, персонажу необходимо держать колдовскую книгу в одной из двух рук, тем самым ограничивая себя в использовании щитов, двуручного или дополнительного оружия.

Свиток или страницу с магическим текстом можно прочесть всего один раз — сам пергамент, приготовленный специально для каждого отдельного заклинания, является неотъемлемым (но, порой, заменимым) компонентом волшебства и превращается в пепел, как только оно набирает силу.

Записывайте все найденные персонажем заклинания в графу «Колдовская книга» на листке героя (стр. 39).

Описание всех заклинаний вы можете найти в приложении «Магия Раджаса» на стр. 348.

ПРОВЕРКИ

Проверка СИЛ

Может случиться так, что дальнейшее развитие событий будет зависеть от результата проверки СИЛ вашего героя. Если в тексте книги сказано проверить СИЛЫ персонажа, то вам обязательно нужно это сделать. Бросьте одну игральную кость и прибавьте выпавшее число к текущему значению СИЛ персонажа. Полученная сумма будет результатом вашей проверки. Далее следуйте указаниям в тексте.

Если проверка оказалась неудачной, а обстоятельства позволяют повторить попытку, вы можете попробовать ещё раз. Но прежде придётся вычесть единицу из показателя СИЛ героя — физическая отдача истощает тело. Как видите, чем больше неудачных попыток вы совершите, тем меньше шансов на успех, не считая огромных затрат сил, которые могут привести к смерти. Будьте благоразумны!

Пример:

«Проверьте СИЛЫ. Если результат не меньше 18, то вам удаётся разбить глиняную крышку кувшина. Внутри оказывается 10 железных монет и маленький изумруд...»

Предположим, что на момент проверки показатель СИЛ персонажа равен 13. Бросаем кость. Выпадает 4, что в общей сумме составляет 4 + 13 = 17. Результат меньше необходимого, поэтому до содержимого кувшина добраться не получается. Герою ничто не угрожает, и логика подсказывает, что можно попытаться снова (за это приходится вычесть из показателя СИЛ единицу). Новый бросок костей даёт нам 6, что в общей сумме составляет 6 + 12 = 18. Результат удовлетворяет условию, и персонаж становится обладателем денег и драгоценного камня, поплатившись за ценные находки единицей СИЛ.

Проверка ЭНЕРГИИ

Проверка ЭНЕРГИИ производится абсолютно по тем же самым правилам, что и описанная выше проверка СИЛ, с единственным отличием: вы совершаете бросок двух игральных костей вместо одной.

Проверка удачи

На страницах книги вы можете встретить указание проверить насколько удачлив ваш герой. Для этого, вам нужно бросить две игральных кости и сложить выпавшие числа. Если сумма окажется чётным числом, то персонаж достаточно удачлив, если нечётным — его величество Случай отворачивается от вас.

В тексте книги будет сказано, что происходит в том или ином случае. В отличие от проверки СИЛ, тест на удачу нельзя перебрасывать ни при каких обстоятельствах.

Воровство

По своей сути, эта проверка аналогична проверке удачи, но вынесена в отдельный подраздел, потому что вся затея воровать в целом имеет свои нюансы. Каким бы бесчестным поступком не являлось воровство, вашему персонажу не раз представится возможность украсть. Необходимо пояснить, что само понятие «собственность» действует только в пределах деревень. За их границами ничто не принадлежит никому, и каждый имеет право присвоить себе всё, что заблагорассудится. Конечно, это не значит, что можно обворовывать спящих путешественников! Речь идёт о природных ресурсах и находках (сюда же относятся зарытые клады).

В каждой деревне есть рынок, на котором торговцы, охотники и ремесленники предлагают покупателям свой товар. Ваш герой может попытаться украсть любой из выставленных на продажу предметов. Хорошая новость заключается в том, что для этого нужно всего-лишь проверить удачу (см. выше). Если персонаж удачлив, то вещь ваша, какой бы баснословно дорогой она не была.

А теперь плохие новости. Если вашего героя поймают за руку (при проверке удачи выпало нечётное число), никому не будет дела до того, что вы взяли всего-навсего подгнившее яблоко, умирая от голода без единой монеты в кармане. Бросок одной игральной кости определит, какое наказание вы получите.

ЕСЛИ ВЫПАЛО 1, 2 ИЛИ 3 — КЛЕЙМО ВОРА. Ко лбу и обеим щекам прижимают раскалённые монеты, выжигая в коже клеймо. Такой знак остаётся до самого конца жизни. Никто не воспрепятствует вам посещать деревни, но все жители будут начеку — вы никогда больше не сможете ничего украсть.

ЕСЛИ ВЫПАЛО 4 ИЛИ 5 — ЧЛЕНОВРЕДИТЕЛЬСТВО. Персонажу отрубают руку. Это не смертельно, но отныне вы лишаетесь возможности использовать в бою два оружия (или держать двуручное оружие) и щит. Также становится невозможным применять в поединках магию. Увечье — не клеймо. Никто кроме палача не узнает, при каких обстоятельствах вы потеряли конечность. Но если при повторном воровстве персонаж потеряет и вторую руку, то превращается в беспомощного калеку до самой смерти или волшебного исцеления.

ЕСЛИ ВЫПАЛО 6 — СМЕРТНАЯ КАЗНЬ. Нередко, пойманного преступника казнят на месте без лишних приготовлений. Быстрый и неминуемый конец, что ещё можно сказать. Откупаться драгоценностями и молить о пощаде бессмысленно — никто не станет слушать вора.

В любом случае, имя вашего героя будет очернено, и даже если вы останетесь живы, воины деревни не станут рисковать

своими жизнями ради вас. Поселение, в котором попытка персонажа своровать закончилась неудачей, ни за какие деньги не примет участие в Последней Битве.

СОКРАЩЕНИЯ

1К	результат броска одной игральной кости.
2К	результат броска двух игральных костей.
ж.м.	железные монеты.

НАПОСЛЕДОК

Имейте в виду, что незыблемых правил нет! Попав в неоднозначную ситуацию или оказавшись перед лицом гибели, руководствуйтесь основополагающим принципом: получать от игры удовольствие. А особо педантичные игроки пусть помнят: что не запрещено — то разрешено! Удачи!

Аватар



ВОПЛОЩЕНИЕ

Как только вы решаете пуститься в странствия по миру этой книги, где-то на просторах земель Бхух, из бурлящего раскалённого воздуха вырисовывается одинокий силуэт. Быть может это единственный выживший после нападения на торговый караван, или просто путник сбившийся с дороги. Кем бы ни был этот персонаж, будущее его отныне целиком и полностью принадлежит вам.

Но, прежде чем вступить в схватку с неравными силами зла, вам предстоит определить первоначальные характеристики вашего героя: ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ.

Определение характеристик

Воспользуйтесь приведённой ниже таблицей, чтобы определить искомую комбинацию ЭНЕРГИИ и СИЛ. Для этого бросьте игральную кость дважды.

Результат броска	ЭНЕРГИЯ
1	14
2	16
3	18
4	20
5	22
6	24

Результат броска	СИЛЫ
1	13
2	14
3	15
4	16
5	17
6	18

Когда выбор сделан, запишите новые значения параметров в соответствующие графы на листке героя (стр. 39).

Выбор поселения

Теперь вам нужно определить место откуда ваш герой будет готов начать свои странствия. Для этого откройте карту и выберите любую понравившуюся вам деревню — отныне она будет для персонажа родным домом.

Обычно, происхождение и имя персонажа записываются вместе на листок героя в графу «Имя». Например, «Вурдэк из Роги».

Экипировка

Нельзя отправляться в опасный путь без ничего — это верная смерть. Но вашему герою придётся приобрести необходимые вещи самостоятельно. Возможно, для этого ему придётся продать нехитрые пожитки, скопившиеся за годы жизни в деревне, или воспользоваться средствами, припасёнными на чёрный день. Тем или иным способом, персонаж становится обладателем суммы в *100*

железных монет. На эти деньги вы можете купить все что пожелаете, исходя из ассортимента избранной вами деревни. Описания и характеристики предлагаемых вещей (как и любых других предметов в игре), вы можете прочесть в приложении «Находки, артефакты и материалы» на стр. 335. Обратите внимание на то, что всё оружие, снаряжение и предметы в тексте книги выделены *курсивом* для наглядности.

Обязательно обзаведитесь как минимум одним оружием и какой-нибудь бронёй, иначе путешествие закончится смертью персонажа намного быстрее, чем вы ожидаете.

ЛИСТОК ГЕРОЯ

Итак, ваш аватар готов. Вы определили его характеристики, выбрали родную деревню и снарядили всем необходимым. Осталось познакомиться с самой насущной вещью каждого путешественника — листком героя.

Этот листок представляет собой таблицу с несколькими графами, предназначенными для записи всей касающейся процесса игры информации. Рассмотрим каждую из граф подробнее.

ИМЯ ГЕРОЯ. Здесь вы записываете имя персонажа (можете придумать абсолютно любое имя) и его происхождение. Сюда же вносятся прозвища, приобретённые по ходу игры (например, «однорукий», что в целом будет выглядеть как «однорукий Вурдэк из деревни Рога»).

ЭНЕРГИЯ. Один из основных показателей персонажа. От его величины зависит то, сколько вражеских ударов способен выдержать ваш герой. Обратите внимание, что текущее значение показателя не может превысить первоначальное (максимальное), если только это не оговаривается в тексте книги или правилах игры (см. «Опасные места и памятники древности»).

СИЛЫ. Вторая, но не менее важная, характеристика. Она обозначает иммунитет, волю и ресурсы организма в целом. Так же как и в случае с ЭНЕРГИЕЙ, для показателя СИЛЫ используются две графы (значение во второй графе будет меняться по ходу игры), и текущее значение СИЛ также не может превышать первоначальное.

ЭКИПИРОВКА. В этой графе вы указываете всё оружие, снаряжение и аксессуары (кольца, амулеты и прочее), которые надеты на вашем герое в данный момент. Чтобы не запутаться, рядом с названиями не забывайте указывать их параметры или эффекты (например, ущерб оружия или показатели брони).

ИНВЕНТАРЬ. Находки, приобретения, сокровища, деньги — в общем, всё нажитое вами имущество. Не забывайте убирать из графы проданные или использованные вещи. Если вы решаете экипировать какой-либо предмет, перепишите его в графу «Экипировка» и уберите из инвентаря.

КОЛДОВСКАЯ КНИГА. Если вашему герою удастся завладеть магическими свитками, указывайте их названия в этой графе. Так вам будет легче ориентироваться в заклинаниях. Помните, что свитки хранятся в специальной книге, поэтому вписывать их в инвентарь не нужно. Как уже упоминалось в разделе «Колдовство», каждый свиток можно использовать только один раз, после чего он обращается в пепел.

ИНФОРМАЦИЯ. В пути персонаж будет узнавать много полезной информации. Чтобы не держать все накопленные знания в уме (вдруг придётся прервать игру и вы забудете что-нибудь важное), делайте пометки и записи в этой графе.

Играть будет намного удобней, если для ведения записей в листке героя пользоваться простым карандашом и стирательной резинкой. Но вы уже и сами наверняка об этом догадались.

Листок героя

Имя:

ЭНЕРГИЯ:

Экипировка:

СИЛЫ:

Суммарная броня:

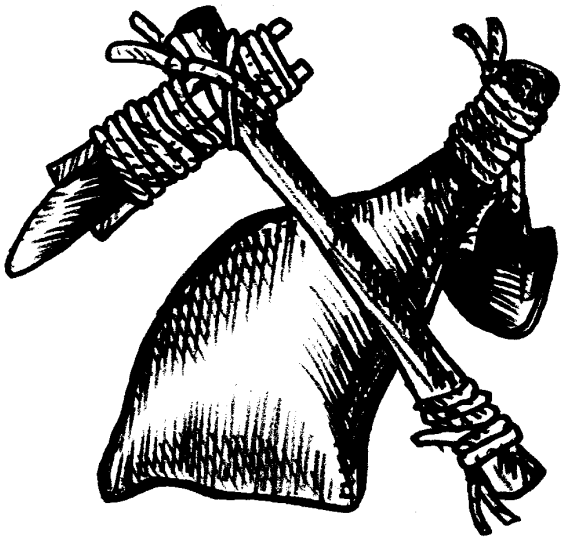
Инвентарь:

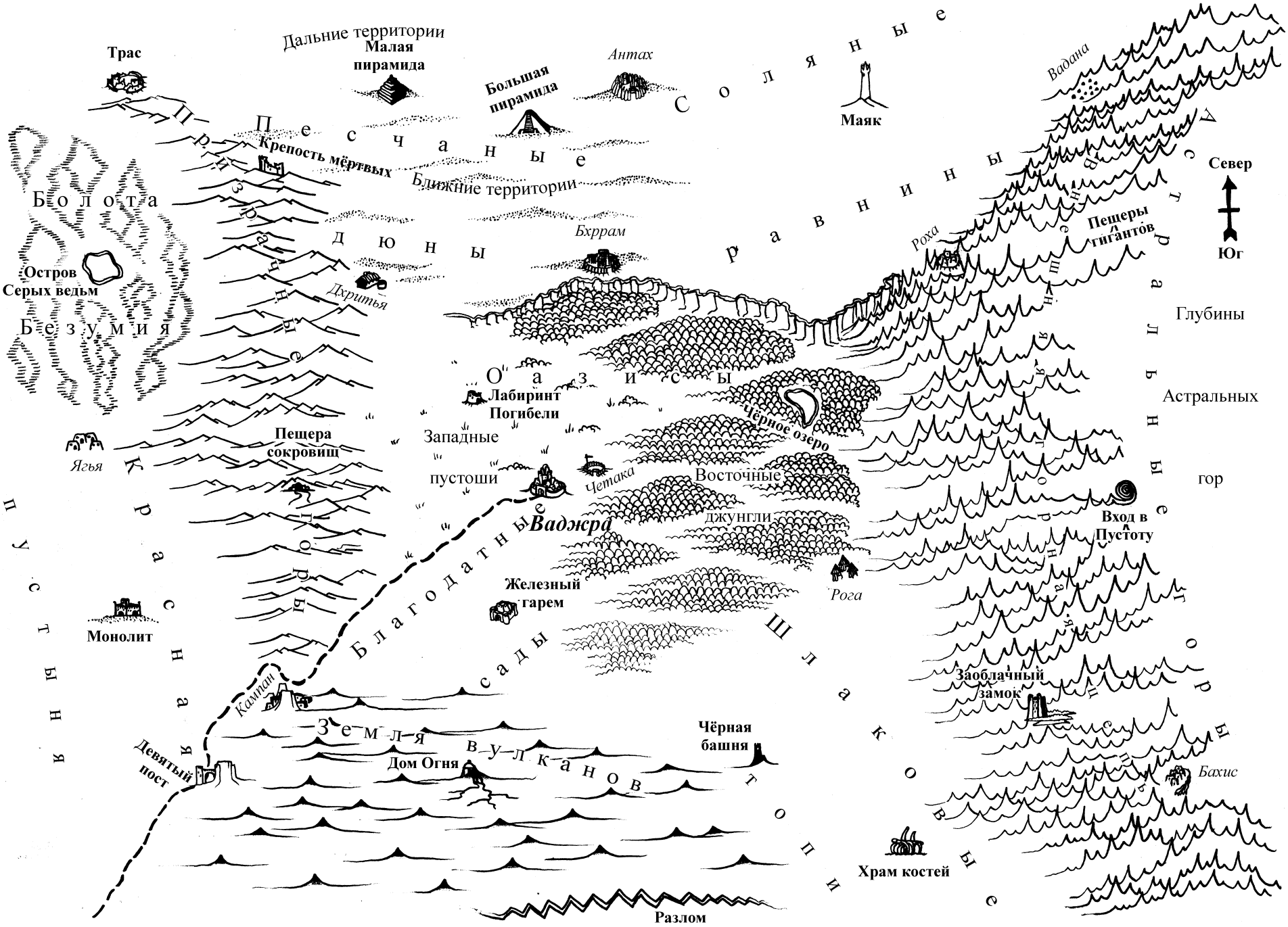
Колдовская книга:

Железные монеты:
Драгоценные камни:

Информация:

В поисках приключений




Карта региона Бхух
Дальние территории
Ближние территории
Трас
Малая пирамида
Большая пирамида
Антах
Маяк
Вадана
Крепость мёртвых
Пески забвения
Солёные равнины
Пески
Болота Безумия
Остров Серых ведьм
Бхррам
Дхритья
Роха
Пещеры гигантов
Север
Юг
Дюны
Оазисы
Лабиринт Погибели
Чёрное озеро
Пещера сокровищ
Ягья
Западные пустоши
Четака
Восточные джунгли
Ваджра
Благодатные сады
Железный гарем
Рога
Вход в Пустоту
Монолит
Кампан
Земля вулканов
Девятый пост
Дом Огня
Чёрная башня
Заоблачный замок
Бахис
Храм костей
Разлом
Шлаковые горы
Пустынная равнина
Глубины Астральных гор

ПРИРОДА РАДЖАСА

Рассматриваемый в игре регион Бхух представляет из себя изолированный бескрайними пустошами островок цивилизации в виде каменного города Ваджра и окружающих его вольных поселений.

Сердцем региона служит тектоническое углубление, берущее своё начало у подножья Астральных гор на востоке и постепенно перерастающее в Призрачные горы на западе. В этой области, естественным образом защищённой от иссушающих северных и особенно восточных ветров, укрывается большая часть растительного мира Бхух. Здесь же находится Четака, известная нечеловеческими налогами и унижениями перед городскими властями. Другие деревни расположены за границами плодородных земель, но, тем не менее, в непосредственной близости от них. Чтобы выжить, жители таких поселений регулярно отправляются туда для охоты и собирательства.

Чем дальше от центра региона, тем суровей становятся условия выживания. На севере нет ничего кроме песка и соли, а

ветер с этого направления зовут драконьим дыханием. Ради собственной независимости в этих районах сражаются со стихией деревни Антах и Вадана. На западе единственное поселение Ягья борется за жизнь между гиблыми низинами и Красной пустыней с её опасными причудами.

Неизвестно, чтоб кто-нибудь осмелился поселиться на юге дальше Кампаны. Огнедышащие горы и продукты их жизнедеятельности превратили ту часть региона — от Астральных гор до огромного плато Красной пустыни — в землю смерти.

К сожалению, Бхух не богат реками. В основном, вода поступает на поверхность из подземных источников, наполняя редкие озёра или ручьи. Большинство осадков приходится на Астральные горы: влага спускается к их корням, питая Оазисы. Остальным районам достаётся намного меньше. Погода практически всегда остаётся без изменений — ясная, ветреная и жаркая (пока светит солнце). Только на короткое время, в дождь, небо неожиданно затягивается свинцовыми тучами, гремит гром, сверкают молнии. Но, через несколько часов, не остаётся ни единого облачка, чтобы напомнить о прошедшей грозе.

Легенды и предания гласят, что климат Раджаса не везде одинаков. Говорят, на далёком севере пустыни и горы сменяются лесами и озёрами, дикие твари едят растения, а не людей, и несколько месяцев в году на земле, подобно высочайшим вершинам Астральных гор, лежит снег. Естественно, никто никогда в тех землях не бывал, и совершенно непонятно, откуда берут начало подобные сказки. Может быть, приходят с караванами из Ходаша?

ВОЛЬНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Среди пустынных земель Бхух образовались несколько изолированных друг от друга поселений. Их основали

свободолюбивые люди, не пожелавшие трудиться в рабстве среди Райских Кущ Ваджры.

В большинстве своем это были нищенствующие деревушки, организованные вокруг скудных источников воды. Их жители занимались охотой на диких тварей, собирательством и грабежом караванов, идущих из западного Ходаша в Ваджру.

Время от времени, владыка Ваджры организовывал военные походы в пустыню, чтобы уничтожить деревни и поработить их жителей. Чаще всего такие мероприятия ничем не заканчивались, так как тяжёлые солдатские отряды вязли в ужасных природных условиях, мораль и дисциплина воинов падали, и их приходилось возвращать в город.

На протяжении десятков лет такие деревни появлялись и исчезали — то тут то там — но, со временем, закрепилось чуть меньше дюжины прочных поселений, существующих и поныне. Среди беглых рабов, порой, оказывались ремесленники и даже настоящие мастера. Между поселениями наладилось сообщение и торговля, немного повысился достаток, и жизнь, в целом, стабилизировалась.

На сегодняшний день, ворота деревень открыты для всех, и большинство путников высоко ценит гостеприимство. Заглянув в таверну любого из поселений, вы отчётливо ощутите негласное братство между, казалось бы, совершенно чуждыми друг другу людьми. Разумеется, всегда найдётся небольшая доля тех, кто норовит влипнуть в неприятности, но им быстро преподают несколько доходчивых уроков о том, как не доставлять окружающим проблем.

АНТАХ



Одна из наиболее удалённых в дикие земли деревень подобно миражу белеет устрашающими костяными сооружениями между высоких песчаных барханов: почти все постройки выполнены из отполированных горячими ветрами рёберных и берцовых костей размером в человеческий рост. Над плотным частоколом тут и там возвышаются длинные копья, унизанные разнообразными черепами животных и монстров. За оградой — просторный двор с небольшим количеством хижин, почти все из которых выстроены по одной вдоль забора. Над некоторыми жилищами вьётся сизый дымок от домашних очагов. Под большим навесом в дальнем конце двора сереет единственная конструкция из камня — колодец.

Местные жители добывают ресурсы и пропитание охотой на песчаных монстров к западу от поселения. Некоторые охотники регулярно наведываются на север, где, порой, находят останки крупных животных и даже гигантов. Основными ресурсами всегда были кость и кожа, из которых мастера научились изготавливать всё: начиная оружием и заканчивая домашней утварью.

Для торговцев путь в Антах непрост, но труды окупаются сторицей, ведь деревня нуждается во многом. И, хотя большинство местных заявляют, что им ничего не нужно от «цивилизованного» мира, завезённые товары раскупаются очень быстро.

В прошлом, раз в несколько лет, самые отважные жители деревни отправлялись в далёкий северный поход с надеждой добраться до другого края песчаных дюн, но всегда возвращались ни с чем. В неравных схватках с монстрами, жарой и жаждой погибало больше половины храбрецов, и, в итоге, угроза вымирания заставила охотников сосредоточиться на собственном выживании.

Пожертвования: 10 ж.м.

Хотя жители Антаха и получают прибыль от продажи ремесленных изделий, неудачи на охоте провоцируют в деревне голод и болезни, а торговцы явно завышают цены на еду и товары первой необходимости.

Постоялый двор:

Обед и ужин у костра в общем кругу, а также последующий отдых в отдельной хижине с тюфяком (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 20 ж.м.

Ночлег под открытым небом и вода из колодца (восполняет 2 единицы СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Каменное копьё *380 ж.м.*

Накидка от бури	*100 ж.м.*
Заживляющий порошок	*20 ж.м.*

Ремесленники и мастера:

Хитиновый нагрудник	*680 ж.м.*
Ресурсы и материалы:	*10 кусков хитина,*
	3 куска кожи, 2 камня,
	1 флакон эфирной смолы.

Задание:

Воины Антаха просят вас разыскать *4 жала Золотого Скорпиона*, яд которого нейтрализует любые присутствующие в теле яды, но также и убивает, если человек здоров. Если вы поможете найти этот легендарный яд и отдать его деревне, они согласятся в назначенный час встать плечом к плечу другими вольными поселенцами и отстоять свободу в битве с владыкой Раджаса.

БАХИС



Жители этой деревни одними из первых ушли в дикие территории. Страшась преследования со стороны владыки Ваджры, они направились в самые опасные и суровые земли региона Бхух. Говорят, что у них с собой был какой-то артефакт, принадлежавший владыке, поэтому тот отправил в погоню своих лучших воинов. Жестокие сражения происходили в ущельях Астральных гор, не один десяток беглецов и солдат Железного легиона нашли свою смерть на дне каньонов среди шлаковых озёр.

Беглецы сопротивлялись настолько ожесточённо, что, в итоге, преследование прекратилось, но выжившие обнаружили себя в глубочайших горных дебрях, откуда не было пути назад.

Превозмогая суровые условия, люди сложили себе дома из камней, которые стоят и поныне. Чтобы избежать вымирания, поселенцы ловили диких аборигенов и, порой насильно, обучали их культурным навыкам, оставляя жить у себя. Из-за притока дикой крови, внешность современных жителей Бахиса изменилась, но знания не были утеряны. Наоборот, спустя поколения, Бахис прослыл по всему региону Бхух деревней великих ремесленников и мудрецов.

Многие стремятся посетить её в надежде чему-нибудь научиться или приобрести какой-нибудь бесценный предмет. Увы, не каждый житель Бахиса горит желанием поделиться знаниями своих предков, которые заплатили за их обретение собственными жизнями.

В Бахисе, все хижины и подсобные здания образуют аккуратные улицы, извивающиеся вдоль горной речки. Стены домов обработаны известью, а дороги устланы мелкой каменной крошкой. Повсюду царит тишина, нарушаемая только постукиванием колокольчиков под аккомпанемент жутковатых завываний ветра. Самое беспокойное место в деревне — это таверна, где собираются путешественники и праздные местные.

Пожертвования: 25 ж.м.

Когда странники из других поселений принесли весть о сборах пожертвований, в Бахисе умерили гордыню и тоже стали принимать небольшие суммы денег. Жители Бахиса стали доброжелательней относиться к чужакам, но с тех пор размер взносов не прекращает повышаться.

Постоялый двор:

Дом для гостей, обогреваемый камином, полноценные ужин и завтрак (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 35 ж.м.

Ночлег в заброшенной хижине и вода из реки (восполняет 3 единицы СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Каменный нож	*60 ж.м.*
Костяное копьё	500 ж.м.
Боевые перчатки	120 ж.м.

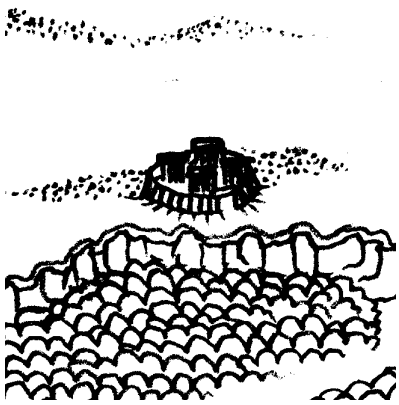
Ремесленники и мастера:

Молот из Монолита	800 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 осколок Монолита,*
	1 кусок чёрного дерева,
	1 камень.
Железная диадема:	740 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 метеорит,*
	3 куска стекла, 2 камня.

Задание:

Издавна Бахис не желает участвовать в склоках и войнах земель Бхух, но память о пролитой крови в дни бегства до сих пор мучает их сердца подобно открытой ране. Местные воины готовы принять участие в штурме Ваджры, если вы найдёте для Бахиса легендарный *Горн Забытых Героев.* По легенде, звук этого горна способен разрушать камень. Местные жители хотят использовать его, чтобы перекрыть ущелье, ведущее на территории гигантов, и избавить деревню от давней угрозы.

БХРРАМ



Негласно, Бхррам считается главной деревней среди всех поселений региона Бхух. Отчасти это правда, если судить по размерам, численности жителей и размахом торговли. Если прирост населения останется прежним, то уже через несколько лет на месте Бхррамы вырастет настоящий город. Старейшины деревни понимают, что Ваджра не допустит такого развития событий, и при распределении средств уделяют достаточно много внимания оборонительным сооружениям. В прошлом, Бхррам сформировался из временных пристанищ, которые делали беглые рабы, имевшие при себе лишь набедренную повязку и, в лучшем случае, нож. Отцы дожидались в них своих сыновей, мужья оставляли жён и детей, отправляясь на поиски необходимого для

дальнейшего пути. Поселяться надолго здесь начали после того, как всех рабов направили на возделывание Благодатных Садов и воины железного легиона перестали выслеживать бежавших в джунгли людей. Злые языки говорят, что Бхррам заключил тайную сделку с владыкой Ваджры и теперь пытается установить контроль над остальными деревнями, чтобы потом передать бразды правления своему хозяину. В подтверждение своим словам, недоброжелатели указывают на близкое расположение от города и тот факт, что деревня за последние десятилетия ни разу не подверглась атаке Железного легиона, хотя находится под самым его носом (как и Четака). Как бы там ни было на самом деле, поселение действительно большое и включает в себя несколько таверн, постоялых дворов и рынков. Выгодное расположение на границе трёх местностей позволяет ему принимать гостей и торговцев со всех направлений. Здесь давно уже никто не охотится — местные жители зарабатывают себе на жизнь торговлей и ремеслом.

Пожертвования: 5 ж.м.

Если вы не заплатите при входе в деревню эти пять монет, местные блюстители справедливости выставят вас вон под предлогом того, что вы нарушаете общественный порядок.

Постоялый двор:

Ужин, вино из плодов Оазиса и ночлег в отдельной комнате постоялого двора (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 50 ж.м.

Простой ужин и ночлег в общей спальной комнате (восполняет 2К СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): 30 ж.м.

Вода из колодца и ночлег в спальном сарае (восполняет 2 СИЛЫ и всю ЭНЕРГИЮ): 5 ж.м.

Рынок:

Деревянная дубина 20 ж.м.

Деревянный меч	280 ж.м.
Кожаные сапоги	240 ж.м.
Карта Лабиринта Погибели	150 ж.м.

Ремесленники и мастера:

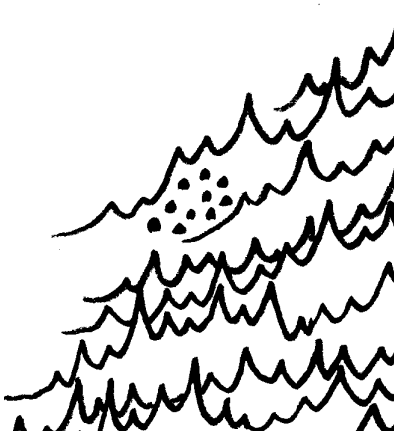
Моток верёвки	500 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*4 куска лианы, 1 камень.*
Зелье силы	750 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 порция листьев силы, 1 кусок хитина, 2 камня, 1 стеклянный флакон.*

Задание:

«Принеси нам дар, соразмерный твоей отваге, и воины Бхррамы пойдут за тобой», произносит один из Старейшин. «Здесь нет никакой тайны, мы укажем тебе этот дар». Старейшины рассказывают вам о чудесном кристалле, заточённом в старинной башне посреди Соляных Равнин, который называется «*Сердце Доблести».* Отдайте его Старейшинам Бхррамы, чтобы заручиться поддержкой этой деревни на случай открытой войны с Ваджрой.

ВАДАНА

Эта горная деревня устроилась на одном из пологих отрогов Астральных гор, выдающемся в идеальную гладь соляных равнин подобно киту. Её жители выдолбили свои жилища прямо в камне южного склона, защитив себя таким образом от сильных ветров, задувающих сюда с севера и северо-востока. Поселенцы выбрали место для деревни таким образом, чтобы иметь возможность



одновременно охотиться в горах на востоке и в соляных равнинах на западе. В обоих случаях приходится иметь дело с хищниками и монстрами, приспособившимися к суровым климатам гор и мёртвых долин, а значит представляющими опасность даже для опытных охотников. Вадана известна среди поселений Бхух добычей редких ископаемых минералов, металлов и солей. К сожалению, количество

добываемого материала настолько мало, что со временем жители перестали продавать или обменивать их, предпочитая хранить ценные ископаемые у себя как реликвии и свидетельство достатка. В купе с большими пространствами Соляных Равнин, отделяющими поселение от обжитой части региона, это стало порождать слухи и небылицы, связанные с местными культурными традициями. Про ваданитов говорят «поклоняющиеся тем, кого нет».

Торговцы из других деревень — нечастые гости. В большей степени из-за того, что здесь нет ни удобной дороги к испещрённым жилыми пещерами скалам, ни просторного двора, на котором можно разложить товар и расположиться самому.

В целом, Вадана — обычное небольшое поселение, кроме охоты и собирательства занимающееся горными и соляными разработками. Если у его жителей и существуют какие-то тёмные секреты, то они хорошо сокрыты от посторонних глаз. Может быть, в своё время кому-нибудь удастся прикоснуться к местным тайнам и, возможно, даже разгадать одну из них, но это будет уже совсем другая история.

Пожертвования: 5 ж.м.

Вялая торговля с другими деревнями делает деньги не такими уж и нужными в этих местах. Многие переплавляют монеты в необходимые в быту инструменты. Если действительно хотите помочь развитию деревни, подарите ей *железный слиток!*

Постоялый двор:

Ужин и завтрак в кругу одной из семей общины и ночлег под тёплым одеялом (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 15 ж.м. (или бесплатно, если у вас действительно нет ни единой железной монеты).

Вода из источника в горах (восполняет 1 единицу СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Каменный нож	40 ж.м.
Костяная кирка	360 ж.м.

Ремесленники и мастера:

Каменная секира	740 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*2 куска гранита, 1 кость, 1 кусок дерева, 1 камень, 1кусок лианы.*
Напиток отшельников	500 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 порция листьев силы, 1 целебный кактус, 1 кусок лианы, 2 камня, 1 порция жёлтой соли.*

Задание:

Один из старших воинов деревни рассказал вам старую легенду, которая передаётся его предками из уст в уста на протяжении многих поколений. Она гласит, что самый крепкий материал из всех существующих в мире пришёл к нам сквозь пространство и время неведомые человеку. Осколок этого материала, монолита, способен раздробить гранитную гору, не повредившись. Загадочную субстанцию можно найти на другом конце земли в кровавой пустыне. Воин обещает возглавить всех охотников деревни и привести в решающую битву, если вы найдёте для них *1 осколок Монолита.*

ДХРИТЬЯ



На южной границе пустыни, там где Песчаные Дюны, минуя тектонический склон, плавно переходят в засушливый регион Оазисов, в подножье Призрачных Гор расположена деревня собирателей и ремесленников — известных в регионе мастеров работы со стеклом. Местные умельцы добывают специальный песок, из которого выдувают не только колбы и флаконы для хранения снадобий, но и целые вещи — декоративного и практического назначения. Есть в поселении и охотники. Они отправляются на промысел в западные Оазисы, попутно собирая материалы, необходимые ремесленникам для работы. Некоторые из охотников знают где искать специальный песок из которого делают стекло, но на его сбор обычно ходят в отдельном порядке.

Не смотря на то, что деревня находится у самых гор, территория последних считается для жителей запретной. Большинство не хочет иметь дел с призраками и монстрами, таящимися в тёмных щелях старинных скал. Число искателей приключений родом из Дхритьи в разы меньше, чем сорвиголов из других поселений. Местные активно торгуют с Бхррамом и Кампаном. Именно через Дхритью в Бхррам (и даже в какой-то мере Роху) попадают вещи из разграбленных караванов. Доступное местоположение деревни заставляет других торговцев с охотой направлять в неё помощников для ведения дел.

Основная часть деревянных хижин в поселении служит их обитателям одновременно и жильём и рабочим местом. Дома выстроены вдоль ближайшей горной гряды двумя длинными рядами, отстоящими друг от друга на большом расстоянии. Образуемое ими пространство занимают торговые ряды и площадки для различных мероприятий. В самом центре площади под деревянной крышей огорожен колодец.

Пожертвования: 10 ж.м.

Сбор денег осуществляет Общество Ремесленников, но вы видите, что почти все мастера живут более чем скромно и с каждой продажи платят процент в ту же организацию. Что-то нечисто с местным самоуправлением.

Постоялый двор:

Плотный ужин и ночлег в гостевом домике (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 20 ж.м.

Сон под открытым небом и вода из колодца (восполняет 2 СИЛЫ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Стеклянный кинжал 400 ж.м.

Стеклянный флакон	100 ж.м.
Одурманивающее зелье	300 ж.м.
Карта Пещеры Сокровищ	150 ж.м.
Карта Лабиринта Погибели	150 ж.м.

Ремесленники и мастера:

Костяной меч	600 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*2 кости, 1 кусок дерева, 1 камень.*
Стеклянный меч	400 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 кусок стекла, 1 кусок дерева.*
Кожаный щит	400 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*8 кусков кожи, 4 куска дерева, 2 куска лианы, 1 кость, 2 камня.*

Задание:

*З*лоумышленники наладили среди близлежащих деревень продажу воды из болот Безумия, к которой пристращаются всё больше бедствующих жителей. Дхритья согласится восстать против владыки вместе с другими поселениями, если вы поможете избавить людей от нависшей угрозы. Кочующий лагерь, в котором изготавливают зелья, находится где-то в западных Оазисах.

КАМПАН



Деревня обосновалась недалеко от южной оконечности гор Гигантов, где торговый тракт петлеобразным маршрутом огибает скалы, проходя вплотную к Землям Вулканов. Чтобы обезопасить себя от солдат железного легиона, поселенцы построили свои дома за огромной грядой вулканической породы, выбрав место поближе к красным скалам, отделяющим Землю Вулканов от Красной Пустыни. Пограничная область достаточно безопасна — в ней нет активных гейзеров или лавовых источников.

Материалы для строительства люди собирали отовсюду: приносили камни из Призрачных Гор и Красной Пустыни, грабили караваны из Ходаша (пока из-за частых набегов города не усилили их охрану), отправлялись за деревом в саванны западных Оазисов.

Кампан находится в непосредственной близости от пяти различных районов Бхух, и это позволяет деревне пользоваться лучшим из того, что может дать каждый из них.

Жители Кампаны — единственные, кто осмелились грабить торговые поставки из Ходаша. Самые сильные воины устраивали засады за Девятым Постом и атаковали неожиданно, когда караванщики устраивались на ночлег. Добытые грабежом драгоценности, товары и ресурсы значительно обогатили деревню, позволив людям жить не опасаясь за завтрашний день.

Но беспечные времена миновали, Ваджра и Ходаш стали отправлять в сопровождение торговцам вчетверо больше воинов и этот способ наживы стал слишком опасным. Нынче кампанские сорвиголовы ограничиваются лишь мелким воровством среди караванных стоянок. Визуально, Кампан представляет из себя каменно-деревянные, частично покрытые извёсткой хижины. Одни дома хаотично прилеплены к утёсу красной скалы, другие держатся друг на друге, образуя многоэтажные строения. Улочки между ними извилистые, узкие и грязные. В тёмных подворотнях много нищих.

Особенной достопримечательностью деревни является горячий источник. Местные используют его для любых нужд, в том числе и для питья. Тёмная сила некогда ядовитого гейзера иссякла, и отравленные пары, со временем, превратились в целебную воду.

Пожертвования: 25 ж.м.

Времена храбрых грабежей прошли, и поселение, в основном, держится на чересчур опасной охоте в Красной Пустыне. Большое количество калек и нищих просят подати. Их нужда очевидна, но вы не знаете насколько мудро здесь распоряжаются пожертвованиями.

Постоялый двор:

Ужин в таверне, сон в отдельной хижине и целебная вода из источника (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 30 ж.м.

Скромный ужин в таверне, сон в общей зале и целебная вода из источника (восполняет 2К+2 СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): 20 ж.м.

Ночлег на улице и целебная вода из источника (восполняет 1К СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Костяной кинжал	90 ж.м.
Фляга целебной воды	150 ж.м.
Карта Пещеры Сокровищ	130 ж.м.
Карта Лабиринта Погибели	150 ж.м.

Ремесленники и мастера:

Огненный снаряд	100 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 серный камень,*
	1 стеклянный флакон,
	1 кусок дерева.

Задание:

Опасная охота в Красной Пустыне оставила многие семьи без мужчин или сделала последних калеками. Деревня всё больше скатывается в нищету. Памятуя о былых победах, бездельничающие воины снова планируют атаковать торговый караван на подходе к Кампане. Некоторые из них прекрасно понимают, что это самоубийство. Помогите им разбить королевский караван, и они вступят в ваш военный альянс против Ваджры.

РОГА



До прихода в эти места Шлаковых Топей, деревня стояла в густых джунглях неподалёку от Астральных Гор. Когда же район вымер, она оказалась прямо посреди зловонных земель, пышущих отравой. Поселенцы не отступили перед бедой и возвели вокруг деревянного частокола еще одну преграду, на этот раз из камня, взятого с горных склонов к востоку. По сей день крепкая стена защищает деревню — путники на её территории в безопасности, но с юга до Роги приходится добираться через Шлаковые Топи минуя все существующие опасности.

Добытчики ходят на охоту в Оазисы, оттуда же ими доставляются бурдюки с питьевой водой, который в Роге не стало с приходом отравленных топей. Говорят, что местные научились

очищать ядовитую воду огнём, но процесс этот слишком долгий, чтобы при помощи него можно было обеспечивать всю деревню.

За внутренней окружностью частокола деревенские хижины располагаются полумесяцем вокруг главного двора. Эти жилища были построены на фундаментах из деревянных столбов ещё во времена господства джунглей. С возведением защитной стены в обиход поселенцев пришёл камень: теперь им пользуются мастера, воины и даже домохозяйки, но амулеты и тотемы изготовляемые в Роге до сих пор остаются традиционно деревянными.

Как таковой таверны или постоялого двора здесь нет, но семьи охотников гостеприимны и всегда готовы принять в дом честного путника. Однако злоупотребить гостеприимством не удастся — вора или убийцу здесь видят издалека и вряд ли вообще пустят на порог поселения.

Пожертвования: 10 ж.м.

Джунгли вымерли, а оставшаяся территория Оазисов переполнена монстрами и другими охотниками, поэтому многие материалы приходится покупать у захожих торговцев. Увы, в будущем дела будут обстоять только хуже.

Постоялый двор:

Любой дом в Роге примет вас как гостя, если только вы не отъявленный негодяй. Вас накормят и уложат отдыхать в тепле и уюте. Скорее всего, домочадцы предложат разделить с ними и завтрак. Такой отдых восполнит вам все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ. Будет крайне бесчестно уйти не преподнеся нескольких десятков *железных монет* в знак благодарности.

Без денег и лишних зазрений совести вы можете переночевать за каменной стеной. Увы, это единственное место, где разрешено находиться тем, кто заражён чумой из храма Костей (восполняет 1К СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ).

Рынок:

Деревянная дубина	15 ж.м.
Жёсткий нагрудник	320 ж.м.
Зелье от чумы	100 ж.м.

Ремесленники и мастера:

Каменный топор	700 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 кусок гранита,* *1 кусок дерева,* *1 кусок лианы, 1 камень.*
Оберегающий амулет	300 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 кусок дерева,* *1 кусок лианы,* *1 камень.*

Задание:

Старейшина деревни — опытный знахарь — объясняет, что исход грядущей битвы неизвестен. Воины Роги присоединятся к восстанию, но сперва вы должны укрепить силы нового союза при помощи духов. Старейшина вручает вам *9 священных тотемов.* Продайте по одному в каждой деревне, чтобы духи придали их воинам силы и храбрость, и верните выручку старейшине. Как только дело будет сделано, Рога согласится участвовать в битве.

Останавливаясь в каждом из поселений, проверяйте удачу. Если проверка успешна, вы продаёте 1 тотем, если нет — вам придётся задержаться ещё на день, чтобы попытаться снова.

РОХА



Жители Рохи живут в каменных хижинах, плотно выстроенных на краю высокого утёса. Единственный путь в деревню лежит через длинный подвесной мост, соединяющий утёс с одной из многочисленных горных троп. Мост построили относительно недавно, при содействии Бхррамы. До этого Роха была почти полностью изолирована от западных районов Бхух. Давным-давно основатели шли до места строительства деревни обходя ущелья вокруг через опасные области гор на востоке. С тех пор многие тропы заблокировались обвалами или их разрушили гиганты.

После возведения моста, охотники Рохи стали часто спускаться в Оазисы. Опасность, от которой поселенцы бежали в

горы, миновала: Ваджра прекратила преследовать беглых рабов в плодородных землях. Тем не менее, сегодня уже никто не хочет возвращаться — горы дают чувство безопасности: в случае чего, Роха может защитить себя от нападения любой армии, обрубив мост через бездонное ущелье.

Переправившись по мосту на утёс, путешественник оказывается среди хаоса извилистых тропинок, деревянных лестниц и громоздящихся друг на друге каменных хижин, до некоторых из которых не так-то просто добраться даже при помощи специально собранных хозяевами подручных средств. В отличие от других горных деревень, где люди довольно замкнуты в себе, местные тепло относятся к появляющимся в их краях, время от времени, искателям приключений. Для них здесь есть отдельная хижина со всеми удобствами. А если вы ещё и странствующий торговец, то вам дадут разместиться на деревенском складе инструментов и материалов.

Пожертвования: 15 ж.м.

Как и везде, где торговля занимает не последнее место в жизни поселения, здесь с радостью собирают взносы. Как бы там ни было, трудно не согласиться с тем, что подобный обычай помогает выживать всем поселениям, и каждый житель региона, в долгосрочной перспективе, от добровольных сборов только выигрывает.

Постоялый двор:

Ужин, ночлег и завтрак в хижине для гостей (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 25 ж.м.

Ночлег под открытым небом и вода из источника (восполняет 2 единицы СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Хитиновый шлем 280 ж.м.

Ремесленники и мастера:

Костяная секира	640 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 гигантская кость,*
	1 кусок гранита,
	1 кусок дерева,
	1 кусок лианы,
	1 камень.
Плащ буревестника	700 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*6 кусков кожи,*
	4 куска лианы,
	1 порция красной соли,
	4 камня.

Задание:

Старший воин деревни просит вас найти сокровище его рода — *старинный перстень.* Вместе с большинством рабов, предок воина, удостоившийся носить этот перстень, попал на каторгу в Благодатные Сады, и с тех пор о судьбе реликвии ничего не известно. Прежде чем вести войско на смерть, предводитель хочет вернуть утерянное сокровище, исполнив свой долг перед теми, кто погиб в рабстве у владыки Ваджры.

ЧЕТАКА



Четака имеет дурную славу среди жителей региона. История происхождения этой деревни берёт начало в те времена, когда город стал переправлять рабскую силу на юг, для возделывания земли. Некоторые из бежавших рабов, не выдержав сложных условий выживания в диких землях, стали возвращаться к стенам города, умоляя разрешить им вернуться к подневольному труду. Владыка, видя унижения жалких людей, воспылал тёмной злобой и приказал страже игнорировать неудачливых беглецов, ни впуская ни прогоняя их.

Бывшие рабы, которых становилось всё больше, продолжали взывать к милости, но город оставался непреклонен. Они нищенствовали под стенами города, облепляя выходящие из ворот

караваны с мольбами о подаянии, а торговцы с хохотом хлестали их плетями и били шестами.

Новое развлечение настолько понравилось владыке, что он позволил людям поселиться в пустоши за городскими стенами. В образовавшуюся деревню стали возвращаться новые беглецы — уже из Благодатных Садов, но её пресмыкающиеся перед владыкой жители тут же отдавали новоприбывших городской страже в надежде, что и их пустят назад, но впускали кого угодно, только не поселенцев.

Настало время, когда сбежавшие рабы стали просить обосновавшихся за городом жителей не выдавать их городским властям. Так выстроилась гнусная вертикаль страха, злобы и коварства, которая по сей день руководит Четакой. От гнева железного легиона деревня спасается огромными налогами и беспрекословным повиновением.

Видимо, молчаливым согласием на существование Четаки, владыка Ваджры преследует какие-то определённые цели. Путешественнику здесь всегда нужно быть начеку, чтобы не оказаться на утро в тюремной камере.

Пожертвования: 50 ж.м.

Никакой благотворительностью здесь и не пахнет. По взглядам стражи можно понять, что стоит им свиснуть как в деревню тут же нагрянет отряд городских воинов. Платите, либо не попадайтесь на глаза. Для открытого конфликта еще слишком рано.

Постоялый двор:

В деревне нет постоялого двора. Путешественники и местные устраиваются как попало в большом подобии загона для скота и устраивают бивачные костры. За возможность переночевать в таком месте, восстановив 2 единицы СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ, вы ещё должны и заплатить *50 железных монет*.

Рынок:

Деревянная дубина	25 ж.м.
Одурманивающее зелье	300 ж.м.
Карта Лабиринта Погибели	150 ж.м.

Мастера и ремесленники:

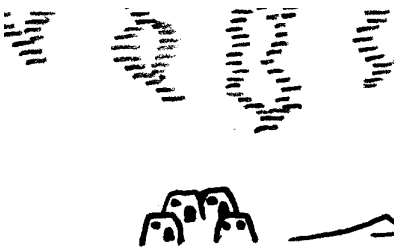
Хитиновый щит	800 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*10 кусков хитина,* *4 куска кожи,* *1 флакон эфирной смолы,* *3 камня.*

Задание:

Оказавшись в Четаке, вы понимаете, что произнести хоть слово по поводу восстания здесь означает самоубийство. Тем не менее, местные жители не останутся безучастными, когда начнётся финальное сражение.

Если к последней битве вы соберёте в союз пять или больше деревень, включая Дхритью, то Четака присоединится к восстанию, как только начнётся схватка.

ЯГЬЯ



Миновав Призрачные Горы, беглые рабы оказались перед выбором — либо уходить дальше в красную пустыню, либо остаться там где они есть сейчас. Единственно верным решением был второй вариант, поэтому так и поступили. Соседство с Серыми ведьмами нельзя назвать безопасным, но тогда о существовании этих болотных созданий никто не знал. Так родилось поселение Ягья. То ли долгие годы жизни рядом с Болотами Безумия сказались на разумах поселенцев, то ли люди каким-то образом завладели частью секретов Серых ведьм, но в Ягье стало активно развиваться зельеварение — совершенно чуждая наука для цивилизации Бхух, близкая к древнему колдовству. Она не получила развития в большинстве деревень, где люди полагаются

только на крепость мастерового оружия и грубую силу. Так сложилось, что на сегодняшний день Ягья — единственная деревня, в которой всё внимание уделено созданию зелий.

Внешне Ягья выглядит обычной деревней, устроившейся под склонами Призрачных Гор рядом с источником подземных вод. Хижины сложены из камня, дорожки между жилищами обозначены небольшими булыжниками, а колодец скрывается от лучей солнца под глубоким навесом. Но если зайти в один из домов, то, кроме привычных пучков трав под крышей, вам бросится в глаза большое количество прозрачных сосудов и мисок со смесями, чей резкий запах способен сразить наповал.

Самим жителям, кажется, безразлично чужое о них мнение. С любым собеседником они общаются в сдержанно-вежливом ключе, практически никогда не теряя самообладания. Если хозяевам что-то не понравится, вас просто попросят удалиться за пределы деревни, и упаси вас духи не подчиниться этому требованию!

Пожертвования: 20 ж.м.

Поселенцы регулярно заказывают в Дхритье большое количество стеклянных ёмкостей и еды, так как доля охотников в деревне за последние годы снизилась. Они верят, что наступит время, когда их зельями будут пользоваться и стар и млад, поэтому отдают себя делу целиком.

Постоялый двор:

Ужин с восстанавливающими силы приправами и ночлег в гостевой хижине (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 35 ж.м.

Отвар укрепляющих трав и ночлег под открытым небом (восполняет 1К СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): бесплатно.

Рынок:

Деревянное копьё	250 ж.м.

Заживляющий порошок	15 ж.м.
Зелье деревянной кожи	800 ж.м.
Паучье противоядие	200 ж.м.

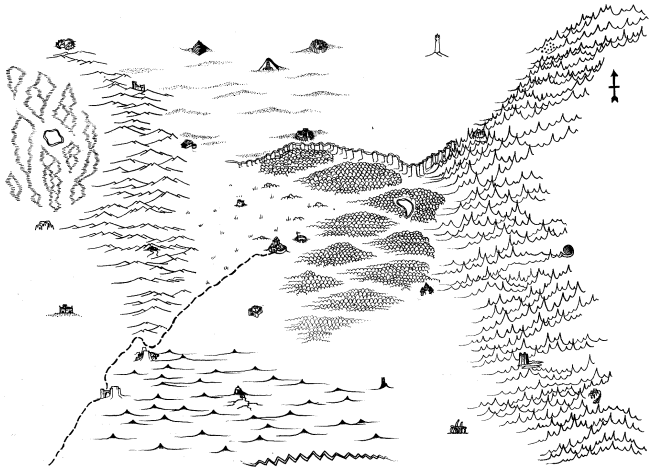
Мастера и ремесленники:

Зелье энергии	750 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 целебный кактус,* *1 кусок лианы,* *1 стеклянный флакон,* *2 камня.*
Зелье каменной кожи	800 ж.м.
Ресурсы и материалы:	*1 камень, 1 кусок хитина,* *1 флакон болотной воды,* *1 порция красной соли,* *2 камня.*

Задание:

Без лишних приготовлений, старейшина Ягьи сразу же переходит к главному: «В мёртвых землях, на юго-востоке, есть заброшенная башня. Все знают легенду о колдуне, обитавшем в ней когда-то. Если это правда, то в башне должны сохраниться его книги. Принеси нам в дар одну из них, ту что зовётся *«Трактат о зельеварении»,* и мы окажемся перед тобой в неоплатном долгу, который, я надеюсь погасит наше участие в такой безрассудной затее как восстание против Устрашающего Смерть!»

Вам не остаётся ничего другого, кроме как согласиться и пообещать сделать всё возможное.



АСТРАЛЬНЫЕ ГОРЫ

С востока Бхух отделён от остального мира непроходимыми Астральными горами. Их пики настолько высоки, что пронзают собой облака и уходят в звёздную высь. Вы не ослышались, именно облака. Астральные горы — единственное место в регионе, где на небе практически всегда можно увидеть облачность. А когда таковой нет, взору предстают укрытые снегом вершины, сияющие в лучах солнца ослепительной белизной. Естественно, основная масса воды никуда не уходит, только частично питая восточные джунгли Оазисов и заставляя её тем самым буйно цвести. Внешнее кольцо Астральных гор не отличается неприступностью и особенно суровыми условиями, хотя и здесь достаточно высоких скал и глубоких расщелин. Общая высота этой части ниже, чем у остального массива. Кое-где попадаются озёра и даже растения. Также, нужно упомянуть, что во внешнем кольце редко показываются гиганты, которые в большом количестве населяют Астральные горы. Эти гиганты происходят от тех, что пришли из Призрачных Гор много веков назад. Они крупнее и

медлительнее чёрных пустынных гигантов и менее агрессивные, но, всё же, очень опасны для людей.

За внешним кольцом начинается основной горный массив. Неприступность скал возрастает с каждым пройденным в восточном направлении шагом, и очень скоро скалы становятся абсолютно непроходимыми. Дальше нескольких дней пути на восток заходят только гиганты, и только они одни знают, где и чем заканчиваются Астральные горы. Безымянные смельчаки, которым удалось подняться на один из восточных пиков, рассказывают, что дальше горные вершины вздымаются всё выше и выше, загораживая небо. Возможно там находится угол мира и начало небесной тверди, но никто никогда не сможет выяснить это наверняка.

Двигаться по Астральным Горам непросто — каждое мгновение есть шанс сорваться в пропасть или быть раздавленным огромным валуном. Приходится постоянно следить за тем, куда ставить ноги и обо что опираться. Хищников и монстров не так много, но те что есть представляют немалую угрозу. О драконах и говорить нечего. Путник, увидевший одного — одновременно счастливец и несчастный. Счастливец, потому что драконы очень редко показываются людям. А несчастный из-за неминуемой гибели, которая его ждёт.

ВНЕШНЯЯ ГОРНАЯ ЦЕПЬ

Дневной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы определить событие!

1

Вы находите спрятанный между булыжниками тайник. Наверное, кто-то оставил его здесь и забыл вернуться (или не сумел).

Продолжайте путь (вы преодолеваете маршрут за 4 дня, затратив 3 единицы СИЛ) или, если хотите, проверьте содержимое тайника! Для этого киньте игральную кость один раз:

1. Какое разочарование! Внутри ничего нет, только камни.
2. Здесь оставлены кое-какие материалы: *2 кости, 1 кусок кожи.*
3. Вы находите в тайнике *80 железных монет.*
4. Змея! Тварь молнией бросается на вас и кусает в локоть. Теперь ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ не будут восполняться из-за яда, пока вы не выпьете *змеиное противоядие.*
5. В тайнике оказываются *20 железных монет* и *2 куска кожи.*
6. Под камнями лежат свежие запасы еды. Наверняка за ними придут. Если хотите съесть их всё равно, то восстановите ЭНЕРГИЮ до изначального уровня.

2

В пути вам встречается раненый жук-часовой. Создание, барахтавшееся на спине, при виде вас словно собирает всю свою волю в кулак и рывком переворачивается на ноги. Озлобленный монстр стрекочет и бросается в атаку.

РАНЕНЫЙ ЖУК-ЧАСОВОЙ

ЭНЕРГИЯ: 13, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 1.

Вы шли до цели 3 дня и потратили на дорогу 3 единицы СИЛ.

3

Вы выбираете в меру каменистую, но довольно надёжную тропу, которая умело ведёт вас по направлению к цели. Через 3 дня вы добираетесь до пункта назначения, потратив на переход 3 единицы СИЛ.

4

Из-за ближайшего отрога скалы доносятся звуки раскалывающихся камней. Тропа огибает этот отрог, сворачивая влево, но вы решаете взобраться по склону и проверить, кто шумит по ту сторону. Оказывается, у самой дороги расположился большой жук-каторжник! Его передние лапы по форме напоминают огромные кирки, которыми он дробит горную породу с одной ему известной целью.

Появившись с неожиданной стороны, вы не даёте застать себя врасплох, но боя с монстром не избежать — его массивная туша преграждает дорогу вперёд.

ЖУК-КАТОРЖНИК

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 4.

Неподалёку вы находите останки менее удачливого путника — в его сумке лежат *20 железных монет.*

Вы продолжаете путь и добираетесь до пункта назначения за 3 дня, потратив лишнюю единицу СИЛ.

5

Дорога, по которой вы идёте, упирается в крутую скалу высотой в несколько человеческих ростов. Судя по следам на камнях, здесь не раз поднимались люди. Тем не менее, взбираясь, придётся попотеть — важно правильно оценить свои возможности. Всегда можно вернуться и попробовать найти иной путь через горы.

Если вы решаете взобраться по каменной стене, проверьте ваши СИЛЫ! Для успешного преодоления преграды, результат должен быть не меньше 17. В этом случае дорога приводит вас к цели за 2 дня без лишних затрат СИЛ. Имейте в виду, что каждая неудачная попытка, из-за ссадин и синяков, обойдётся вам в две единицы ЭНЕРГИИ!

6

Ущелье становится всё уже. Вскоре, вы оказываетесь в самой низкой его точке, где стены сдвигаются близко друг к другу, оставляя коридор шириной шага в три, не больше. Когда-то, предприимчивые путешественники (или жители ближайшего поселения) укрепили проход при помощи деревянных и костяных клиньев, чтобы предотвратить случайный обвал, но некоторые крепления давно испортились и требуют замены. Бросьте игральный кубик один раз, чтобы определить количество пришедших в негодность балок. Если у вас есть столько *кусков дерева* или *костей*, сколько выпало при броске, можете отремонтировать конструкцию и продолжить путь без опаски. Иначе проверьте удачу — при неблагоприятном результате укрепления с треском ломаются как раз в тот момент, когда вы проходите под ними, и каменная лавина заполняет узкое ущелье.

Вам удаётся избежать смерти, но придётся бросить игральную кость трижды и вычесть из ЭНЕРГИИ выпавшую сумму в счёт ранений!

В любом случае, если вы остаётесь живы, то преодолеваете намеченный маршрут за 2 дня, затратив на всё 4 единицы СИЛ.

Ночной путь

Определите событие броском игральной кости!

1

Освещая себе дорогу факелом, вы всё ниже спускаетесь в какое-то углубление, похожее на кратер. Вы идёте до тех пор, пока из темноты не начинает доноситься сухое похрустывание и шорох камней. Скелет, вооружённый костью гиганта как огромной дубиной, преграждает вам путь. Лучше атаковать первым.

СКЕЛЕТ

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 2.

Раздроблённые кости осыпаются на землю, а рядом падает костяная дубина. Если хотите, возьмите *1 гигантская кость* в качестве трофея и отправляйтесь дальше. Вы преодолеете маршрут за 4 дня, потратив дополнительно 2 единицы СИЛ.

2

Передвигаться по горам ночью — самоубийственное занятие, и только что подвёрнутая вами нога подтверждает эту прописную истину! Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ. Если результат меньше 22, то нога распухает и вам становится очень больно на неё наступать. Впереди долгая дорога, а вы едва идёте! Бросьте две игральных кости дважды и вычтите выпавшие суммы из ЭНЕРГИИ и СИЛ — это будут ваши затраты на передвижение с повреждённой лодыжкой. Затем бросьте одну игральную кость и прибавьте 3, чтобы определить сколько дней будет длиться ваш переход. Хороший отдых приведёт вашу конечность в норму, но впредь будьте осторожны!

Если проверка ЭНЕРГИИ заканчивается в вашу пользу, то вы продолжаете идти как ни в чём не бывало и добираетесь до цели за 3 дня, затратив на дорогу 3 единицы СИЛ.

3

Ночная дорога заводит вас в зловещее ущелье, на дне которого лежат обломки носилок, сундуков и прочих вещей, которыми пользуются странствующие торговцы. Поначалу вы решаете, что эти вещи упали сюда, сорвавшись с высокого утёса, но ситуация проясняется, когда свет факела выхватывает из темноты растерзанные тела людей. Опасаясь оказаться в ловушке, вы быстро идёте в обратном направлении и натыкаетесь на двух крупных жуков

— сообразительные твари дождались, когда вы зайдёте достаточно далеко и отрезали вам путь к отступлению. Теперь единственный способ спастись — это сражаться.

ЖУК-ПОТРОШИТЕЛЬ СЛЕВА
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 4.

ЖУК-ПОТРОШИТЕЛЬ СПРАВА
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

Расправившись с монстрами, вы возвращаетесь к телам торговцев. К сожалению, ни одна вещь, предназначавшаяся для продажи, не уцелела. Остаётся довольствоваться только кожаным кошельком с *300 железными монетами* и продолжать идти к намеченной цели. Дальнейшая дорога занимает 4 дня и берёт с вас 4 единицы СИЛ.

4

Когда ваша рука соскальзывает в щель между двумя крупными валунами, вы чувствуете острую боль в ладони и, вскрикнув, спешите высвободить конечность. Киньте игральную кость, чтобы определить, что произошло!

1-2. Вы каким-то образом умудрились раскроить себе кожу до крови. Киньте кубик и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшее число.

3-4. Осматривая руку, вы находите на коже две маленькие дырочки, с проступившими капельками крови. Очень быстро отверстия превращаются в язвы и вы начинаете испытывать слабость и тошноту. Теперь, пока вы не примете *змеиное противоядие*, ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ не будут восполняться!

5-6. На первый взгляд, всё в порядке. Но скоро ладонь сильно распухает, и чувствуется упадок сил. Если вы не примете *паучье противоядие*, ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ будут уменьшаться на

единицу каждый день, пока не наступит смерть.

Вы идёте 3 дня и тратите дополнительно столько СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика.

5

Свет факела освещает лежащее в стороне от тропы мёртвое тело. Поза, в которой умер человек, кажется вам странной, но с другой стороны, чего только не случается на просторах Астральных Гор! Если вы решаете оставить мертвеца в покое, то продолжайте путь: вы добираетесь до цели за 5 дней, затратив 3 единицы СИЛ.

Если вы подходите к трупу поближе и осматриваете останки, то находите *1 драгоценный камень*! Однако, проверьте удачу! Если фортуна отворачивается от вас, то вы заражаетесь от останков старинной чумой, занесённой сюда несчастным странником из Храма Костей. Вам необходимо выпить *зелье от чумы*. До тех пор вы будете терять по единице максимального и текущего значений СИЛ каждый переход, пока не умрёте, ведь ни в одно поселение вас не пустят!

6

Не заметив опасности из-за темноты, вы попадаете в охотничью ловушку! Большой валун, державшийся на маленьком колышке, наваливается на вас, едва не расплющивая насмерть. Потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

Если вы остаётесь живы, то обнаруживаете, что не можете выбраться — ваше тело защемлено между каменной глыбой и скалой. Все усилия выбраться самостоятельно ни к чему не приводят, и приходится ждать, когда хозяин ловушки проверять дичь. Главное, чтобы это не оказался какой-нибудь людоед!

Бросьте игральную кость один раз — столько дней проходит прежде чем появляется охотник. Умножьте выпавшее число на два

— столько СИЛ вы теряете, будучи всё это время зажатыми среди ледяных скал. Охотником оказывается один из воинов ближайшего поселения. Он торопится освободить вас и привести в чувство. К сожалению, у него нет с собой лечебных трав, но охотник предлагает стать провожатым до вашего места назначения и просит взять в компенсацию нанесённому вам вреду *100 железных монет*. Ведомые опытным следопытом, вы достигаете цели за 2 дня без лишних затрат СИЛ.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Охота заканчивается неудачно.

2. СТЕРВЯТНИК
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *10 железных монет.*

3. ХИЩНАЯ ПЛЕСЕНЬ
ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 6.
Трофеи: *30 железных монет, 3 заживляющих порошка.*

4. ЖУК-ЧАСОВОЙ
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *50 железных монет, 1 кусок хитина.*

5. ЖУК-КАТОРЖНИК
ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *50 железных монет, 2 куска хитина.*

6. ЖУК-ПОТРОШИТЕЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *80 железных монет, 1 кусок хитина.*

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы узнать результат ваших поисков!

1. Вы не находите ничего подходящего.
2. Вы не находите ничего подходящего.
3. Вы находите *1 камень.*
4. Вы находите *1 кость.*
5. Вы находите *1 кусок гранита.*
6. Вы не находите ничего подходящего.

ГЛУБИНЫ АСТРАЛЬНЫХ ГОР

Дневной путь

Киньте один кубик, чтобы узнать, что случилось в пути!

1

Вы оказываетесь перед непреодолимым завалом. Видимо, когда-то здесь проходили гиганты. Чтобы продолжить дорогу, вам придётся довольно долго карабкаться вверх по практически отвесным скалам, а затем также спускаться. Если хотите попробовать, то проверьте ваши СИЛЫ! Вам удаётся перебраться через завал если результат равен или выше 19. В этом случае вы доходите до цели за 2 дня без лишний затрат СИЛ. Путь в обход займёт 4 дня и будет стоить вам 4 единицы СИЛ.

2

Удача благоволит вашему путешествию, уберегая от неприятностей. Суровые горные вершины проявляют к вам милость. Через три дня вы добираетесь до цели, затратив на переход 2 единицы СИЛ.

3

Вы проходите очень опасным маршрутом, где даже неосторожно сброшенный в пропасть камень может вызывать обвал звуком своего падения! Вопреки всем вашим стараниям, здесь всё решает только воля случая.

Помолитесь всем известным вам духам и проверьте удачу! Если она благосклонна к вам, то вы благополучно минуете опасный участок горной тропы, в противном случае случается самое страшное: целый пласт скалы расслаивается на части и с грохотом устремляется по склону прямо на вас. Изо всех сил вы вжимаетесь в каменную стену в попытке избежать лавины, но это не помогает. Киньте игральную кость трижды и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшую сумму.

Если вы проходите опасный этап, то добираетесь до места за 3 дня, затратив на дорогу столько СИЛ, сколько выпадет при броске одной игральной кости.

4

Вы выбрали слишком опасный путь! Через несколько часов скалолазания, усталость окончательно ослабляет ваши мышцы и вы срываетесь в пропасть!

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 17, вы в последний момент цепляетесь за каменный выступ и спасаетесь, закончив свой путь за 3 дня и потратив на него 4 единицы СИЛ. В ином случае, ваше тело становится пищей трупоедов на дне ущелья...

5

Тропа, по которой вы идёте, прерывается резким обрывом. Заглянув вниз, вы видите её продолжение в трех десятках локтей под вами, словно в этом месте горы совсем недавно раскололись надвое и сместились прочь друг от друга по вертикали. Слева и справа от вас возвышаются стены узкого ущелья, поэтому обойти обрыв не представляется возможным. Беда в том, что вы шли по этому ущелью с самого начала пути, и теперь придётся возвращаться назад и начинать весь путь заново, потратив в пустую 2 дня и 3 единицы СИЛ. Впрочем, если у вас есть моток верёвки и вы готовы им пожертвовать, то можете спуститься прямо здесь и продолжить идти по избранной тропе. Тогда вы доберётесь до пункта назначения за 2 дня и потратите на дорогу 4 единицы СИЛ.

6

Поднимается сильный ветер, заставляя вас сойти с тропы и спрятаться за одним из огромных валунов, некогда скатившимся по склону ко дну долины. Вихрь поднимает в воздух пыль и каменную крошку и, вместо того чтобы раствориться в окружающих потоках воздуха, уплотняется до вытянутого смерчеподобного веретена, которое медленно приближается к вам, угрожающе свистя.

ВОЗДУШНЫЙ ВИХРЬ

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 2.

Странное образование превращается в пыль и исчезает, а вам не остаётся ничего, кроме как продолжить свой путь.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в пути! Но имейте в виду, что ваше безумство может закончиться

плачевно. Ночь — не лучшее время для покорения заоблачных вершин!

1

Взмахи могучих крыльев раздаются прямо над вашей головой! Ожидая нападения, вы машете в воздухе пылающим факелом в надежде отогнать агрессивного хищника, но слышите, как крылатое существо опускается на камни совсем неподалёку. Вы обнаруживаете большую чёрную птицу с перепончатыми крыльями сидящей на высоком камне в десятке шагов впереди по тропе. Тварь не обращает на вас никакого внимания, но очевидно, что она заметила присутствие постороннего. Можете попробовать напасть на неё, либо продолжить путь и за 2 дня добраться до цели, затратив столько СИЛ, сколько выпадет при броске одной игральной кости. Решать вам.

ТЁМНЫЙ ПОСЛАННИК

ЭНЕРГИЯ: 35, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

К лапе ночной птицы оказывается привязан костяной тубус с плотно запечатанной крышкой. Если хотите проверить содержимое, то испытайте свою удачу! Чётное означает, что срабатывает хитроумная ловушка и вас окутывает едкий дым, отнимающий столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей. Внутри ёмкости оказываются *2 драгоценных камня* и странная записка на Наречии: «Выход запечатан. Грядёт эпоха мёртвых».

2

Вы упорно продвигаетесь по непроходимым скалам в направлении, диктуемом вам окружающим ландшафтом. Возможно, вы даже ходите кругами, по нескольку раз преодолевая одни и те же

препятствия — ничего уже нельзя сказать наверняка. Не хватает сил даже для того, чтобы проклясть всю идею с ночными походами в таких суровых местах как дебри Астральных Гор. Как бы то ни было, это уже не важно. Очень скоро наступает момент, когда вы понимаете, что за любым движением последует мгновенная гибель. И в этой ситуации не спасёт даже самое невероятное везение!

Начните игру сначала, и впредь выбирайте более подходящее время для прогулок по неприступным скалам!

3

Поднимается ураганный ветер, который не даёт гореть вашему факелу. Огонь гаснет и зажечь его снова не получается. Оставшись одни посреди смертоносных скал без света, вы решаете, что единственный выход — это переждать непогоду. Если у вас нет чего-либо, кроме факелов, позволяющего видеть в темноте, то до самого утра приходится укрываться от ветра под ближайшим валуном. Усталые и замёрзшие, вы идёте до цели 4 дня и тратите столько СИЛ, сколько выпадает при броске двух игральных костей.

Если у вас есть альтернатива факелам, то дорога обойдётся вам в 3 дня и 3 единицы СИЛ, потраченные на борьбу с ветром.

4

В темноте что-то блестит, отражая свет вашего факела. Вы подходите ближе и видите каменную статую высотой в человеческий рост. Каждый из трёх глаз каменного существа, похожего на прямоходящего ящера, украшен драгоценным камнем. В этом месте чувствуется какая-то скрытая энергия. Если вы хотите поскорее уйти, то путь до цели вашего перехода занимает 5 дней и отнимает столько жизненных СИЛ сколько выпадет при броске одного кубика. Но у вас есть возможность коснуться загадочной статуи! Бросьте игральную кость и смотрите вариант под выпавшим номером:

1. Ничего не происходит.
2. Вы чувствуете, что становитесь слабее (вычтите из максимального значения СИЛ единицу).
3. Вы чувствуете, что становитесь сильнее (прибавьте к максимальному значению СИЛ единицу).
4. Ничего не происходит.
5. Вы чувствуете ухудшение здоровья (вычтите из максимального значения ЭНЕРГИИ 2 единицы).
6. Вы чувствуете улучшение здоровья (прибавьте к максимальному значению ЭНЕРГИИ 2 единицы).

5

Пробираясь через острые камни очередного завала под ударами порывистого ледяного ветра (потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет на двух игральных костях), вы замечаете неподалёку отблески огня.

Вы идёте на свет и вскоре оказываетесь перед входом в небольшую пещеру. В ней, у костра, сидит путешественник, закутавшийся в дорожную накидку с глухим капюшоном. При вашем появлении он поднимает руку в приветственном жесте и представляется странствующим коллекционером. По ходу разговора, путник интересуется, не желаете ли вы продать ему любые три — не больше и не меньше — предмета из вашего вещевого мешка за тройную цену? Предложение крайне необычное, но хозяин — барин, поэтому решайте, что вы ответите. Если у вас есть что продать, и вы не против такой странной сделки, то можете заняться торговлей, в ином случае придётся покинуть уютное укрытие и продолжить дорогу. Путь до цели займёт 4 дня и будет стоить 5 единиц СИЛ.

6

Вас кто-то преследует. Огонь делает вас заметным с большого расстояния, но потушить свет означает неминуемую смерть. Звуки

тяжёлой поступи за спиной становятся всё громче и у вас не остаётся другого выбора кроме как приготовиться к бою. Вы резко оборачиваетесь, выставив перед собой факел и видите поодаль массивную фигуру с дубинами в руках. Замешкавшись от неожиданности, монстр всё же бросается на вас, что-то выкрикивая на непонятном языке.

ГОРНЫЙ ЛЮДОЕД

ЭНЕРГИЯ: 36, СИЛЫ: 24, УЩЕРБ (дважды): 1К-1, БРОНЯ: 2.

У поверженного врага не оказывается ничего полезного, кроме мешка с гнилым мясом. В качестве утешения можете взять *ожерелье людоеда* и отправиться дальше. Вы доберётесь до пункта назначения за 3 дня и потратите 2 лишних единицы СИЛ.

Охота

Киньте игральную кость, чтобы определить результат охоты!

1. Охота не удалась.

2. ГОРНЫЙ ТРУПОЕД
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 8.
Трофеи: *30 железных монет, 1 кусок кожи, 3 камня.*

3. КОРОЛЕВСКИЙ ЖУК-ПОТРОШИТЕЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *100 железных монет, 1 кусок хитина.*

4. ГОРНЫЙ ЛЮДОЕД
ЭНЕРГИЯ: 36, СИЛЫ: 21, УЩЕРБ (дважды): 1К-1, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *50 железных монет, 1 кусок кожи, 2 кости.*

5. ДРАРАХ
ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *60 железных монет, 2 куска кожи., 3 кости.*

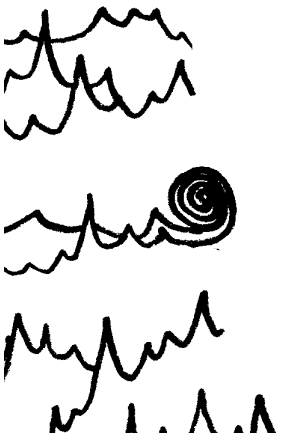
6. ГОРНЫЙ ГИГАНТ
ЭНЕРГИЯ: 50, СИЛЫ: 30, УЩЕРБ: 1К+9, БРОНЯ: 10.
Трофеи: *500 железных монет, 3 драгоценных камня, 3 гигантских кости, 3 куска кожи.*

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы узнать результат ваших поисков!

1. По неосторожности, вы срываетесь в пропасть, лишь в последний момент ухватившись за выступающий кусок скалы. Проверьте ваши СИЛЫ. Если результат меньше 16, то вам не хватает сил выбраться и вы погибаете на дне бездонной пропасти. В следующий раз будьте осторожны..
2. Вы не находите ничего подходящего.
3. Вы находите *1 кость.*
4. Вы находите *1 кусок гранита.*
5. Вы не находите ничего подходящего.
6. Вы находите *1 гигантскую кость.*

ВХОД В ПУСТОТУ



Загадка этого места до сих пор не разгадана. Обрывки преданий, дошедшие до наших дней говорят о том, что мир Раджас — не единственный. Существуют много других реальностей, не похожих друг на друга ни землёй ни небом, и всех их объединяет Великая Пустота. В каждом мире есть как минимум одни врата, ведущие в эту Пустоту, и те к которым вы сейчас направляетесь — должно быть, врата Раджаса.

В ожидании увидеть край земли, вы торопливо идёте вперёд, пока узкая извилистая тропа, вьющаяся по краю бездонной расщелины, не заканчивается несколькими каменными ступенями. Вы оказываетесь на площадке перед большим природным разломом в скале, уводящим на восток, вглубь горы. Видимо, цель уже близка.

Внутри разлома начинается крутой подъем — чтобы не оступиться, приходится зажечь последний из заготовленных в пути факелов. Дорога в гору продолжается около получаса, прежде чем путь преграждает костяная решётка, вмонтированная в стены. Видимо, кто-то хотел обезопасить себя от чьего-либо присутствия.

Проверьте ваши СИЛЫ. Вы сможете выломать преграду и продолжить путь только в том случае, если результат проверки равен или больше 19.

Переступив через обломки, вы входите в небольшое совершенно пустое помещение. Пламя факела тут же выхватывает из темноты высеченную в дальней стене лестницу — в потолке оказывается каменный люк. Это единственный путь и вы взбираетесь по лестнице, чтобы попытаться приподнять каменную крышку.

Проверьте ваши СИЛЫ. Вы сможете преодолеть преграду и продолжить путь только в том случае, если результат проверки равен или больше 20.

Плита оказывается намного тяжелее, чем вы ожидали. Как только вы сдвигаете её в сторону, в отверстие устремляется яркий свет десятков осветительных ламп.

Зал, поджидающий вас с другой стороны люка, поражает своей идеально круглой формой. Вы смотрите вверх и видите сотни горящий ламп, плотной спиралью обвивающих бесконечные стены до самого момента, когда пространство сходится в крохотную точку. Между витками светильников, от самого пола, располагается такое же бесконечное множество каменных ниш, доверху заполненных пыльными свитками. Немного в стороне, прямо напротив люка из которого вы сюда попали, стоит массивный каменный стол. За столом сидит человек в истлевших одеждах и будто бы что-то пишет костяным пером на развёрнутом пергаменте. В легендах ничего не говорилось о свитках и уж тем более об иссохшем старике, запертом в келье, поэтому вы замираете в нерешительности.

«И ТЫ ТОЖЕ явился узреть бесконечность вселенной?»

Голос человека оказывается подозрительно здоровым и крепким. Незнакомец за столом поднимает голову, словно устремляя на вас взгляд, и вы видите что перед вами мертвец — бурая с чёрными пятнами кожа избежала полного разложения, но ввалившие глазницы уже давно пусты.

«Для смертных это место запретно. И теперь, когда ты здесь, век твой подходит к концу!» Летописец разглаживает лист чистого пергамента, что-то пишет на нём и в следующий миг старинная бумага вспыхивает зелёным пламенем. Из шахты доносится леденящий душу хохот и вместе с порывом холодного ветра к вам спускается фигура, закутанная в чёрный саван. По двум огромным серпам в её руках становится ясно, что это сама Смерть. В мёртвой тишине начинается ваша схватка и в ней же она закончится.

Внимание! Этому противнику вы можете нанести вред только с помощью заклинаний, оружия, усиленного магией, или специального оружия!

СМЕРТЬ

ЭНЕРГИЯ: 34, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ (дважды): 1К+6, БРОНЯ: 6.

С последним ударом враг растворяется в воздухе, словно вы всё это время боролись с иллюзией. Вы видите как мертвец за столом берёт новый пергамент. Прежде чем он успевает прикоснуться к ней своим пером, вы устремляетесь вперёд и одним движением разрубаете мумию надвое. Со звонким стуком, череп падает на пол и подкатывается к вашим ногам.

Вы слышите тот же самый голос. В этот раз он гулким эхом разносится по освещённой бесконечной спиралью светильников шахте над вашей головой:

«Глупец! Приходило ли тебе в голову, что только те, кто обладает Знанием, способны узреть Пустоту? Что ты видишь вокруг

себя? Тысячи тысяч вселенных, каждая из которых вмещает тысячи тысяч миров — вот, что лицезрю Я... Увы... ничтожные существа вашей вымирающей планеты... в состоянии видеть лишь эти дурацкие свитки, испещрённые бесполезными каракулями...»

С горечью рассмеявшись, голос замолкает. По-видимому, враг повержен и не доставит вам больше хлопот. Настало время узнать, какие знания хранит в себе это место, раз уж никакой Пустоты здесь нет. Вы бродите между нишами, извлекая наугад первые попавшиеся под руку пергаменты:

«...Много раз люди предпринимали безуспешные попытки добраться до противоположного берега песчаного океана...»

«...Некоторые охотники регулярно наведывались на север, где порой находили останки крупных животных и даже гигантов...»

«...Белые лица не выражали никаких эмоций, тела находились без движения, и только стеклянные глаза, сверкавшие в полу-мраке, пристально наблюдали за ним из впалых глазниц...»

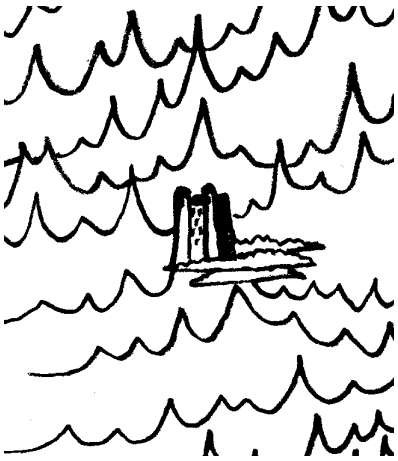
Бросьте игральную кость трижды, чтобы определить, что полезного вы отыскали среди разрозненных документов.

1. *1 свиток Регенерации.*
2. *1 свиток Железной Воли.*
3. *1 свиток Ярости.*
4. *1 свиток Тайного Портала.*
5. *1 свиток Полной Невидимости.*
6. *1 свиток Защиты от Смерти.*

Покопавшись ещё в нескольких нишах, вы не обнаруживаете больше ничего мало-мальски полезного. Перед уходом, вы решаете заглянуть в свиток, над которым мертвец трудился в момент вашего появления. Вы разворачиваете пергамент на каменном столе и начинаете читать:

«...В ожидании увидеть край земли, путник торопливо шёл вперёд, пока узкая извилистая тропа, вьющаяся по краю бездонной расщелины, не закончилась несколькими каменными ступенями...»

ЗАОБЛАЧНЫЙ ЗАМОК



Много часов вы идёте по старинной дороге, спиралью обвивающейся вокруг могучей скалы. Вы поднимаетесь на такую высоту, где даже монстры не осмеливаются вести охоту, а хищные птицы выглядят чёрными соринками, парящими где-то внизу на фоне бледной земли. Вам тяжело дышать, солнце невыносимо обжигает кожу, а от постоянного звона в ушах кружится голова.

Недостаток воздуха на большой высоте истощает ресурсы вашего организма — киньте игральную кость и вычтите из СИЛ выпавшее число. Если у вас нет никакой накидки, то солнечные лучи вызывают на коже ожоги (киньте игральную кость и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшее число).

С самого начала древней дороги вас сопровождают высеченные в скале статуи мощных титанов. Воины застыли, воздев над головой огромные камни и готовые обрушить их на непрошенного гостя. Вы обращаете внимание на то, что у каждой статуи своё выражение лица, непохожее на другие. Продолжая подъём, вы на ходу рассматриваете лица титанов и поражаетесь тому, сколь искусно, всего несколькими ударами строительного инструмента, передано богатое разнообразие переживаемых титанами эмоций.

Тем временем, вас окутывает туман облаков и становится прохладно, но душно. За четверть часа, проведённые внутри облака, вы промокаете насквозь, но влага приносит избавление от жара солнца.

Остаётся последний отрезок пути по ветреной стороне скалы. Уже издалека вы слышите жуткие завывания ледяного заоблачного ветра. Завернув за отрог, дорога резко поднимается в гору и в нескольких сотнях шагов впереди ныряет под своды каменного тоннеля. Сделав глубокий вдох, вы устремляетесь вверх и тут обжигающе холодный ветер неимоверной силы врезается вам в лицо, отчего вы едва не падаете навзничь.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 21, то высокогорные ветра оказываются сильнее и вам придётся отступить. В этом случае, на обратном пути вас поджидают те же трудности, что описаны в начале главы.

Едва двигаясь в каменно-ледяных одеждах, вы добираетесь до тоннеля и опускаетесь на землю передохнуть в надежде, что трудная часть пути уже позади. Продолжив свой путь после привала, вы узнаёте, что так оно и есть — сухой и безветренный коридор вскоре сворачивает под прямым углом, выводя во двор с высокими стенами, делающими замок более похожим на башню, чем на крепость. Ворота в центральную цитадель услужливо распахнуты, и вы входите внутрь.

Главный зал оказывается хорошо освещён. Вездесущие каменные титаны держат перед собой чаши, в которых полыхает пламя. Статуи располагаются по периметру зала, расступаясь только в том месте, где к центру спускается парадная лестница, величественно поднимающаяся ко второму этажу. Стены и пол украшены изображениями великанов со звериными головами и чешуйчатых змеев, свернувшихся в кольца, причём всё выполнено в виде барельефов без применения краски. Обливаясь потом, вы направляетесь к лестнице на второй этаж. Повсеместный открытый огонь раскалил камень, устроив в зале невыносимую жару — кто бы мог подумать, что всего час назад вы едва не замёрзли насмерть!

Привлечённые очередным произведением каменного искусства, вы отворачиваетесь всего на пару мгновений, когда сверху из лестничного проёма опускается покрытая чешуёй голова гигантского ящера, идентичная изображённой на рельефных картинах. Это происходит без единого звука, поэтому дракону приходится терпеливо подождать, пока вы не повернётесь и не увидите его. От неожиданности, вы чуть не сталкиваетесь с громадной мордой. Вы много раз слышали сказки, в которых, перед битвой, эти бестии вели с героями долгие задушевные беседы, но, как выясняется прямо сейчас, драконы разговаривать не умеют, либо не очень общительные в принципе. Вместо приветствия, монстр широко распахивает пасть и вас обдаёт едким запахом серных паров. Если хотите спасаться бегством, то сейчас самое время!

Каждый ход во время атаки дракона вам необходимо бросить игральную кость, чтобы определить каким образом он нападает. Список возможных атак представлен после параметров монстра. Обратите внимание, что ваша броня действует только при его обычной атаке.

ДРАКОН ЗАОБЛАЧНОГО ЗАМКА

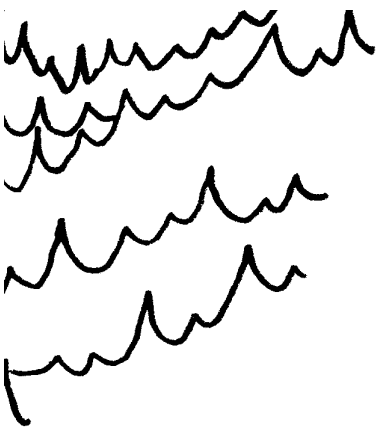
ЭНЕРГИЯ: 48, СИЛЫ: 25, УЩЕРБ: 2К+4, БРОНЯ: 9.

1. Дракон выжидает, пристально наблюдая за вами.
2. Дракон пытается ударить вас клыками (обычная атака).
3. Дракон пытается укусить вас (сложная атака).
4. Мощный хвост дракона обвивает вас, пытаясь раздавить. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 19, вы теряете столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадает на одной игральной кости.
5. Из пасти дракона вырывается едкий газ. Если у вас нет действующей защиты от ядов, потеряйте столько сил, сколько выпадет при броске игральной кости.
6. Огненное дыхание дракона испепеляет всё вокруг! Если у вас нет действующей защиты от огня, потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет на двух игральных костях. Если у вас есть щит, то вы бросаете только один кубик.

Превозмогая боль, вы поднимаетесь на второй этаж — туда, где посреди заваленного костьми на несколько локтей помещения покоится туловище побеждённого дракона. В целом, это тот же зал, что и на первом этаже, только здесь нет потолка. Стены простираются вверх, покуда хватает глаз, и впиваются в тёмное небо острыми шпилями. Можете поискать среди старых останков какие-нибудь уцелевшие сокровища, и собирайтесь в обратный путь!

Трофеи: *950 железных монет, 12 драгоценных камней, 1 кусок чешуи дракона, 1 свиток Тайного Портала.*

ПЕЩЕРЫ ГИГАНТОВ



Вы приближаетесь к долине. Волей-неволей становится страшно, потому что каждый знает — нет созданий опасней чем гиганты. Они не отличаются агрессивностью (хотя есть Кровавые гиганты, но о них разговор другой) и не выходят за пределы своей территории, но всех чужаков, без приглашения пожаловавших в их земли, ждёт неминуемая смерть. Люди описывают гигантов как существ высотой до небес с хищными лицами свирепых монстров. Вопреки своим размерам, они очень осторожно перемещаются по горам и шаги их зачастую не слышны даже когда сам гигант совсем рядом. Но рассвирепев, монстр может сокрушить горную твердь одним ударом, вызвав обвал или даже целую лавину, от которых не убежишь и не спрячешься. Легенды

рассказывают о сокровищах, которые гиганты добывают в недрах гор — стоит только пробраться в их пещеры незамеченными и вынести хоть горсть драгоценностей, как тут же станешь богачом и купишь себе пропуск в Ваджиху.

Вы вошли в долину на рассвете и к концу дня проходите её всю целиком. Время от времени, в склонах гор видны огромные, целиком засыпанные горной породой, углубления, некогда бывшие пещерами. Повсеместно скалы обработаны и отшлифованы так, что больше похожи на городские стены, чем на склоны гор. Однако, ощущение запустения, посетившее вас при входе в долину, переросло в осознание того, что место это давным-давно заброшено. Здесь нет ни гигантов, ни их сокровищ. Наверное, жившие здесь ушли ещё дальше вглубь Астральных Гор, и теперь их уже трудно будет разыскать. Если так, то остаётся надеяться, что судьба не столкнёт вас с гигантами во время ваших горных скитаний.

«Эй! Пойди сюда» - раздаётся над одним из высоких уступов. Вы оборачиваетесь на голос и видите стоящего на склоне горы немолодого человека, чьи одежды, хоть и стёртые в лохмотья, сразу обращают на себя внимание следами былой роскоши, «меня зовут Дади. Поведай мне, с какой целью ты осмелился войти в эту долину?»

Видя вашу нерешительность, Дади первым рассказывает, что он — отшельник, поселившийся рядом с пещерами гигантов после ухода последних на юг. По его глубоким убеждениям, все беды в регионе рождаются от нежелания людей найти общий язык с природой — знать заперлась от мира за непреступными стенами, а нищенствующие деревни слишком озабочены повседневным выживанием, чтобы думать о духовной стороне существования. Дади живёт один и занимается приручением диких животных и крылатых созданий, хотя раньше был наследником одного из аристократов Раджаса. Просветление пришло к нему внезапно, и он в ту же ночь покинул город, чтобы найти новый способ жить.

Узнав о цели ваших странствий, отшельник говорит, что Ваджра достойна своей судьбы, но, в случае войны, оставаться в этом регионе не намерен. «Сама природа подталкивает меня к уходу. Противиться ей — глупо», вздыхает он.

«Не знаю, смогу ли я взять с собой свою семью», - произносит Дади, махнув в сторону тёмного пятнышка пещеры, виднеющегося неподалёку. Видимо, он имеет ввиду своих питомцев.

Отшельник готов отдать вам одного из своих приручённых животных, но, к сожалению, не безвозмездно. Заоблачная стоимость перехода вместе с караваном до Ходаша вынуждает его запросить в уплату немалую сумму, которую он хоть как-то попытается компенсировать тем, что выберет для вас самого лучшего и способного спутника из всех. Если у вас есть 2500 железных монет и вы готовы с ними расстаться, тогда киньте одну игральную кость — результат определит доставшегося вам питомца!

1 или 2: Грах, пустынная обезьяна:

Небольшое существо, выживающее за счёт собирательства. Последним оно полезно и для вас. Обезьянка путешествует сидя у вас на шее, либо идёт рядом, откликаясь на своё имя. В особенно суровых условиях может завернуться в дорожную накидку. Хотя Грах и не отличается смелостью и умением драться, она помогает вам искать материалы, избавляя вас от необходимости задерживаться в пути (другими словами, во время перехода вы можете отправить обезьянку искать ресурсы в любой момент, даже отдыхая днём перед ночной дорогой — вы не теряете на поиски СИЛЫ и избегаете неприятных случайностей, подчас сопутствующих собирательству).

Вы можете послать Грах своровать для вас что-нибудь. Проверка воровства происходит, как если бы этим занимались вы, но обезьяну не убьют при неудаче. Тем не менее, ей достанется и животное не будет вам подчиняться столько дней, сколько выпадет

при броске одной игральной кости. При этом Грах не станет больше никогда выполнять ваших просьб о краже предметов.

При успешном прохождении Опасного Пункта проверяйте удачу. Если вы удачливы, то отныне ваш питомец сможет отправиться на поиски материалов один дополнительный раз за переход.

3 или 4: Ваxx, чёрный орёл:

Хищная птица, питающаяся мелкими монстрами. Путешествует вместе с вами сидя на плече или паря в небе. Для призывания хищника, Дади обучает вас специальному кличу. В бою, издайте этот клич, чтобы Ваxx пришёл к вам на помощь. Призванный, орёл впивается во врага своими когтями и атакует клювом, нанося повреждения, равные одному броску кубика. Также существует особый клич для исключительных случаев: услышав его, Ваxx попытается провести очень агрессивную атаку, защищая вас. В этом случае проверьте удачу. Если она с вами, то орёл наносит врагу УЩЕРБ, равный сумме бросков двух игральных костей. Если же удача против вас, враг ранит птицу и ей не только не удаётся нанести врагу УЩЕРБ, но и приходится воздержаться от помощи в следующем бою, залечивая собственные раны.

Чтобы птица служила вам верой и правдой, не требуйте от неё рабского повиновения — вызывать её следует не чаще одного раза за поединок, иначе опять же, в следующей схватке она не откликнется на зов.

При успешном прохождении Опасного Пункта проверяйте удачу. Если вы удачливы, показатель УЩЕРБА чёрного орла повышается на единицу!

5 или 6: Яджур, бледный аспид:

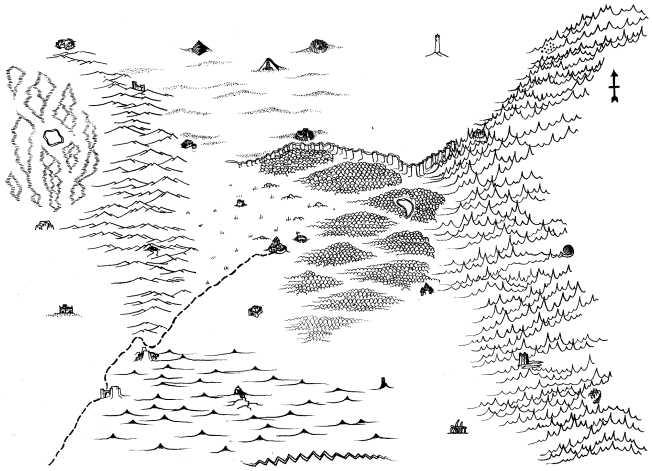
Этот старый змей обладает бесконечным Знанием, дарованным ему природой. Вам предстоит привыкнуть к тому, что

пресмыкающееся всегда будет обитать на вашей шее, прячась только в случае опасности. Оно чувствует те самые невидимые силы, которыми управляли древние могущественные волшебники. Если, находясь в деревне, вы выучите текст одного из найденных вами магических свитков наизусть, то в любой момент последующего пути сможете попытаться сотворить заклинание без помощи свитка. Для этого проверьте удачу. При благополучном результате, магия срабатывает, черпая силу из пространства. Если же вы неудачливы, то ничего не удаётся. В любом случае, у вас всего одна попытка, которая будет стоить вам столько СИЛ, сколько выпадет при броске одной игральной кости.

После каждого успешного прохождения Опасного Пункта проверяйте удачу. Если вы удачливы, Яджур приобретает навыки для дополнительной попытки колдовства без свитка.

Чтобы научиться ладить с вашим новым спутником, да и чтобы животное привыкло к новому хозяину, вам приходится задержаться в здесь на несколько дней. Вы чувствуете, что существо соглашается служить вам исключительно из уважения к отшельнику, который ухаживал за ним всю свою жизнь.

Но, в конце концов, приходит пора прощаться. Вы обмениваетесь с Дади пожеланиями удачи и отправляетесь каждый в свою сторону. Бросьте игральную кость один раз — результат броска определит количество дней, проведённых вами в долине гигантов.



БОЛОТА БЕЗУМИЯ

К западу от Призрачных Гор начинается самая глубокая низина из всех существующих в регионе. Благодаря постоянной подпитке грунтовыми водами, почва в ней никогда не просыхает. Солнце испаряет скопившуюся в земле и растениях влагу, укрывая всю забытую ветрами территорию болот густым ядовитым туманом. Яд, вдыхаемый вместе с воздухом, не смертельный — можно часами и, порой, днями находиться под покровом тумана не ощущая в себе признаков отравления. Однако, рано или поздно, задержавшийся здесь путник сам не заметит, что уже давно потерял свой разум. Без посторонней помощи такому несчастному не спастись, а тому, кого выручили товарищи, приходится месяцами лечиться целебными отварами и снадобьями, не питая надежд на полное выздоровление.

Причиной всему — растения, распространившиеся в этих болотистых землях повсюду. Никакие местные травы, за редким исключением, нельзя употреблять в пищу. Нельзя пить воду — рассказывают истории, в которых неопытные путешественники

теряли рассудок только лишь из-за долгого пребывания в ядовитой воде. Что тут говорить о питье! Кроме того из-за парникового эффекта на болотах не бывает холодно (даже ночью), поэтому вода сама по себе грязная и плохая.

Туман скрывает в себе и другую опасность: в любое мгновение вы можете неожиданно столкнуться с вечно голодными болотными монстрами, затаившимися в мутной воде или за чахлыми зарослями трав. Приходится быть всегда начеку и держать наготове оружие. Только ночью завеса испарений спадает, но тьма не даёт воспользоваться послаблением. Факел ночного путешественника виден издалека, и на огонь, как мотыльки на свет, наверняка явятся предвкушающие добычу хищники.

Единственные люди (если их можно так назвать), обитающие в этих местах — это Серые ведьмы. Их численность невелика и большинство из них живут на острове в северной части болот. Ведьмы ловят захожих странников и съедают их мясо, предварительно преподнеся кровь жертвы на алтарь, посвящённый своей предводительнице. Говорят, что они бессмертны и живут на болотах с тех самых пор, как Раджас был разделён на девять могучих царств. В остальном о них мало что известно.

Ландшафт здесь сложный, и тропы никогда не бывают прямыми. Продвигаясь по Болотам Безумия, необходимо набраться терпения и с осторожностью планировать каждый свой шаг.

Дневной путь

Киньте один кубик, чтобы узнать, что случилось в пути!

1

Болотный туман сгущается вокруг вас настолько, что во рту начинает ощущаться горьковато-сладкий привкус отравленной

влаги. Через некоторое время вы с трудом разбираете куда идти — тонущие в тумане кочки и топкие места становятся неотличимы друг от друга — но вас больше беспокоит головокружение и провалы в памяти. Шагая куда глаза глядят, вы можете внезапно обнаружить, что забыли зачем вы вообще пришли в эти места и приходится вспоминать ранее очевидные вещи.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 17, то организм справляется с токсинами, и вы добираетесь до цели за 4 дня, потратив на борьбу с ядом и прыжки через топкие места 6 единиц СИЛ. В противном случае, симптомы отравления многократно усиливаются, и вскоре рассудок навечно теряется в хаосе галлюцинаций. Увы, судьба бездушного тела — гнить на дне коварных болот...

2

С каждым шагом, твёрдой почвы вокруг становится всё меньше и меньше. Вам приходится то осторожно ступать по щиколотку в жиже, то прыгать с кочки на кочку, в надежде, что трудный участок пути не затянется надолго. Но ваши ожидания не оправдываются. Настаёт момент, когда впереди, насколько позволяет завеса тумана, видна одна только ровная поверхность воды.

Если у вас есть копьё или какой-нибудь шест для проверки почвы, то можете продолжить двигаться в избранном направлении — через пару десятков локтей над поверхностью жижи начнут показываться кочки и трава, и довольно скоро вы снова окажетесь на суше. Такой маршрут приведёт вас к цели за 3 дня и потребует в жертву 4 единицы СИЛ.

Если у вас не оказывается приспособления для измерения глубины и топкости дна, то лучше не рисковать и обойти опасное место. Путь затянется на 6 дней и будет стоить вам 6 единиц СИЛ, но лучше так, чем погибнуть за зря!

3

Вы чувствуете, что земля под ногами стала тёплой и, местами, даже горячей. Из отверстий и трещин в земле поднимается, смешиваясь с клочьями тумана, сизый дымок. Кое-где можно заметить маленькие язычки пламени, вырывающиеся на поверхность. В воздухе стоит отвратительный запах, но это хотя бы не тот привкус яда, который ощущается от белой пелены, окутывающей болота.

Внезапно, из гнилой почвы тут и там начинают появляться чёрные костлявые руки, шарящие как-будто в поисках чего-либо. Они пытаются ухватить вас за ноги! Бросьте игральную кость один раз, чтобы определить количество чёрных конечностей. ЭНЕРГИЯ каждой из них равна 6 единицам. Каждая чёрная рука, которую вам не удаётся уничтожить одним ударом своего оружия, ранит вас (УЩЕРБ равен результату броска одного кубика).

Если вам удаётся прорваться, то дальнейший путь занимает 4 дня и стоит 3 единицы СИЛ.

4

По счастливому стечению обстоятельств, выбранный вами путь достаточно безопасен. Туман как будто отступает вглубь болот, а почва под ногами достаточно твёрдая и каменистая. Даже вездесущие кочки с ядовитыми травами заметно редеют числом. Вы добираетесь до цели путешествия за 3 дня, затратив на дорогу 3 единицы СИЛ.

5

Во время скитаний по болотам вы наталкиваетесь на одну из многочисленных безымянных могил: небольшой курган почти целиком погрузился в топкую землю, напоминая о себе лишь грубо отёсанным камнем-памятником. Если хотите, можете попробовать разрыть захоронение в надежде найти что-нибудь полезное для себя,

но знайте, что судьба не любит тех, кто тревожит усопших. Удача обязательно изменит вам в самый неподходящий момент! Так или иначе, дорога до места назначения занимает 4 дня, и стоит вам 2 единицы СИЛ. Чтобы определить результат гробокопательства, киньте игральную кость!

1. Вы нашли только чьи-то останки.
2. Вы нашли кожаный кошелёк с *60 железными монетами.*
3. Вы сильно порезались, пока раскапывали курган. Потеряйте 6 единиц ЭНЕРГИИ и 2 единицы СИЛ.
4. Вы зря разоряете могилу — в ней ничего нет!
5. Среди могильной земли вы обнаруживаете *1* драгоценный камень.
6. Вы чувствуете на себе странное воздействие. Неужели дух умершего всё ещё здесь? Киньте кубик один раз. Если выпало чётное, то ваш максимальный уровень ЭНЕРГИИ увеличивается на 1. Если нечётное, то этот же показатель уменьшается на 2.

6

Не в силах больше терпеть жуткое ощущение того, что за вами кто-то следит, вы находите более-менее обширный участок суши, поросший высокой травой и, затаившись, устраиваете засаду.

Так и есть! Болотная жижа у самого берега начинает колыхаться, и на берег медленно выползает отвратительное существо, больше всего напоминающее помесь чёрного паука и ящерицы. Членистоногий монстр, замерев на несколько мгновений словно принюхиваясь, устремляется в вашу сторону. Лучше сразиться с ним здесь, чем позволить застать себя врасплох на осклизлых кочках!

БОЛОТНЫЙ УЖАС

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 4.

Разразившись бульканьем, тварь испускает дух. Теперь вы можете без опаски продолжить путь, надеясь что в ближайшее время за вами больше никто не увяжется. Вы преодолеваете маршрут за 3 дня и тратите на него ещё 2 единицы СИЛ.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в пути!

1

Кажется, вы заблудились! Во тьме вокруг горят тысячи болотных огней, начинающие перемещаться, если на них долго смотреть. Вы пытаетесь определить расположение сторон света по звёздам, но небо абсолютно чёрное (только у самого горизонта можно различить размытое янтарное пятно луны). Как бы там ни было, вскоре приходится идти наугад — всё ничего, лишь бы не потонуть в вездесущей трясине!

В бесцельных блужданиях проходят 5 дней. Дорога отнимает у вас столько СИЛ, сколько выпадет при броске кубика. Киньте игральную кость ещё раз, чтобы определить где вы оказались!

1. Вы вышли к северному окончанию Призрачных гор, в районе руин древнего города Трас.

2. Вы видите перед собой мост, ведущий на остров Серых Ведьм. Вы в самом сердце болот!

3. Вы оказались там, откуда начинали свой путь!

4. Вы вышли к границе болот в районе деревни Ягья.

5. Не сразу сообразив, где находитесь, вы видите на горизонте очерченные предрассветным небом руины Крепости Мёртвых.

6. Жуткое зрелище предстаёт перед вами на восходе последнего дня пути! Злой рок забросил вас на западную

оконечность Болот Безумия, куда не ступала нога ни одного человека! Скорее поворачивайте назад и молитесь всем духам, чтобы у вас хватило сил на обратный путь!

2

В вязком болотном воздухе раздаётся стрекотание, и из темноты, привлечённые светом от вашего факела, появляются два крупных кровососа! Огромные насекомые кружат вокруг вас, выискивая удобный случай вонзить хобот прямо в артерию и быстро высосать всю кровь разом. Бежать некуда и приходится спасать свою жизнь с оружием в руках!

ВЗРОСЛЫЙ КРОВОСОС

ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 1.

МОЛОДОЙ КРОВОСОС

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 2.

Когда монстры повержены, вы продолжаете свой путь и обнаруживаете чуть поодаль обескровленный труп. По-видимому, вы прервали трапезу кровососов! Можете забрать кошелёк с *80 железными монетами* и идти дальше.

Дорога до цели занимает 6 дней, но, к счастью, стоит вам всего единицу СИЛ.

3

Уже довольно долго вокруг не встречается ни единой кочки. Повсюду трепещущий огонь факела достаёт из тьмы только липкую жижу, в которой ваши ноги вязнут по щиколотку. Вы не помните, когда делали привал в последний раз — негде даже перевести дух, не говоря уже о том, чтобы развести костёр, согреться или просушить обувь!

Вы идёте 4 дня, и силы начинают убывать всё быстрее. Киньте две игральных кости, чтобы определить, сколько СИЛ вы потратили на тяжёлый путь.

Вас поджидает ещё одна неприятность: к концу перехода, обувь (если она была) приходит в полную негодность — по каким-то причинам, материал сгнил и распался на куски. Надо ли говорить, что и ваши ступни находятся не в лучшей форме. Вычтите из ЭНЕРГИИ столько единиц, сколько выпадет при броске одного кубика!

4

Свет факела сверкает на гранях *1 драгоценного камня,* застрявшего в болотной грязи прямо у вас под ногами. Приходится признать — если бы не огонь, вы бы его ни за что не заметили, особенно при свете дня. Вы подбираете драгоценность и продолжаете путь, который в этот раз заканчивается быстрее обычного: вы приходите в пункт назначения через 2 дня и тратите на дорогу 4 единицы СИЛ.

5

Вы приходите в себя беспечно идущим вперёд с почти догорающим факелом в обвисшей руке. Видимо, всему виной отравленные испарения болотной воды. Усиленно прогоняя оцепенение, вы поджигаете новый факел. Приходится остановиться и, когда огонь разгорается по-новой, внимательно осмотреться вокруг.

Какой ужас! Вы видите, что забрели в анчарную рощу! Вам не раз приходилось слышать о путешественниках, погибших от ядовитого воздуха, окутывающего эти смертоносные деревья! Вы скорее спешите прочь, но на бегу замечаете, что в траве между узловатыми стволами анчаров лежат десятки мёртвых тел. Может быть стоит пошарить по их нетронутым карманам?

Если вы поспешно уходите отсюда, то преодолеваете дальнейший путь за 3 дня, потратив на него 2 единицы СИЛ. Если же вы решаете заняться поиском денег в кошельках мертвецов, то при каждой такой попытке проверяйте вашу ЭНЕРГИЮ. Результат меньше 23 означает, что ваш иммунитет не выдерживает ядовитых паров — вы теряете сознание и вскоре умираете. При удачной проверке киньте кубик один раз и умножьте выпавшее число на 10, чтобы определить количество *железных монет*, найденных у очередного трупа.

6

Ландшафт становится всё более каменистым. Позади остаются болотная вода и поросшие травой кочки. Вскоре выясняется, что тропа привела вас ко входу в небольшую пещеру под невысоким холмом. Внутри сухо и вы решаете немного передохнуть.

Устраиваясь на привал, вы замечаете у стены большой камень с отшлифованной поверхностью, на котором лежит что-то, похожее на маленький кисет. Проверить содержимое мешочка вам не даёт призрачная фигура, появившаяся у входа в пещеру, как только вы протянули к находке руку.

На вас напал призрак! Каждый круг атаки он будет вытягивать из вас жизненные силы, понижая максимальный уровень ЭНЕРГИИ на единицу, не взирая на всю надетую вами броню! Победить привидение возможно лишь с помощью магического оружия, особого оружия или магии!

ПРИЗРАК СЕРОЙ ВЕДЬМЫ

ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: –, БРОНЯ: 0.

Призрак тает в воздухе, а вы можете спокойно отдохнуть. В кисете оказывается растительный порошок, нейтрализующий

действие болотного яда. Если вы почувствуете симптомы отравления, эта порция порошка спасёт вам жизнь!

После привала, вы продолжаете путь и преодолеваете намеченный маршрут за 5 дней, потратив на дорогу 3 единицы СИЛ.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Вы чувствуете, что начинаете терять ощущение действительности. Должно быть, это действие ядовитых испарений. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 16, то немедленно покидайте болота, пока вы ещё можете совладать с собой, в ином случае ваш разум теряется в небытии, чтобы никогда не вернуться назад.

2. МОГИЛЬНЫЙ ЧЕРВЬ
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 21, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 7.
Трофеи: *40 железных монет, 1 кусок кожи.*

3. ЧЁРНАЯ ЖАБА
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *10 железных монет, 1 кусок кожи.*

4. ПРОКЛЯТОЕ ДЕРЕВО
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 2К-1, БРОНЯ: 6.
Трофеи: *20 железных монет, 3 куска дерева.*

5. БОЛОТНЫЙ КОШМАР
ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *30 железных монет, 1 кусок кожи, 1 кость.*

6. БОЛОТНЫЙ ПАУК

Укус этого монстра вызывает отравление! Ваши СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ перестают восполняться до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие*!

ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.

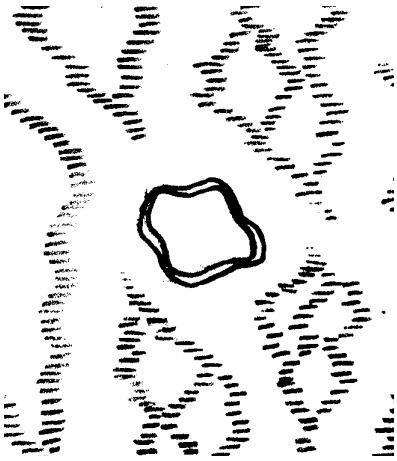
Трофеи: *15 железных монет, 1 кусок хитина.*

Собирательство

Бросок игральной кости определит результат ваших поисков!

1. Вы чувствуете, что начинаете терять ощущение действительности. Должно быть, это действие ядовитых испарений. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 16, то немедленно покидайте болота, пока вы ещё можете совладать с собой, в ином случае ваш разум теряется в небытии, чтобы никогда не вернуться назад. А если такое и случится, то, прежде чем произойдёт чудо, у местных трясин будет предостаточно возможностей проглотить тело безумца, бесцельно бредущего куда попало.
2. Вы ничего не нашли.
3. Вы ничего не нашли.
4. Вы можете набрать *1 флакон болотной воды*, если у вас есть *1 стеклянный флакон.*
5. Вы нашли *1 болотный гриб.*
6. Вы стали обладателем *1 пучка сонной травы.*

АЛТАРЬ СЕРЫХ ВЕДЬМ



Клогову ведьм ведёт только один путь — длинный помост, собранный из человеческих костей. Шаткое сооружение в течение сотни шагов блуждает между островками твёрдой земли, пересекая самую опасную часть болот. Вы идёте настолько осторожно, насколько позволяют обстоятельства, и усердие не пропадает даром: через час балансирования на — страшно подумать — мертвецах, ваши ноги получают возможность ощутить под собой каменистый берег большого острова. Практически от самого помоста вглубь острова, извиваясь между разросшимися кочками ядовитых трав, уводит тропа. Вступив на неё, вы замечаете, что по краям, через каждые пять-шесть шагов лежат небольшие плоские булыжники. На них бурым цветом начертаны непонятные

вам символы. Вам кажется, что с каждым шагом болотный туман вокруг становится гуще. И правда, вскоре видимость сокращается до нескольких шагов, а мысли начинают путаться, предвещая отравление болотным ядом. То и дело из бледной пелены до вас доносятся шаги — то спереди, то сзади. Может быть, это уже начинаются галлюцинации?

Когда туман начинает скрывать от взгляда ваше собственное тело, вы непроизвольно пытаетесь взмахнуть перед собой оружием, чтобы разогнать завесу, но оказываетесь скованы по рукам и ногам! Зажмурившись в неистовой попытке вырваться из незримой западни, вы приходите в ужас: с закрытыми глазами белая пелена не исчезла! Устрашённые своим бессилием, вы перестаёте чувствовать собственное тело: сначала пальцы ног и рук, затем ладони и лодыжки, позже конечности целиком и наконец ничего!

Путь обыкновенного персонажа заканчивается здесь, ибо никто не может противиться чарам ядовитого тумана. Главного героя, как и других несчастных, тоже подстерегает гибель. Только ваша, уважаемый читатель, воля, являющаяся источником самосознания персонажа, избегает небытия и вдыхает жизнь в его бесчувственное тело! Бросьте одну игральную кость, чтобы определить, сколько дней вы провели под действием ядовитого тумана в тюремной яме, ожидая своей очереди быть принесённым в жертву Единому Сознанию серых ведьм.

Возвращающееся зрение прогоняет из глаз туман, и вы обнаруживаете себя привязанным к жертвенному камню. По углам возвышаются каменные колонны, к которым крепятся верёвки, а из под спины к краю алтаря идёт, судя по бурому окрасу камня, широкий кровосток. Местность плохо просматривается, но вы не можете не заметить кишащие десятками серых человеческих тел заросли высокой травы вокруг святилища.

Увидев, что вы пришли в себя, существа разом замирают, а потом, словно крадучись, уползают прочь в разных направлениях.

Вы не сразу замечаете, что одно из них остаётся неподвижным. Когда остальные скрываются из виду, оно поднимается на ноги, держа в руках причудливый кинжал, выточенный из кости. Кровь тысяч жертв придала инструменту грязно-бурый цвет, не оставляя никаких сомнений по поводу его предназначения. В близи становится видно, что это женщина неопределённого возраста, единственная одежда которой — костяные ожерелья на шее и бёдрах. Её тело покрывает слой болотной грязи, а взгляд скрыт облепившими лицо волосами. Проверьте удачу четыре раза! Каждая успешная проверка означает, что один из четырёх узлов ваших пут оказывается непрочным. После этого для каждого оставшегося узла проверьте СИЛЫ (чтобы порвать верёвку, необходим результат не меньше 18) — у вас пять попыток, после чего жертвенный кинжал вонзится в ваш живот и всё будет кончено.

Вы падаете с жертвенного стола прямо на собственные вещи, сложенные у его подножья неаккуратной кучей вперемешку с собственностью предыдущих жертв. Ведьма прыгает вам навстречу и вы хватаете первое попавшееся под руку оружие, чтобы отразить стремительный удар!

Внимание! Вы сражаетесь без своих запасов полезных вещей и, что самое главное, без брони! Выберите (если есть из чего) оружие, которое вы успели схватить и сражайтесь! Пока ведьма жива, сбежать не получится — она может преодолевать любые расстояния через туман во мгновение ока. Если её ЭНЕРГИЯ становится равна 2 или единице, то враг передаёт кинжал другой ведьме, и для вас начинается новый поединок.

СЕРАЯ ВЕДЬМА

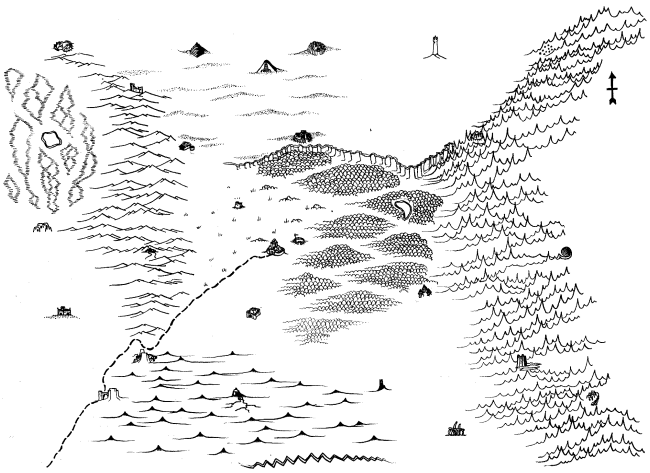
ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 1.

В преддверии смертельного удара, со всех сторон из тумана на вас бросаются другие существа. Но прежде чем их когти

успевают впиться вам в горло, вы добиваете ведьму с жертвенным кинжалом. Всё племя падает на землю и начинает корчиться словно от невыносимой боли. Агония длится несколько минут, после чего тела замирают.

Трофеи: *680 железных монет, 5 драгоценных камней, кинжал серой ведьмы.*

Оглядываясь по сторонам в ожидании ещё какой-нибудь опасности, вы складываете в вещевые мешки все разбросанные вещи и бежите наугад, в надежде, что вам повезёт отыскать среди тумана нужную тропу...



БЛАГОДАТНЫЕ САДЫ

До того момента, как владыка Ваджры решил создать очередной символ своего величия (Райские Сады), тысячи рабов занимались сбором плодов и растений, а также охотой в прилегающих к городу Оазисах. У подневольных рабочих отбирали всё с целью предотвратить побег, оставляя лишь набедренную повязку и нож для охоты. Способ работал и почти все возвращались в свои камеры — отчасти из-за приближающейся ночи, которую они не переживут в условиях дикой природы, отчасти из-за того, что, какими бы ни были ужасными условия жизни, каждый день им предоставлялась крыша и еда. Как выяснилось, очень немногие оказались способными пожертвовать ими ради свободы. Именно в те времена, из числа отважных беглецов, на просторах Бхух сформировались первые деревни. Позже, вышел Указ об Ирригациях, и всё изменилось.

Началось строительство водных каналов для орошения возделываемых районов Оазисов. Чуть ранее, всех рабов перенаправили в южные земли на их обработку и подготовку для

посева зерновых культур. Большую часть железного легиона перевели туда же для поддержания порядка и пресечения бунтов. Для рабов побег стал практически невозможным делом.

Под неусыпным руководством городского управления, относительно плодородная, но дикая земля, превратилась в аккуратно засаженные поля и сады, с которых по-нескольку раз в год собирали урожаи и отправляли в город, пользуясь торговым трактом, проходящим по северной границе садов. Когда-то здесь можно было найти множество видов растений и деревьев, каждое из которых применялось в приготовлении еды или медицине.

Увы, рай быстро закончился — земля отдала все свои соки и стала умирать. На глазах у всех, цветущие сады превратились в чахлые рощи, а посевные поля — в выгоревшие саванны.

Сейчас в Благодатных Садах рабов заставляют возделывать непригодную для выращивания чего-либо землю только потому, что владыка не хочет мириться с провалом своего плана. Люди работают до изнеможения днём и ночью, умудряясь время от времени собирать какие-то плоды своего труда. Тех, кто истощён до предела, солдаты железного легиона уводят в неизвестное место (по слухам, Железный гарем), откуда не возвращаются. Караваны приходят из Ходаша всё чаще, не успевая снабжать Ваджру всем необходимым. Задуманные как рай среди ада, Благодатные Сады стали символом неудачи человека в его борьбе с жестоким климатом Раджаса.

Дневной путь

Бросьте игральную кость, чтобы определить событие!

1

На второй день пути под ясным небом у вас кончается вода. К обеду жара становится непереносимой, и вскоре пот, ранее

катившийся с вас градом, перестаёт выделяться, указывая на серьёзное обезвоживание. Стараясь держаться подальше от основных дорог, по которым перемещаются рабы и стража, вы обходите очередной холм стороной в надежде увидеть неподалёку одну из старых оросительных канав.

Увы, ваши надежды не оправдываются. Вместо этого, вы натыкаетесь на одинокого стражника, усевшегося под мёртвым фруктовым деревом переждать жару и подкрепиться. Ваш измученный жаждой взгляд тут же обнаруживает у воина пузатый бурдюк, привязанный к поясу.

Скорее решайте — скрыться, пока вас не заметили (в таком случае переход займёт 4 дня и будет стоить вам 1К+2 СИЛ), или вступить в схватку за живительную влагу:

СОЛДАТ ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 10, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

Наконец, в вашем распоряжении полный бурдюк питьевой воды. С этим запасом, вы переживёте жару и сможете добраться до цели за 2 дня, потратив при этом 2 единицы СИЛ.

2

Вы пересекаете одно из редких плодоносящих полей. Здесь действительно много цветущих деревьев, и в особенно густо засаженных местах можно напрочь позабыть о том, что вы окружены лишь маленьким клочком растительности, засыхающим посреди бесконечного океана камня и песка. Дорога немного опаснее из-за вездесущих патрулей, но идти легко, и вы преодолеваете намеченный маршрут за 3 дня с затратами СИЛ, равными 2 единицам.

Если вы захотите приступить к собирательству, то имейте в виду, что количество найденных здесь материалов и ресурсов

увеличивается в два раза. Однако, немногие уцелевшие районы Садов хорошо охраняются, поэтому после каждой (если у вас их больше чем одна) попытки найти что-нибудь, проверяйте удачу. Нечётный результат означает, что вас заметил стражник железного легиона, и вам не избежать поединка:

СТРАЖНИК ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

3

«Эй ты! Стой где стоишь!» раздаётся у вас за спиной. Вне всяких сомнений, это патрульные железного легиона. Вы медленно оборачиваетесь и видите двух воинов, вооружённых копьями. «Ты подозрительно выглядишь! Мы отведём тебя в лагерь — там разберутся кто ты такой и откуда взялся». Перспектива попасть в рабство вам не нравится, поэтому остаётся только сражаться.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СЛЕВА
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СПРАВА
ЭНЕРГИЯ: 12, СИЛЫ: 10, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 3.

Вы прячете тела в стороне от тропы, чтобы другие солдаты не подняли тревогу, и спешите вперёд. Дальнейшая дорога до цели занимает 2 дня и стоит единицу СИЛ.

4

Во время вашего пути, вам не раз приходится прятаться от солдат железного легиона в больших корзинах для фруктов, чаще всего пустующих неподалёку от плодоносных деревьев. Но сейчас случается неожиданное: конвой легионеров приводит пару рабов для

уборки, и один из подневольных заглядывает в служащую вам укрытием корзину. Несколько мгновений худое лицо старика оторопело смотрит на вас, не зная как поступить. Проверьте удачу!

Если случай на вашей стороне, то дождавшись когда солдаты отвернутся, раб тайком передаёт вам *мешочек с семенами.* Шёпотом он произносит название деревни, в которую просит передать посылку. Киньте кубик, чтобы определить, что это за деревня: 1 — Четака, 2 — Кампан, 3 — Дхритья, 4 — Бхррам, 5 — Роха, 6 — Рога.

Если вам не повезло, то раб поднимает крик, на который сбегается стража. Сражайтесь...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СЛЕВА
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СПРАВА
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 10, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР ПОСЕРЕДИНЕ
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 4.

Расправившись с солдатами, вы обнаруживаете, что рабы воспользовались суматохой и разбежались кто куда. Приходится довольствоваться найденными в сумках солдат *60 железными монетами* и *2 яблоками.*

Вы добираетесь до цели за 2 дня без лишних затрат СИЛ.

5

Вы становитесь свидетелем того, как отряд железного легиона наказывает рабов, работающих в поле. Стражники подолгу избивают плетями всех подряд, а затем связывают руки самым ослабленным и уводят по дороге, ведущей к страшному замку, называемому здесь Железным Гаремом.

Не в силах помешать легионерам (отряд слишком велик числом), вы можете только наблюдать со стороны за происходящими зверствами. Зрелище угнетает и внушает страх даже вам, не говоря уже о тех несчастных, что вынуждены гнуть спину от рассвета до заката ради прихоти жестокого владыки. Потеряйте столько СИЛ, сколько выпадет при броске игральной кости, и продолжайте путь.

Вы придёте к цели через 3 дня.

6

Добывать пропитание привычным способом в Благодатных Садах невозможно, поэтому основной пищей здесь служат фрукты, сорванные с деревьев или поднятые с земли. В очередной раз перекусив королевскими плодами, вы начинаете испытывать неприятные ощущения в желудке! Неужели фрукты обрабатывают ядом?! Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ! Если результат меньше чем 24, то лёгкая резь дополняется сильной тошнотой, через некоторое время переходящей в безудержную рвоту (киньте две игральных кости и вычтите выпавшую сумму из ваших СИЛ)!

Из-за недомогания, вы идёте намного медленнее и достигаете цели только через 5 дней пути.

Ночной путь

Киньте одну кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

В свете факела что-то блестит, лежа в пыли посреди тропы. Вот это да! Это же деньги! Ни дать ни взять, острые края распороли чей-то тугой кошелёк! Ну, теперь-то они — ваши. Киньте игральную кость один раз, чтобы определить, сколько монет вы находите.

1. Монеты? Какие монеты? Вы протираете глаза и понимаете, что вам показалось. Видимо, пора сделать привал и хорошенько выспаться.
2. Вы нашли *10 железных монет*.
3. Вы нашли *20 железных монет*.
4. Вы нашли *30 железных монет*.
5. Вы нашли *40 железных монет*.
6. Вы нашли *50 железных монет*.

2

Один факел догорает, и вы уже собираетесь зажечь следующий, как вдруг слышите впереди, у проглядывающих сквозь мрак очертаний фруктового дерева, чьи-то шаги и скрип кожаной одежды. Если бы факел не погас, вас бы сразу же заметили! Соблюдая осторожность, вы подбираетесь ближе, прячась за уложенными вдоль дороги горками булыжников, и видите, как неизвестный открывает флягу и выливает её содержимое на корни дерева.

«Ещё двенадцать, и на сегодня хватит», раздаётся едва слышное бормотание, «во имя Ходаша...»

Человек под деревом рывком поворачивается в вашу сторону и, удивлённо охнув, выкрикивает несколько слов на древнем Наречии. В это же мгновение в воздухе над его головой повисает лучезарный шар, освещающий всё вокруг. Становится видно, что он не один — рядом с его ногами крутится чёрное существо, похожее на помесь волка и обезьяны. Не нужно обладать семью пядями во лбу, чтобы понять — сейчас будет битва.

«Взять его, Дшох» негромко командует незнакомец, и враги бросаются в бой.

ШПИОН ХОДАША

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 5

НИЗШИЙ АНУБИС ДШОХ

ЭНЕРГИЯ: 6, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+8, БРОНЯ: 1.

«Неплохо-неплохо...» шепчет враг. Пятясь, он произносит очередное заклинание. Прежде чем вы успеваете нанести решающий удар, ослепительная вспышка поглощает противника, оставляя после себя пустоту. Хотя нет, на фоне тёмной земли выделяется какое-то белое пятно. Вы разжигаете новый факел и осматриваете место сражения. Пергамент! Вам достаётся *1 свиток Слабого Окаменения.* Вложите находку в колдовскую книгу и не задерживайтесь здесь больше во избежание встречи с воинами железного легиона! Путь до места назначение займёт 2 дня и потребует от вас затраты двух единиц СИЛ.

3

«Эй! Незнакомец!»

Вы прижимаетесь к земле от неожиданности, осторожно направляя факел то в одну, то в другую сторону в поисках того, кто произнёс эти слова. Наконец, вы примечаете тёмный силуэт, сидящий на камнях рядом с дорогой. Это же легионер! Вы без промедления выхватываете оружие, но солдат нетерпеливо трясёт головой, давая понять, что вся эта суета с драками его совершенно не интересует.

«Мой отец был лейтенантом в легионе. Вот и мне приходится в строю сутками вышагивать. Они тут готовы и своих ЕЙ скармливать при удобном случае... мне вот за сегодняшние посиделки ночные ох как достанется... скучная тема, в общем, и грустная», воин поманил пальцами, «ты лучше скажи, у тебя есть что-нибудь ЭДАКОЕ? Видно же, что колобродишь не первый день! Ну, я имею ввиду, с болот, например, или из джунглей... здесь таких вещей взять неоткуда, приходится у путников вроде тебя выспрашивать. Заплачу двойную цену!»

Видимо, легионер усиленно намекает на различные виды целебных трав и колдовских растений. Если у вас есть что-нибудь из этого разряда, можете продать товар — солдат действительно заплатит в два раза больше, чем указано в ЦЕНЕ. Пообщавшись с самовольным легионером, вы продолжаете путь и достигаете пункта назначения за 3 дня, потратив на дорогу единицу СИЛ.

4

Приблизившись к небольшой рощице увядающих фруктовых деревьев, вы начинаете различать шепчущиеся голоса. Внезапно, звуки замолкают — видимо, неизвестные заметили свет вашего факела. Тем не менее, вы уже слишком близко и через десяток шагов наталкиваетесь на нескольких беглых рабов. При виде вас, они хватаются за камни и палки, поэтому приходится поспешно объяснить, что вы не представляете для них угрозы.

Беглецам необходимы оружие и снаряжение, но из денег у них есть только самоцвет, украденный из кошелька старшего по званию легионера во время подготовки к побегу. Они просят помочь им и дать столько сколько вы можете в обмен на единственный *драгоценный камень*.

Если у вас есть лишние припасы и вы готовы поделиться ими с рабами, то сделайте это, а потом продолжайте путь, который приведёт к месту назначения за 2 дня и потребует 3 единиц СИЛ.

5

Вы достаточно удачно спланировали маршрут — по дороге не попадаются ни рабы, ни легионеры. Возможно, фронт работ сместился в другие территории или всё дело во времени суток. В любом случае, обстоятельства вам на руку: есть где спокойно отдохнуть и остаться незамеченным.

Благоприятные условия позволяют добраться до цели за 3 дня, потратив на дорогу 2 единицы СИЛ.

6

Освещая себе дорогу факелом, вы обходите один из холмов стороной, чтобы не подниматься на высоту и не выдавать своё присутствие. Рядом с камнями, собранными на краю тропы в большую кучу, вы замечаете распростёртое на земле болезненно худое тело раба. Он ещё жив и, едва шевеля языком, произносит «спаси... меня отдадут ей... не хочу умирать... помоги...». Несчастный умоляет снова и снова, словно читает мантру. Он не остановится даже если вы молча пойдёте прочь.

Если у вас есть какое-нибудь восстанавливающее СИЛЫ средство, можете дать его бедняге в надежде, что ваш добрый поступок зачтётся, и в нужный момент судьба сделает ответный подарок.

Так или иначе, ночной переход через Сады занимает 2 дня и стоит вам 2 единицы СИЛ.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Во время охоты вы сталкиваетесь с воином железного легиона! Если у вас нет *200 железных монет* для того, чтобы откупиться, или вы не хотите этого делать, то готовьтесь к поединку!

СОЛДАТ ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 5.

2. Потеряйте 2 единицы СИЛ из-за жаркой погоды!

3. Охота не удалась.

4. МЕЛКИЙ ЯЩЕР
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *5 железных монет, 1 кусок кожи (при благополучной проверке удачи).*

5. ПУСТЫННАЯ КРЫСА
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 10, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 1.
Трофеи: *5 железных монет, 1 кусок кожи (при благополучной проверке удачи).*

6. МАЛЫЙ СТЕРВЯТНИК
ЭНЕРГИЯ: 12, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 1.
Трофеи: *10 железных монет.*

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы узнать результат ваших поисков!

1. Ваши поиски оказываются безрезультатными!
2. Вы находите *1 яблоко.*
3. Вы находите *1 камень*.
4. Вы находите *1 кусок дерева.*
5. Вы находите *1 кусок кожи.*
6. Вы становитесь обладателем *1 куска гранита.*

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГАРЕМ



Очередная тропа выводит вас на широкую дорогу и вам открывается вид на небольшой замок, сооружённый в низине. Дорога спускается прямиком к его воротам и уходит вглубь сооружения. Вы быстро идёте под гору, опасаясь быть замеченным стражей, но повсюду ни души. Миновав поднятую решётку ворот, вы проходите просторный двор с пересохшим фонтаном по середине, строгую колоннаду и входите в распахнутые настежь двери.

Внутри мало света, чувствуется исходящая от земли прохлада. Редкие солнечные лучи ниспадают на пол из маленьких отверстий, кое-где проделанных в высоком потолке. Тёмная галерея ведёт прямо вперёд.

Чем глубже вы заходите, тем чаще попадаются разбросанные на каменном полу обломки клинков и доспехов. В воздухе начинает чудиться запах гниения. Коридор заканчивается каменной аркой, за которой начинается крутой спуск вниз. Низкий потолок над лестницей мешает увидеть то, что там находится, но отблески огня на каменных ступеньках подразумевают достаточное количество света. Смешиваясь с приторным запахом гнили, из нижнего помещения волнами исходит кисло-металлический запах крови.

Что бы не затаилось там внизу, лучше семь раз подумать, прежде чем идти дальше. У вас ещё есть возможность скрыться незамеченным.

Набравшись достаточной смелости, вы спускаетесь...

...и ужасающая картина предстаёт вашему взору! Небольшая каменная камера, освещённая по всему периметру чашами с горящим зловонным жиром, заполнена мёртвыми телами людей: какие-то из них уже целиком сгнили, другие ещё совсем недавно были живы. Повсюду на полу чернеют лужи крови, а в углах комнаты высятся горы дочиста обглоданных костей.

Посреди этого жуткого помещения в позе безумного танца, словно живая, стоит статуя обнажённой женщины с шестью руками и взглядом, пронзающим насквозь. Её жилистые ладони переходят в длинные пальцы, каждый из которых заканчивается большим когтем. Вы поражаетесь тому, насколько реалистичной получилась работа неизвестного скульптора! Но вдруг, фантастическое создание делает шаг вперёд и протягивает к вам все шесть рук.

«Приди ко мне и останься в моих покоях, восхваляющих смерть!»

Голос окутывает ваше сознание, не давая возможности думать.

«Они все нашли своё истинное счастье в моих объятиях! Благодаря тяжёлому труду, они заслужили награду, какой достойны немногие. Ты не принадлежишь к ним, но у тебя хватило смелости

явиться в мой дом. Это достойно вознаграждения, ведь никто не оказывается здесь по собственной воле. Отрекись от своего тела, разума и души! Испытай истинное блаженство в абсолютном ничто!»

Проверьте СИЛЫ. Если результат меньше 20, то вам не удаётся противостоять притягательности врага, и вы сами припадаете к её ногам, моля об обещанном рае. В противном случае, энергетика женщины не производит на вас никакого действия. В тот же миг в её шести ладонях оказываются шесть иззубренных клинков устрашающего вида — свирепо рыча, монстр атакует.

Каждый круг бросайте игральную кость дважды, чтобы определить какими двумя оружиями из шести нанесёт удар ваш противник. Список оружия приведён после параметров врага.

КХАЛИ (СУПРУГА УСТРАШАЮЩЕГО СМЕРТЬ)

ЭНЕРГИЯ: 38, СИЛЫ: 21, УЩЕРБ: ?, БРОНЯ: 7.

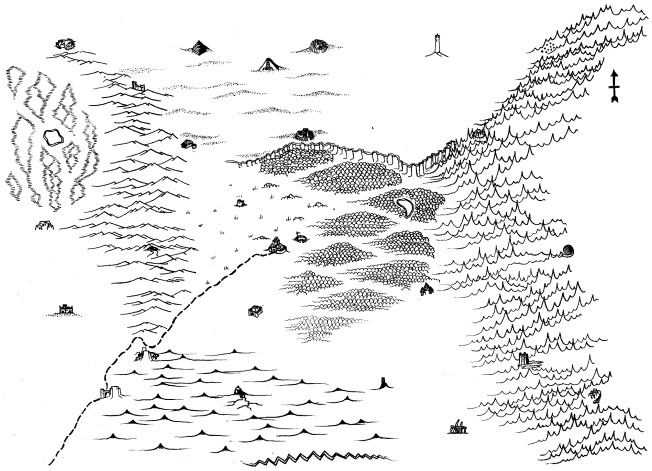
1. Кинжал (1К+3)
2. Жертвенный нож (1К+1)
3. Булава (1К+5)
4. Меч (1К+6)
5. Секира (2К-2)
6. Копьё (2К+4)

Как только шестирукая женщина погибает, хаос покидает ваше сознание и мышление возвращается в норму. Враг повержен, и больше здесь делать нечего. Забирайте трофеи и уходите, пока воины железного легиона не решили прийти сюда, чтобы скормить Кхали ещё нескольких обессиленных рабов.

Если вы были ранены в бою, проверьте удачу. При отрицательном результате в ваши раны попадает трупный яд, вызывая заражение и угрозу жизни. В таком случае, вам следует

немедленно излечить себя посредством магии, или принять жёсткие профилактические меры, включающие прижигание. При втором варианте, бросьте две игральные кости и вычтите из СИЛ выпавшую сумму — ровно столько придётся пережить вашему организму для выздоровления...

Трофеи: *400 железных монет, 2 драгоценных камня, 1 старинный перстень, 1 драгоценный камень.*



ЗЕМЛЯ ВУЛКАНОВ

Только самые храбрые и бесстрашные искатели приключений решаются попытать счастья на Земле Вулканов. Устланная обжигающим снегом почва здесь пышет огнём, разражаясь огненными ручьями в самых неожиданных местах, а воздух всегда заполнен облаками пепла, поджигающего волосы и одежду. Если не проявлять осторожность, то можно угодить в лавовую яму или под струю гейзера — и в том и в другом случае смерть неизбежна. В довершение ко всему, сам ландшафт представляет из себя бесформенные нагромождения застывшей лавы, представляющие собой трудно проходимую местность даже для опытного путешественника. Пейзаж, днём представляющий из себя устрашающее зрелище, с приходом ночи превращается в истинную преисподнюю. Непроглядный мрак и горящие красным огнём лавовые реки обратят вспять даже видавших виды странников — настолько обескураживающее впечатление производят ночи в Земле Вулканов. По определённым причинам, редкие свидетели этого зрелища не любят рассказывать об увиденном в подробностях.

Ни одно живое существо не может выжить в местных условиях — питаться на Земле Вулканов нечем, а вода, вырывающаяся из недр земли, тут же отравляется ядами настолько сильными, что становится способна даже растворять человеческую плоть. Даже ветры обходят эти места стороной, никогда не срывая с них густого пепельного покрова.

На далёком юге, за высоким вулканом, названным «Дом Огня», смертоносные земли неожиданно прерываются гигантским разломом, размеры которого невозможно определить. Противоположный берег не виден из-за дыма и пепла, исторгаемого кипящими внутри разлома земными недрами. По-видимому, это и есть край мира, за который никто никогда не сможет заглянуть.

Путешествие по Земле Вулканов опасно и днём и ночью, надёжных троп не существует, и каждый странник придумает множество причин и способов для того, чтобы никогда не посещать эту местность.

Дневной путь

Киньте игральную кость, чтобы узнать, что случилось в пути!

1

Вы чувствуете нарастающий из глубин земли рокот. Внезапно, камни под ногами взрываются, и в небо взмывает столб гейзера. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 19, то вам не удаётся отреагировать вовремя — мощнейшая струя воды выбрасывает вас в воздух на высоту, достаточную для того чтобы умереть, разбившись об острые вулканические камни. При удачной проверке, вы отделываетесь лишь испугом и лёгкими ожогами от окутавшего вас раскалённого пара (вычтите из ЭНЕРГИИ результат броска одной игральной кости).

Оставшись в живых, вы начинаете ещё внимательнее следить за тем, куда ступаете. Дальнейшая дорога затягивается на 5 дней и стоит вам 4 единицы СИЛ.

2

Пересекая относительно спокойный участок Земли Вулканов, вы наталкиваетесь на припорошённые пеплом человеческие кости. Судя по всему, путник погиб от голода или какой-нибудь отравы — его скелет прислонён к скале, а череп опущен на грудь. Вознеся духам молитву об усопшем, вы можете продолжить путь и добраться до места за 4 дня с затратой 3 единиц СИЛ, или же поискать среди останков что-нибудь полезное (в таком случае киньте игральную кость, чтобы узнать какая находка вам достанется).

1-2. Когда вы прикасаетесь к останкам, они вспыхивают синим огнём и обжигают ваши ладони (вычтите из ЭНЕРГИИ 5 единиц).

3-4. К сожалению, вещи погибшего уже ни на что не годны. Основательно покопавшись, вы собираете кое-какие детали, за которые в деревнях дадут около *100 железных монет,* и отправляетесь дальше.

5-6. К сожалению, вещи погибшего уже ни на что не годны. Однако среди мусора вы замечаете блеск *1 драгоценного камня.* Обрадованные находкой, вы отправляетесь дальше.

3

Избранный путь ведёт вас через котлован, на дне которого каменные образования утопают в воде неприятного ядовито-жёлтого оттенка. Идти здесь во много раз опасней: под поверхностью воды скрываются невидимые глазу острые обломки застывшей магмы, а сама жидкость при контакте с кожей вызывает сильное жжение. Прикинув, сколько времени займёт дорога в обход, вы понимаете, что перед вами дилемма: пробираться по дну котлована, рискуя

здоровьем, или обогнуть отравленную топь, пожертвовав лишними СИЛАМИ и временем.

В первом случае, киньте две игральных кости и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшую сумму — не смотря на полученные травмы, вы преодолеваете маршрут за 4 дня и тратите 3 единицы СИЛ.

Во втором случае, дорога до цели растягивается на 6 дней и требует от вас 8 единиц СИЛ.

4

Перебравшись через особенно неприступную скалистую гряду, вы оказываетесь у края обширной равнины, усыпанной круглыми чёрными булыжниками. Вам бросается в глаза, что некоторые из камней расколоты подобно ореховой скорлупе — внутри отсутствует сердцевина. Здесь очень удобный для ходьбы ландшафт и вы торопитесь продолжить путь — равнина поможет преодолеть маршрут за 2 дня, с затратами 3 единиц СИЛ.

Если у вас есть кирка, то можете попробовать расколоть несколько чёрных камней. Имейте в виду, что булыжники чрезвычайно прочные — велик шанс сломать кирку. Раскалывая камень, проверяйте удачу. Если вам не везёт, то кирка ломается и воспользоваться ей в дальнейшем не удастся. При благополучном результате проверки оболочка камня разбивается, обнажая содержимое. В этом случае определите, что поджидает вас внутри броском игральной кости:

1-2. Булыжник оказался пуст! Очень жаль!

3-4. Вы находите *1 малый железный слиток.*

5-6. Вы находите *1 драгоценный камень.*

5

За прошедшее время не случается ни единого дуновения ветерка. Горячий пепел беспрепятственно опускается на камни, образуя в некоторых местах настоящие сугробы. Проходя между

двумя большими грядами каменных формирований, в основании которых осадков скопилось особенно много, вы видите плотное облачко тёмно-серого цвета, клубящееся посреди пепельной воронки. При вашем приближении оно увеличивается в размерах и приобретает очертания торса с мощными руками и небольшой головой. Создание налетает на вас, нанося первый удар (-4 единицы ЭНЕРГИИ). Боя не избежать!

ПЕПЕЛЬНЫЙ ДЕМОН

ЭНЕРГИЯ: 29, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 0.

С громким хлопком демон исчезает, оставив после себя пепельное облако. К сожалению, вам не достаётся совсем никаких трофеев, да и откуда они у такого демона! Приходится идти дальше, преодолевая маршрут за 3 дня. Хоть здесь удача сопутствует вам и уберегает от траты лишних СИЛ.

6

Вы набредаете на застывшее русло лавовой реки, протянувшееся в нужном вам направлении. Его покрытая ровным слоем пепла поверхность идеально подходит для ходьбы, но выглядит подозрительно. Кажется, что магма уже давно остыла и можно воспользоваться этим подарком судьбы. Увы, коварству здешних мест нет предела, и лишний раз перестраховаться никогда не помешает. Следует испытать поверхность русла на прочность и температуру.

Проверьте вашу удачу! Если она не подводит вас, то лава действительно оказывается подходящей для безопасного передвижения (путь до цели сокращается до 2 дней и требует от вас две единицы СИЛ). Если же вам не везёт, то под тонким застывшим слоем оказывается жидкий огонь — получив лёгкий ожог (потеряйте столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпадает при броске одной

игральной кости), вы продолжаете идти прежней дорогой (путь до цели составляет 5 дней и стоит вам 5 единиц СИЛ).

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы определить событие, но помните, что ночью ничего хорошего от этих земель ждать нельзя. Может быть, вы передумаете отправляться в дорогу по темноте?

В следующих событиях не указывается продолжительность перехода и количество потраченных сил. Всё дело в том, что ночью Земли Вулканов слишком опасны и непредсказуемы. Затраты на переход в это время суток рассчитываются двумя игральными костями. Вы бросаете две игральные кости трижды, чтобы определить сколько дней занимает дорога, сколько СИЛ вы на неё тратите, и сколько ЭНЕРГИИ приходится потерять из-за ядов, раскалённого пепла и смертельных лавовых потоков.

Как видите, путешественники неспроста обходят эту местность стороной! Идите на свой страх и риск!

1

Ландшафт вокруг становится всё более тёмным — нигде не видно вспышек лавовых извержений, не слышно рёва гейзеров, а вездесущая завеса пепла заметно редеет и уже не обжигает кожу. Будто мёртвая земля решила ослабить свою хватку и дать вам возможность перевести дух! Через несколько часов ходьбы по удобной каменистой равнине, вы оказываетесь у подножья крупной скалы, неожиданно вынырнувшей навстречу вам из ночной мглы. Поблизости раздаётся тихое журчание и вскоре вы находите небольшой пруд. Поднеся факел поближе к воде, вы видите, что она отличается от той ядовито-жёлтой жижи, вызывающей ожоги на коже. Соблюдая осторожность, пробуете её на вкус...

Да это же горячий минеральный источник! Вам несказанно повезло! Приняв ванну в этом пруду, вы восстанавливаете все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ. Кроме того, при определении затрат на переход, бросайте одну кость, а не две!

Отдохнув, вы с воодушевлением продолжаете путь!

2

Мгла вокруг сгущается, и против неё ваш факел бессилен. Вы словно идёте через наиплотнейший ночной туман со взвешенными в нём мириадами пепельных хлопьев. Прекрасно понимая, что этот ад, в отличие от бури или грозы, никогда не закончится, вы продолжаете двигаться вперёд, и ещё через полчаса пепел начинает нестерпимо жечь. Чувствуется сильный палёный запах — это раскалённые частицы попадают на ваши волосы и снаряжение.

Если у вас есть какая-нибудь накидка, то она становится единственным спасением. Увы, к концу перехода низкокачественный материал (накидки с показателем БРОНИ +1) приходит в негодность, оставляя вас беззащитным перед стихиями.

Без столь необходимого предмета экипировки дальнейший путь превращается в настоящий поединок с проклятыми землями! При определении затрат ЭНЕРГИИ и СИЛ вам придётся дважды совершать бросок пары игральных костей для каждой из характеристик. И пусть смилостивятся местные духи над незадачливым путешественником и позволят тому остаться в живых, чтобы выучить важный урок: никогда не отправляться в столь опасные места без полноценной экипировки!

3

Трудный ночной переход приводит вас в наполовину обвалившуюся пещеру. Осмотрев место, вы делаете вывод, что пещера рукотворная — кое-где потолок подпирают окаменевшие за века деревянные столбы, а на полу разбросаны обломки старинных

предметов, чьё предназначение остаётся для вас тайной. Пребывание в древней шахте приносит вам помимо отдыха (при определении затрат СИЛ кидайте только одну игральную кость) ещё и ценную находку — *1 малый железный слиток.*

4

Нагромождение камней в нескольких шагах впереди рассыпается, обнажая лавовый колодец, из которого в воздух взмывают несколько элементалей огня. Часть созданий удаляется в неизвестном направлении, а оставшиеся три нападают на вас!

Будьте осторожны! Этих существ невозможно ранить огнём!

ПЕРВЫЙ ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.

ВТОРОЙ ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 23, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 3.

ТРЕТИЙ ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 4.

Проверьте удачу! Если выпадает нечётное, то ваше оружие (если только оно не изготовлено из железа) сгорает под воздействием огня. От побеждённых монстров остаётся по минеральному ядру, но два из них падают в лаву и теряются. Приходится довольствоваться только *1 драгоценным камнем.*

5

Происходит самое страшное из того, что могло случиться! Дымящаяся корка под ногами не выдерживает вашего веса и проваливается в яму с кипящей лавой! Вы пытаетесь ухватиться за камни и края образовавшейся дыры, но они срываются в магму

вместе с вами. Если у вас нет защиты от огня, то ваше тело мгновенно сгорает и путешествие заканчивается. Если защита от огня есть, проверьте ваши СИЛЫ! Чтобы выбраться, необходимо получить результат не меньше 20.

6

По воле Судьбы вы находите среди мёртвых земель старинное святилище: обсидиановые колонны окружают заполненный огнём круглый бассейн, посреди которого возвышается статуя крылатого демона — на змеином лице застыла маска ярости.

Это святилище много тысяч лет назад возвели культисты одного из девяти королевств для поклонения «Чёрному, Дарующему Могущество». Считалось, что каждый, кто хочет стать более свирепым или непоколебимым в бою, должен бросить в огненный бассейн *1 драгоценный камен*ь и произнести своё желание вслух. Чёрный бог исполнит просьбу, ибо испытывает наслаждения от воин и пролитой людьми крови.

Можете покинуть место поклонения и отправиться дальше, либо попробовать помолиться древнему богу, пожертвовав *1 драгоценным камнем.* Во втором случае проверьте удачу. Если вам не везёт, то ничего не происходит — видимо, Дарующий Могущество уже не следит за этим святилищем, или устал раздавать силу направо и налево. Если же удача с вами, то вы чувствуете, как чужеродная злая энергия распространяется по вашим жилам и проникает в каждый уголок тела — повысьте на единицу общее значение УЩЕРБА, или общее значение БРОНИ (на ваш выбор).

Охота

Будьте осторожны! Огненных монстров невозможно ранить огнём, а после поединка с ними необходимо проверять удачу — если

выпадает невезение, то ваше оружие превращается в пепел под воздействием высокой температуры. Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Охота закончилась неудачно.

2. БЕСПЛОТНАЯ ТЕНЬ
Этого врага можно ранить только магией, магическим оружием или особым оружием! Имейте в виду, что ваша броня не защищает от атак бесплотного существа.
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.
Трофеи: *80 железных монет.*

3. ВУЛКАНИЧЕСКИЙ ГОЛЕМ
ЭНЕРГИЯ: 38, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 10.
Трофеи: *250 железных монет, 4 камня.*

4. ПЕПЕЛЬНЫЙ ДЕМОН
ЭНЕРГИЯ: 29, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 0.
Трофеи: *100 железных монет, 1 камень.*

5. ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *1 драгоценный камень.*

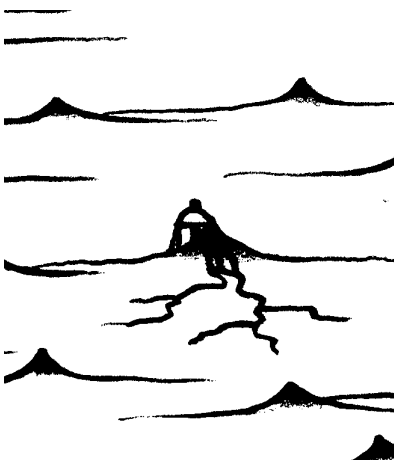
6. ОГНЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК
ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+8, БРОНЯ: 1.
Трофеи: *300 железных монет.*

Собирательство

Бросьте кубик, чтобы узнать чем закончились ваши поиски!

1. Вы чувствуете себя плохо из-за ядовитых газов (вы теряете 1К СИЛ).
2. Вы не нашли ничего полезного.
3. Вы не нашли ничего полезного.
4. Вы нашли *1 кость.*
5. Вы нашли *1 серный камень.*
6. Вы стали обладателем *2 серных камней.*

ДОМ ОГНЯ



Перед вами возвышается конус самого крупного в этих местах вулкана. Из его жерла в небо извергаются массы тёмного дыма, расползающиеся во все стороны подобно чернилам в чистой воде. Из-за густых облаков пепла в этих местах царит вечный сумрак — даже сам солнечный диск едва проглядывает сквозь плотную мглу. На юге, очерчивая силуэт огнедышащей горы, красным пламенем ада горит Разлом.

Вы поднимаетесь по лестнице, возведённой из отшлифованных блоков застывшей магмы, и оказываетесь у начала величественного моста. На другой его стороне, в шагах девятистах, стоит круглое здание с куполообразной крышей, наполовину вросшее в склон вулкана. Из отверстия в кровле, время от времени,

вырываются языки пламени и снопы искр. Путь по мосту занимает на порядок больше времени, чем вы ожидали. Внизу, в основании поддерживающих колонн, струятся ручьи лавы и плещутся огненные озёра. Повсюду слышен скрип трущихся друг о друга раскалённых камней, в воздухе стоит тяжёлый запах гари и горелой серы.

Когда, где-то на середине дороги, вы проходите мимо двух каменных статуй, расставленных по обеим сторонам моста, одна из них оживает и настолько внезапно преграждает вам проход огромной железной алебардой, что вы едва не врезаетесь в древко лбом. «Хозяин предрекал твоё появление! Но прежде тебя ждёт проверка, ибо только достойные имеют право войти в двери Дома Огня! Приготовься!»

Великаны, вооружённые железными алебардами, принимают боевые стойки и вы вынуждены принять бой либо бежать пока не поздно. В каждом раунде кидайте игральную кость, чтобы определить то как себя поведут стражи. Список возможных вариантов приведён после характеристик противников.

КАМЕННЫЙ ВОИН СЛЕВА

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 22, УЩЕРБ: 2К+2, БРОНЯ: 7.

КАМЕННЫЙ ВОИН СПРАВА

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 8.

1 или 2. Противники выжидают, давая вам возможность перевести дух.

3. Воин слева атакует вас!

4. Воин справа атакует вас!

5 или 6. Оба великана нападают одновременно!

Поединок заканчивается также внезапно, как и начался — статуи возвращаются на свои места по краям дороги, произнеся

лишь «ты можешь пройти...» Оставшийся отрезок пути вы преодолеваете без происшествий.

Войдя под своды здания сквозь распахнутые настежь железные врата, вы попадаете в круглый зал, через дальнюю часть которого течёт настоящая лавовая река. У края потока укреплена гигантская наковальня, а в стене напротив можно заметить глубокую нишу, заполненную разнообразными кузнечными приспособлениями. На стенах по всему периметру помещения видны рельефные изображения великанов со звериными головами и извивающихся чешуйчатых змеев.

Позади вас раздаются шаги. К вам приближается человек ростом в три раза выше вас — ему приходится пригнуться, чтобы пройти в ворота здания. В отличие от рисунков на стенах, его лицо, пусть и не совсем обычное для человека, не есть лицо зверя, но вы всё равно тут же выхватываете оружие и готовитесь к бою. Великан, увидев в ваших руках оружие, медленно обращает к вам открытые ладони в знак мира и замирает, дожидаясь, пока вы убедитесь в отсутствии у него злых намерений.

«Я Флегонт, носитель величайшего проклятия Раджаса — не человек, но и не гигант, вынужденный коротать тысячелетия, служа року судьбы, в ожидании конца времён! В моей власти огонь, металл и все известные и неизвестные людям материалы. Духи и даже само время переплавляются в горниле моей кузницы, обращаясь могуществом, выходящим за пределы понимания простых смертных. Чем я могу служить на этот раз?».

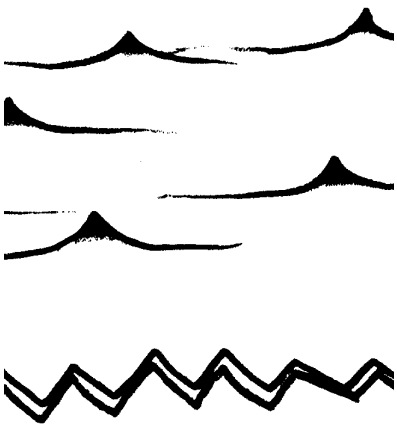
Флегонт — мастер и кузнец, поэтому может изготовить для вас определённые предметы оружия и снаряжения. Вы можете посещать его кузницу столько раз, сколько захотите — сражаться с каменными стражами на мосту уже не придётся. Ниже приведён список доступных для изготовления вещей.

Мастерская Флегонта:

Гламдринг	*2500 ж.м.*
Ресурсы и материалы:	*1 ржавое лезвие,*
	1 сердце доблести,
	1 кость Бога,
	1 кусок гранита,
	8 костей, 12 камней.
Опустошитель	*2500 ж.м.*
Ресурсы и материалы:	*1 ржавое лезвие,*
	1 метеорит,
	4 гигантских кости,
	1 кусок гранита,
	6 костей, 12 камней.
Драконья броня	*2500 ж.м.*
Ресурсы и материалы:	*1 кусок чешуи дракона,*
	1 флакон эфирной смолы,
	8 кусков кожи,
	2 гигантских кости,
	4 куска лианы, 8 камней.

Изготовление вышеперечисленных изделий — долгий и трудоёмкий процесс, поэтому каждую вещь мастер будет делать столько дней, сколько выпадет при броске одной игральной кости.

РАЗЛОМ



Долгая и тяжёлая дорога приводит вас к краю мира. Здесь земная твердь разрывается, обнажая своё огненное нутро. Огромную пропасть, заполненную кипящей лавой, не обойти и не пересечь даже с помощью магии. Разлома сторонятся и живые и мёртвые — что же забыли вы в этом аду? Перед вами Последний Рубеж, за которым не существует ни добра ни зла, ни прошлого ни будущего, ни даже настоящего. Всё сгорает в океане огня. Возвращайтесь туда, откуда пришли и забудьте про увиденное, дабы не просыпаться всю оставшуюся жизнь по ночам от выжигающих вашу душу изнутри невероятных кошмаров!

Вы можете отправиться в обратный путь, либо попробовать поохотиться на огненных элементалей, порождаемых

протуберанцами бушующей в Разломе лавы. Их здесь бесчисленное количество. После каждого поединка проверяйте удачу — если вы неудачливы, то ваше оружие сгорает (если только оно не из железа или вы не воспользуетесь защитой от огня).

Будьте осторожны! Это существо невозможно ранить огнём!

ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 4.

Трофеи: на месте каждого уничтоженного элементаля остаётся *1 драгоценный камень,* образовавшийся в его ядре из различных минералов под воздействием высоких температур.

Говорят, что если слишком долго бродить по краю Разлома, то из кипящей магмы явится страшный огненный титан, олицетворяющий собой Абсолютное Зло, и поглотит тело и душу безумного путника. У титана десятки рук и голов, тело паука, и сам он таких размеров, что может перешагнуть разлом! Нужно ли говорить, что плоть его — чистая магма! Не задерживайтесь здесь особенно долго, чтобы не накликать беду. Или же, когда-нибудь, вам обязательно придётся сразиться с ним!

В бою, не имея защиты от огня, в каждом круге проверяйте удачу. Если выпадает нечётное, ваше оружие уничтожается огнём (если только оно не из железа).

Будьте осторожны! Это существо невозможно ранить огнём!

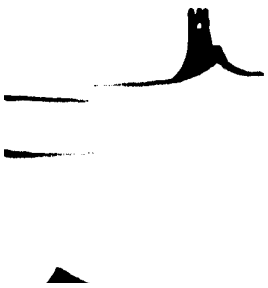
АБСОЛЮТНОЕ ЗЛО

ЭНЕРГИЯ: 99, СИЛЫ: 99, УЩЕРБ: 99, БРОНЯ: 99.

Трофеи: *медаль Чемпиона Раджаса.*

ЧЁРНАЯ БАШНЯ

Вы взбираетесь по крутому скалистому склону к руинам одинокой башни, сложенной из тёмного вулканического камня, обработанного настолько идеально, что в уцелевшей кладке практически незаметно зазоров. Стены совершенно ровные, без единого орнамента или узора. Они поднимаются ввысь лишь немного сужаясь для прочности конструкции. Строение, судя по всему, когда-то было многоэтажным, но до сегодняшнего дня выстояли только первые три этажа.



Дверь в башню уже много лет как отсутствует и нельзя с уверенностью сказать была ли она вообще. Вы не замечаете даже следов роскоши, так настойчиво приписываемой легендами обителям колдунов. Остаётся только гадать, действительно ли в этом

месте жил один из волшебников, или это всё выдумки.

Внутри мало света и вы наскоро сооружаете из подручных материалов факел (он занимает одну из ваших рук). Первый этаж абсолютно пуст. Видимо, даже находившуюся здесь когда-то мебель растащили, либо сожгли во время холодных ночей — в нескольких местах на полу остались следы пепла и кусочки древесного угля. Вы несколько раз безрезультатно проверяете самые пыльные углы на предмет незамеченных никем ценностей и направляетесь к каменной лестнице, поднимающейся вдоль округлой стены в проём второго этажа, где вас и поджидает ваша первая, но увы, неприятная находка.

Вход на второй этаж преграждает крепкая металлическая дверь, запертая на замок. Рядом с ней, на ступеньках, распростёрся мертвец, держащий в одной руке ключ, а в другой камень. Поднеся факел поближе, вы замечаете выцарапанное на стене слово «ОСТАНОВИСЬ».

Если вы хотите последовать совету, оставленному после себя мёртвым искателем приключений, то сейчас самое время! Вам больше не представится такой возможности!

Вы достаёте из медленно гниющего кулака ключ и вставляете его в скважину двери. Осторожно повернув ключ вокруг своей оси, вы слышите металлический щелчок и дверь приоткрывается.

Второй этаж оказывается ужасно захламлённым: повсюду нагромождения обломков мебели и неизвестных приспособлений, стены завешаны истлевшей ветошью а с потолка свисают каркасы железных люстр. Здесь столько нетронутых материалов, что ремесленнику средней руки хватило бы на несколько месяцев. Можно предположить, что кости, разбросанные на каменном полу среди прочего хлама, остались здесь именно от этой категории людей.

Лестница на третий этаж начинается в противоположном конце помещения, поэтому вы начинаете пересекать зал, освещая

себе дорогу факелом. Бросьте игральную кость дважды, чтобы определить какие две ловушки поджидают вас в этом зале! Список ловушек приведён ниже.

1. По воле судьбы, вам удаётся избежать ловушки.
2. Каменный пол, образовав складку, заглатывает ваши ноги! Вы пытаетесь убедить себя, что это иллюзия, но ничего не получается (производите проверку ваших СИЛ до тех пор, пока выпавший результат не окажется больше или равен 21)!
3. Вы не замечаете ничего подозрительного и продолжаете свой путь. Однако позже выясняется, что у вас пропали все деньги и драгоценные камни. Вы так и не узнаёте, куда исчезли ваши ценности и жертвой какого колдовства вы стали!
4. Вы слышите доносящийся из темноты шум. В следующий миг на вас нападает оживший скелет!

ВОССТАВШИЙ СКЕЛЕТ

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.

5. Вы начинаете чувствовать в воздухе едкий запах, от которого становится трудно дышать. Вы чувствуете симптомы сильного отравления (бросьте игральную кость — ровно столько дней вам придётся провести в деревне, отдыхая, чтобы вывести старинный яд, от которого не существует противоядия, а до тех пор ваши СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ перестают восстанавливаться)!
6. Раздаётся оглушительный хлопок, глаза ослепляет вспышка и вы чувствуете острую обжигающую боль во всём теле (бросьте две игральных кости и вычтите из ЭНЕРГИИ сумму выпавших чисел)!

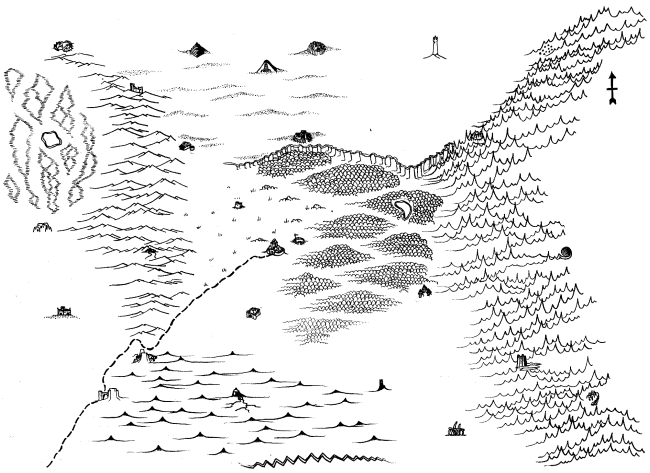
Вы торопитесь поскорее покинуть коварный зал, чтобы не стать жертвой очередного заклятия. На этот раз лестничный пролёт ничем не перегорожен и вскоре вы оказываетесь на третьем этаже.

В последнем помещении вы обнаруживаете библиотеку: вдоль стен расставлены покосившиеся и развалившиеся от времени деревянные полки с трухлявыми остатками книг, а на единственном столе в центре комнаты лежат несколько мелко исписанных обрывков пергамента. Окон здесь нет, зато часть потолка обвалилась и через неё внутрь попадает дневной свет.

Трофеи: *250 железных монет, 3 драгоценных камня, 1 трактат о зельеварении, 1 свиток Бессилия, 1 свиток Карающего Грома, 1 свиток Огненного Щита, 1 свиток Регенерации, 1 свиток Защиты от Смерти.*

Сложив находки в вещевой мешок, вы задумываетесь об обратном пути. Внизу вас ждёт второй этаж башни, напичканный магическими ловушками — спускаясь, вам снова придётся дважды кидать игральную кость и следовать вышеприведённым указаниям.

В прочем, если у вас есть моток хорошей верёвки, то можете попробовать спуститься по внешней стене башни, выбравшись из библиотеки через отверстие в потолке (предприятие потребует от вас 2 единицы СИЛ). Однако и здесь обитель мага готова испортить вам жизнь: проверьте удачу — если она не на вашей стороне, верёвка таинственным образом развязывается и вы срываетесь вниз (бросьте игральную кость и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшее число).



КРАСНАЯ ПУСТЫНЯ

Возможно, Красная Пустыня — самое загадочное место во всём регионе. Не смотря на то, что через южную её часть протягивается торговый тракт, соединяющий Ходаш и Ваджру, окружающие территории практически не исследованы. Жители деревень предпочитают держаться подальше от земли алых дюн, в которых, по слухам, происходят совершенно необъяснимые вещи.

Несколько сотен лет назад, когда пустыней усиленно интересовались правители Ваджры и Ходаша, люди выяснили, что её дюны почти всегда располагаются концентрическими окружностями. Какое-то время спустя исследователи нашли центр окружностей и обнаружили там огромную чёрную плиту, большей своей частью погружённую в песок. Когда все попытки выкопать монолит провалились, власти возвели вокруг него каменную крепость и заселили её лучшими учёными, чтобы те могли целиком посвятить себя работе над монолитом. Но однажды отряд, доставлявший учёным еду и питьё, вернулся в город и доложил, что

крепость пуста. При этом кто-то из солдат упомянул о странном звуке, исходящем от таинственного чёрного камня. Доподлинно неизвестно о чем ещё вернувшиеся поведали правителю Ваджры, но с тех пор пустыню обходят стороной: крепость с монолитом будто бы забыта, а маршрут следования караванов смещён к югу — туда, где на границе с Землёй вулканов Красную пустыню испещряют нагромождения слоистых горных пород. В этих местах сооружён девятый дорожный пост, задуманный как одно из безопасных убежищ на долгом пути из Ходаша. В последние годы именно в нём кампанские грабители чаще всего устраивают свои засады.

Про Красную Пустыню рассказывают огромное количество историй и чаще всего невозможно определить где правда, а где плоды разыгравшегося воображения рассказчика. Например, от перечисления всех обитающих в этой местности экзотических монстров у неподготовленного слушателя может закружиться голова. Другими словами, это один из тех случаев, когда путешественник может доверять только собственному опыту и общим, нерушимым основам выживания, применимым к любой пустыне.

Дневной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в пути!

1

Ещё издали вы наблюдаете облако пыли, окутывающее красную равнину впереди. Вскоре выясняется, что это какие-то всадники, мчащиеся по пустоши во весь опор. Сворачивать бесполезно, так как вас тоже заметили — большие, свирепого вида, монстры, повинуясь наездникам, отклонились от своего маршрута и

двинулись вам наперерез. Всего через четверть часа вы уже стоите между двух ездовых животных и пытаетесь сообразить, с кем имеете дело. Один из неизвестных, одетых в чёрные бесформенные балахоны, снимает повязку с лица и обращается к вам на неизвестном языке. Видя, что вы его не понимаете, он кивает своему спутнику, и тот спрашивает на древнем Наречии, произнося слова с сильным чужеземным акцентом, о том как вам удалось попасть на их священный остров. В недоумении глядя то на одного, то на другого, вы кое-как составляете слова древнего языка, отвечая, что странствовали по Красной Пустыне и знать не знаете ни о каком острове.

Всадники некоторое время совещаются на своём диалекте, а потом спрашивают, куда вы направляетесь. Они готовы отвезти вас, но сначала вы должны заплатить мзду (*1000 железных монет,* предметов на ту же сумму, или, при отсутствии средств, всё что есть с собой). Если вы подчиняетесь и платите чужеземцам, то они доставляют вас до места назначения за 1 день (потеряйте всего единицу СИЛ за непривычный способ передвижения), если нет — проверьте удачу!

Чётное число означает, что чужеземцы разворачивают животных и отправляются дальше, не причинив вам вреда.

Нечётное означает, что начинается бой!

СТАРШИЙ ПОГОНЩИК

ЭНЕРГИЯ: 38, СИЛЫ: 28, УЩЕРБ: 2К+6, БРОНЯ: 6.

МЛАДШИЙ ПОГОНЩИК

ЭНЕРГИЯ: 32, СИЛЫ: 26, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 4.

Израненные животные спасаются бегством, унося прочь мёртвые тела своих хозяев. Из багажа одного всадника на песок выпадают *3 драгоценных камня*, которые вы можете оставить себе.

Собственным ходом вы добираетесь до цели путешествия за 5 дней, затратив на дорогу столько СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика.

2

По пути вам попадается полусгнившая туша какого-то монстра, кишащая трупными мухами. При вашем приближении, насекомые с громким гулом взлетают воздух и начинают кружить вокруг вас. Стараясь не обращать внимания на назойливый рой, вы продолжаете идти, как вдруг одна из мух кусает вас в плечо! Вы чувствуете неожиданно сильную боль и, не желая связываться с отвратительными созданиями, пускаетесь наутёк. Некоторое время насекомые преследуют вас, но потом скрываются из виду.

Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ! Если результат не меньше 26, то укус не влечёт за собой никаких последствий (только кожа вокруг ранки вспухает на несколько часов), в противном случае вы очень скоро перестаёте чувствовать свою руку по самую ключицу! В таком состоянии конечность пробудет столько дней, сколько выпадет при броске двух игральных костей. По истечению срока, рука начнёт функционировать как прежде. Ничего не поделать, придётся побыть некоторое время калекой!

Дальнейший путь занимает 4 дня и стоит вам 4 единицы СИЛ.

3

Невыносимо жарко! А тут ещё, выбравшись из норы в песке, за вами увязывается крупный жук, сверкающий на солнце рыжим хитиновым брюхом. Он преследует довольно долго — придётся расправиться с монстром, иначе вы не сможете остановиться на привал. Лучше сразиться с жуком сейчас, пока у вас ещё есть силы. К сожалению, сбежать от назойливой твари не удастся, поэтому придётся выиграть бой, либо умереть.

МЕДНЫЙ СКАРАБЕЙ

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

Монстр пытается взлететь, но вы успеваете нанести ему последний удар. Победа остаётся за вами! Теперь, когда угроза миновала, можно подумать и об отдыхе.

Оставшуюся часть маршрута вы преодолеете без происшествий и достигнете цели перехода за 3 дня, потратив на дорогу 2 единицы СИЛ.

4

Вы сталкиваетесь с одним из самых опасных обитателей Красной Пустыни — Кочующим Скорпионом. Монстр замечает пожаловавшую добычу и готовится к атаке, поэтому у вас есть время только для того, чтобы приготовиться к схватке!

КОЧУЮЩИЙ СКОРПИОН

ЭНЕРГИЯ: 13, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 1.

Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

После стычки со скорпионом вы добираетесь до цели пути за 5 дней и тратите на дорогу 4 единицы СИЛ. Что поделать! Погода стоит слишком уж жаркая даже по меркам Красной Пустыни.

5

Красные пески слишком непредсказуемы! В один день жара доводит почти что до помутнения рассудка, а в другой солнце избегает зенита, огибая небесный свод по самой кромке. Уверенные, что идёте в нужном направлении, к вечеру вы наталкиваетесь на место своей последней стоянки, а когда, потеряв всякую надежду,

бредёте наугад, то преодолеваете расстояние больше обычного! Киньте игральную кость дважды, чтобы определить, сколько дней вы провели в дороге, и сколько СИЛ на неё затратили.

6

Вы намереваетесь спрятаться от полуденного зноя в просторной нише под невысокой скалой, что возвышается среди кровавого песка немного поодаль. К сожалению, место оказывается занято — из укрытия на вас бросается здоровенный дикарь, вооруженный костяным топором!

ЧЁРНЫЙ ВАРВАР

ЭНЕРГИЯ: 30, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 5.

Бой под обжигающим пустынным солнцем оказывается не из лёгких, но отдохнуть в отвоёванном месте не получается — вы обнаруживаете, что вся ниша кишит мелкими жуками-падальщиками. Наверное, насекомые сбежались на вонь мяса, которым собирался пообедать чернокожий абориген.

Остаётся только идти дальше!

Дорога до цели занимает 4 дня и берёт с вас 5 единиц СИЛ.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

Неожиданный удар грома заставляет вас подпрыгнуть на месте. Одновременно с этим вы видите, как совсем неподалёку в землю врезается извилистая молния. Неужто вы не заметили

приближение грозы? Подняв взгляд к небу, вы удивляетесь ещё больше — на вас смотрят тысячи ясных звёзд, свидетельствуя о том, что небо чистое. Следующая молния бьёт ещё ближе, разражаясь страшным треском и грохотом. Проверьте удачу! Если вам везёт, то вскоре загадочная гроза заканчивается, не причинив никакого вреда. В противном случае один из смертоносных разрядов настигает вас — вы слепнете и глохнете на несколько часов, а тело страдает от поражения электричеством. Тем не менее, это ещё не неминуемая смерть! Чтобы узнать, сколько ЭНЕРГИИ вы теряете от удара молнии, бросьте две игральных кости дважды и сложите вместе выпавшие суммы.

Оставшись в живых, вы продолжаете идти к своей цели и преодолеваете местность за 4 дня, потратив на дорогу 2 единицы СИЛ.

2

Крупная падающая звезда прорезает ночное небо стремительным росчерком света и, вместо того, чтобы растаять в воздухе как обычно, замирает на одном месте, а затем, быстро увеличиваясь в размерах, опускается вертикально вниз! Перед тем, как скрыться за гребнем высокого бархана, летающий объект достигает размеров сплющенного сверху и снизу металлического шара. Заинтригованные, вы взбираетесь вверх по песчаному склону, чтобы увидеть, куда подевалась необычная звезда, и становитесь свидетелем того, как сквозь светящуюся лунным светом поверхность погрузившегося в песок объекта наружу выходит карликообразное существо с огромной головой и очень худыми конечностями.

Непонятное, исходящее из глубин подсознания, ощущение того, что это создание не может существовать в действительности, вы достаёте оружие и готовитесь наброситься на незнакомца с намерением сокрушить чужеродную плоть. Однако, словно услышав ваши мысли, головастик поворачивается к вам лицом, и незримая

сила намертво парализует ваше тело. Не в силах пошевелиться, вы можете только наблюдать, как пришелец останавливается рядом, внимательно рассматривая вас огромными паучьими глазами. Он берёт выпавший у вас из рук факел, некоторое время изучает его и удаляется внутрь светящегося объекта, взамен бросив на песок к вашим ногам какой-то предмет.

Паралич проходит, и, позабыв про осторожность, вы берёте вещь в руки. Пока вы рассматриваете его (добавьте в свой инвентарь *1 пистолет*), летающий сфероид начинает подниматься в небо, пульсируя ослепительным светом. Прежде чем вы успеваете что-либо понять, всё заканчивается, и вы снова остаётесь один на один с ночной пустыней.

Дорога до цели занимает 2 дня и стоит вам 3 единицы СИЛ.

3

Что за невероятная иллюзия! У вас на глазах из-за горизонта поднимаются в небо ДВЕ луны! Одна из них похожа на обыкновенную луну, только побольше, а другая красная как кровь и заметно уступает размерами первой. Вскоре вы замечаете, что и звёзды расположены совсем не так. В изумлении разглядывая необычные ночные светила, вы не замечаете, как резкий порыв неизвестно откуда налетевшего ветра гасит факел.

Сбросив оцепенение, вы решаете идти дальше и тут же оказываетесь в затруднительном положении: окружающий пейзаж явно указывает на то, что вы не в регионе Бхух! Слишком уж причудливы эти деревья, высокая трава и холмы! Неконтролируемый животный страх сковывает вас изнутри и несколько минут вы боретесь с паникой. Так или иначе, нужно куда-нибудь идти — не сидеть же здесь всю ночь, тем более что за последний час заметно похолодало!

До самого рассвета вы быстрым шагом идёте вперёд, придерживаясь выбранного накануне направления, и ложитесь спать

только когда ко сну принуждает неожиданно навалившаяся усталость (потеряйте столько СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика). Просыпаетесь вы очень неохотно и с трудом разлепляете тяжёлые веки только для того, чтобы увидеть вокруг местность, совершенно не похожую на Красную Пустыню. Радует только одно — это уже не чужие земли, а ваш родной Бхух. Может быть, ночью вас просто посетило какое-нибудь видение? Киньте кубик один раз, чтобы определить, где вы оказываетесь (позже вы узнаете, что с начала перехода минуло столько дней, сколько выпадает при броске одной игральной кости)!

1. Окрестности деревни Рога.
2. Неподалёку от руин города Трас.
3. Рядом с поселением Антах.
4. На окраине Храма Костей.
5. У стен Ваджры.
6. На краю тропы, ведущей к Вадане.

4

В свете факела, на, кажущемся в ночи чёрным, песке, вы замечаете особенно крупный экземпляр кактуса какого-то приземистого вида. Вы подходите ближе. Оказывается, никакой это не кактус а глиняный горшок, наполовину зарытый в песок! Мало того, его горлышко надёжно запечатано. Единственный способ узнать, что внутри — разбить сосуд.

Можете не притрагиваться к подозрительному горшку и идти дальше (в таком случае вы преодолеваете маршрут за 3 дня, затратив на переход 3 единицы СИЛ)! Если же хотите удовлетворить любопытство, то проверьте удачу! В том случае, когда кости показывают чётное, внутри расколотого горшка оказываются деньги — умножьте выпавшее число на 10, чтобы определить количество найденных железных монет. Нечётный результат означает, что при ударе по горшку раздаётся взрыв — вычтите из вашей ЭНЕРГИИ

количество единиц, равное выпавшему числу и, не солоно хлебавши, продолжайте путь!

5

Вы обнаруживаете, что вокруг воцарилась необычайная тишина. Возможно, это только кажется, но даже звук ваших шагов раздаётся как-то приглушенно, словно издалека. Всматриваясь в ночную мглу за пределами светового круга, вы сбавляете шаг. Абсолютная тишина. Как будто мир остановился...

Внезапно, невероятной яркости вспышка охватывает западный горизонт, превращая ночь в день — вам даже приходится закрыть глаза руками, чтобы защитить их от всепроникающего света. Проходят несколько долгих мгновений, после чего удар ураганного ветра, сопровождающийся одновременным раскатом тысячи громов, сбивает вас с ног. Когда свечение слабеет, а грохот теряет большую часть силы, вы обращаете взор в направлении источника сияния. Зрелище производимым ужасом способно выгнать душу вон из тела, и вам кажется что в вашем случае это почти происходит! Вы бросаетесь бежать прочь, не разбирая дороги. Кажется, что земная твердь раскололась надвое и небо обрушилось в образовавшуюся бездну! Спасения нет!

Но тут всё исчезает так же неожиданно, как и появляется. То есть вы, пустыня и ночь остаются, а остального как будто и не было вовсе! Только звенящая в ушах тишина и странный кисловатый привкус на губах вызывают необъяснимый дискомфорт. Что за чертовщина творится в этих землях?! Поражённые увиденным, вы торопитесь как можно скорее закончить переход. Как на зло, через несколько часов у вас начинается рвота, а тело слабеет настолько, что вы теряете способность двигаться. К ночи следующего дня становится легче, но вялость так и не проходит (вычтите по единице из максимальных показателей СИЛ и ЭНЕРГИИ). Весь путь целиком занимает 4 дня и стоит вам 6 единиц СИЛ.

6

Навстречу вам кто-то движется. Вы замедляете шаг и на всякий случай кладёте ладонь на рукоять оружия. Шорох песка становится всё ближе, и вот, мелькнув в свете вашего факела, мимо проходит человек, закутанный в чёрный балахон с надвинутым на лицо капюшоном. В этот же миг вы чувствуете резкую боль внутри головы (вычтите 4 единицы из вашей ЭНЕРГИИ). Можете продолжить путь как ни в чём не бывало (и добраться до цели за 3 дня с затратами 3 единиц СИЛ), или атаковать подозрительного встречного.

Едва начав поединок, вы понимаете, что исход дела будет решён в считанные мгновения! Перед вами неизвестный, очень сильный враг, чья защита и оружие подкреплены могущественной магией — будьте осторожны!

АЛЫЙ КОЧЕВНИК
ЭНЕРГИЯ: 9, СИЛЫ: 24, УЩЕРБ: 99, БРОНЯ: 99.

Смертельно раненый, противник шепчет какие-то слова, и его тело охватывает неистовое пламя. Вскоре, на песке остаётся лишь горстка золы и обугленный тубус с уцелевшим внутри *1 свитком Улучшения Оружия.*

Охота

Бросьте игральную кость для определения результатов охоты!

1. Вы не повстречали никакого монстра.

2. НЕБЕСНЫЙ ИДОЛ
ЭНЕРГИЯ: 40, СИЛЫ: 9, УЩЕРБ: 99, БРОНЯ: 10.

Трофеи: *2 драгоценных камня (при благополучной проверке удачи), 3 камня, 1 кусок гранита.*

3. БЕГЕМОТ
ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 21, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 8.
Трофеи: *250 железных монет, 3 куска кожи, 4 кости.*

4. БРОНЗОВЫЙ СКОРОБЕЙ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *50 железных монет, 1 кусок кожи.*

5. КРУПНЫЙ КОЧУЮЩИЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 26, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 2
Трофеи: *130 железных монет, 2 куска хитина.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

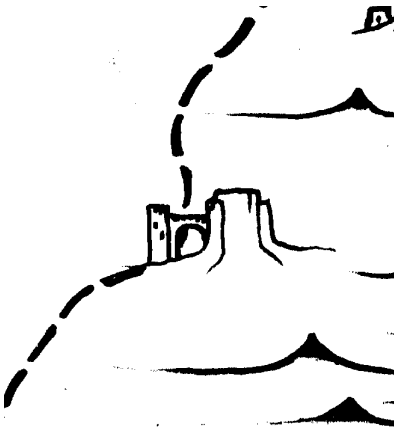
6. ПОДЗЕМНЫЕ ЩУПАЛЬЦА
ЭНЕРГИЯ: 36, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 2К+8, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *250 железных монет, 3 куска кожи.*

Собирательство

Бросьте кубик, чтобы узнать чем закончились ваши поиски!

1. Вы чувствуете головокружение и теряете 2 единицы СИЛ.
2. Вы потратили время безрезультатно.
3. Вы нашли *1 камень.*
4. Вы нашли *1 кость.*
5. Вы потратили время безрезультатно.
6. Вы стали обладателем *1 куска стекла.*

ДЕВЯТЫЙ ПОСТ



В этом небольшом укреплении останавливаются караваны, идущие из далёкого города Ходаш. Было время, когда почти каждый караван подвергался грабежу со стороны воинов поселения Кампан, что укрыто от посторонних глаз в Земле Вулканов. В наши дни города предоставляют торговцам надёжную охрану из нескольких десятков солдат — ограбить такой лагерь практически невозможно, поэтому большая часть жителей Кампаны уже много лет нищенствует.

Некоторые кампаниты горят энтузиазмом в очередной раз испытать удачу. Они уверены, что при поддержке такого опытного путешественника и воина как вы, им удастся захватить ближайший караван из Ходаша, когда тот, в обычном порядке, перед прибытием

в Ваджру остановится у Девятого Поста на последний продолжительный отдых.

Если, не смотря на численный перевес противника, вы хотите помочь жителям Кампаны ограбить богатых купцов из далёкого города, то соглашайтесь на предложение и готовьтесь к битве!

Когда дело доходит до обсуждения плана нападения, вы все сходитесь во мнении о том, что атаковать следует ночью, когда проводники и носильщики разобьют лагерь, а большая часть солдат будет спать. Наверняка командующий выставит достаточно караульных, но их количество в любом случае не будет превышать половины от всего сопровождающего отряда. Перебить спящих солдат — дело нехитрое, и при удачном стечении обстоятельств, победа будет за вами.

Наконец, настаёт роковая ночь. Со склона красной гряды вы наблюдаете за тем, как зажигаются огни походных костров и торговцы, освещая себе дорогу светильниками, отправляются на ночлег в крепость. Поначалу складывается впечатление, что лагерь не заснёт до самого утра, но через некоторое время шум и голоса стихают. Ваш отряд спускается на равнину и начинает крадучись подбираться к каменному зданию.

Вблизи становится видно, что под открытым небом расположились солдаты, а торговцы и их товары укрылись за воротами перевалочного пункта. Часовых действительно не очень много — человек десять, охраняющих периметр стоянки со стороны тракта. Оставшись незамеченными, вы проскальзываете внутрь крепости через приоткрытые створки ворот.

Внутри темно. В воздухе чувствуется запахи пота, грязи и дорогих ароматических масел. Постепенно, глаза привыкают к темноте, и вы решаете обойти помещение вдоль стен, чтобы разведать обстановку. Удача вам сопутствует — ваш отряд крадётся тише призраков. Приходится признать, что вероятность успеха велика.

Неожиданно, раздаётся скрип ворот и в этот момент среди шатров один за другим зажигаются огни. Сквозь отворившиеся створки внутрь здания вбегает группа лучников, а из палаток торговцев выпрыгивают солдаты с оружием наготове. «Взять их», слышите вы приказ командира и охрана бросается в атаку.

Завязывается тяжёлая битва. Лучники воздерживаются от стрельбы, опасаясь ранить своих товарищей, и пассивно наблюдают за происходящим, но вы понимаете, что всё будет кончено, как только они вступят в бой. Маневрируя между сражающимися, вы подбираетесь к командиру вражеских солдат — высокому мускулистому воину с суровым лицом, покрытым боевыми шрамами не одной сотни пережитых сражений. Завидев вас, он принимает безмолвный вызов и берёт наизготовку свой боевой топор. Необходимо победить командира прежде чем в ваших людей полетят стрелы — пока жив лидер, у вас нет никаких шансов!

КОМАНДИР ИЗ ХОДАША

ЭНЕРГИЯ: 28, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 5.

Увидев, что их предводитель мёртв, многие враги, чья зарплата за сопровождение караванов до Ваджры всегда составляла считанные гроши, предпочитают ретироваться с поля боя. Другие продолжают сражаться не ведая страха, но чаша весов склоняется уже в вашу пользу. Не проходит и получаса, как последние солдаты сдаются или сбегают, бросая торговые шатры вместе с купцами на произвол судьбы.

Сражение отнимает много СИЛ и ЭНЕРГИИ. Вычтите из обоих показателей столько единиц, сколько выпадет при бросках одной игральной кости.

Ваши товарищи обыскивают лагерь на предмет ценностей и собирают добычу в мешки, наскоро связанные из палаточной ткани. Соблюдая все меры предосторожности, вы ретируетесь в красные

скалы, где устраиваете привал, чтобы обработать раны и разделить добытые ценности.

Охрана будто знала о вашем нападении и устроила засаду. Кто-то или что-то выдало вас... а может быть здесь не обошлось без колдовства? Кто знает этот Ходаш! Так или иначе, ваши компаньоны соглашаются с тем, что нападать на торговые караваны стало слишком рискованно. Из двух десятков храбрецов вернулась только неполная дюжина — чересчур большая цена, даже с учётом доброй добычи...

Трофеи: *500 железных монет, 4 драгоценных камня, 2 флакона эфирной смолы, 1 порция жёлтой соли, 3 стеклянных флакона, 1 паучье противоядие, 1 змеиное противоядие, 1 моток верёвки.*

МОНОЛИТ

С каждым шагом по направлению к заброшенной крепости вы всё отчётливей чувствуете странную вибрацию, распространяющуюся по песку. До самого входа во внутренний двор постройки вы идёте, размышляя над тем, какие слова подобрать для описания чужеродных колебаний, но не можете придумать ничего подходящего.



Тем временем, к вибрации присоединяется негромкий, но всепроникающий звук — такой же чуждый человеческой природе. Вы ловите себя на мысли, что от подобного воздействия, если оно продолжается день и ночь, недолго сойти с ума. Может быть, учёные спятили и затерялись в пустыне? Если так, то, возможно, вас ждёт эта же участь...

В основном, помещения крепости служили жильём для работавших здесь людей. Вы — одну за другой — обходите комнаты, но все они оказываются пусты. Вряд ли мебель, бытовые предметы и научные труды пропали вместе с людьми. Скорее всего, их забрали отсюда уже после таинственного исчезновения. Вся крепость оказывается пуста и вам остаётся только одна дорога — прямиком в центральную башню.

Вход в строение оказывается перекрыт деревянной дверью, запертой на замок. Это плохо, потому что никакого ключа во время осмотра комнат вы не нашли! Здесь звук, исходящий от Монолита, слышен отчётливей всего, а вибрация особенно сильна — вы чувствуете, как она проникает внутрь вас, добираясь до внутренних органов. Проверьте ваши СИЛЫ. Вы сможете выломать преграду и продолжить путь только в том случае, если результат проверки равен или больше 19.

Монолит оказывается большой чёрной плитой правильной формы, возвышающейся над поверхностью песка примерно на два человеческих роста. У башни, которой он окружён, нет кровли и дневной свет позволяет вам во всех подробностях осмотреть загадочную плиту. В конце концов, вы осмеливаетесь коснуться её поверхности. В то же мгновение вибрация подобно удару молнии пронизывает тело с ног до головы и неведомая сила втягивает вас внутрь камня. Прежде чем вы успеваете понять, что происходит, мощный толчок в спину заставляет прийти в себя.

Ужасный холод. Вокруг, покуда хватает глаз, простирается ночная равнина. Небо усыпано звёздами, но вы не можете найти ни одного известного вам созвездия и определить стороны света. Позади вас оказывается чёрная плита Монолита, но она не издаёт никаких звуков, и вы слышите только шум ветра в собственных ушах. Попытки дотронуться до плиты ни к чему не приводят.

Озираясь в поисках какого-нибудь укрытия от ветра, вы обнаруживаете, что вокруг начинает собираться странное облако,

будто состоящее из микроскопических насекомых. Сгущаясь, оно охватывает вас подобно ожившему песку, и продолжает уплотняться ещё сильнее. И вот вам уже тяжело двигаться. Загребая руками, вы стараетесь подобраться к краю массы, но она медленно тянется вслед за вами!

Проверьте ваши СИЛЫ! Вам удаётся освободиться только если результат равен 19 или выше. У вас три попытки, каждая из которых будет стоить вам столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске одной игральной кости, после чего масса окончательно затвердеет и вы окажетесь в западне.

Вырвавшись из сгустившегося обжигающего вещества, вы видите как оно принимает форму отвратительного создания, похожего на нечто среднее между осьминогом и медузой размерами с хижину. Тварь продолжает двигаться в вашу сторону и вытягивает перед собой щупальца. Бежать во тьме некуда и вы вынуждены вступить в схватку не на жизнь а на смерть.

При неудачной сложной атаке монстр поглощает ваше оружие! При неудачной сложной защите, вместо нанесения УЩЕРБА, монстр поглощает ту часть снаряжения, номер которого выпадет при броске игральной кости: 1 — перчатки, 2 — сапоги, 3 — накидка, 4 — шлем, 5 — торс, 6 — надетые аксессуары. Если выпавшая часть снаряжения отсутствует, то монстр наносит УЩЕРБ.

ИНОПЛАНЕТНЫЙ ПАРАЗИТ

ЭНЕРГИЯ: 34, СИЛЫ: 24, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 6.

С очередным ударом, враг распадается на мельчайшие частицы, которые вскоре исчезают. На землю с глухим стуком падает какой-то предмет.

Вместе с ним выпадают вещи, поглощённые во время боя (если это имело место быть).

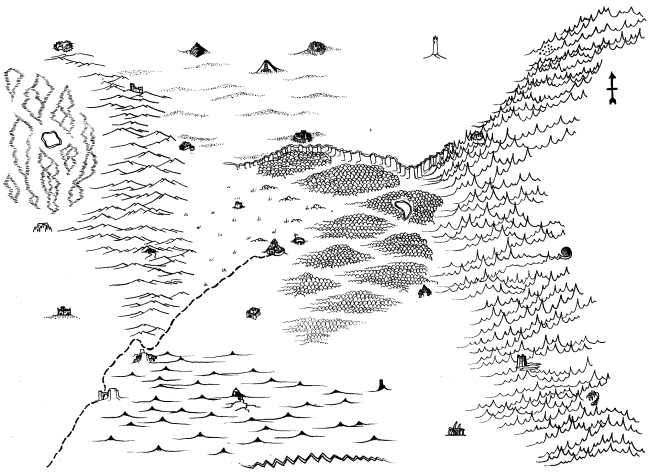
Вы берёте с собой круглый камень с выгравированным на нём неизвестным символом и возвращаетесь к Монолиту, хоть как-то спасающему от холодного ветра. Вы сразу чувствуете появившуюся вибрацию — оказывается, что Монолит реагирует таким образом на подобранный вами артефакт. Не желая больше оставаться в этой реальности, вы касаетесь чёрной плиты в надежде, что сможете вернуться туда, откуда пришли и с облегчением чувствуете, как непреодолимая сила вовлекает вас вовнутрь.

Как только вы снова оказываетесь в крепости посреди пустыни, артефакт из другого мира начинает вибрировать с такой силой, что приходится выпустить его из рук. Голос Монолита также нарастает и превращается в нестерпимый грохот. Вы устремляетесь прочь, схватившись руками за голову, но тут камень с гравировкой взрывается, затем плиту пересекает горизонтальная трещина, и вдруг становится тихо.

От вашего прикосновения, небольшой фрагмент у края чёрной плиты отваливается и падает на песок. Отколоть ещё хоть сколько-нибудь загадочного материала не удаётся — не смотря на трещину, камень остаётся таким же прочным.

Бросьте игральную кость один раз, чтобы определить количество дней прошедших в Раджасе за время вашего отсутствия.

Трофеи: *800 железных монет, 1 осколок Монолита.*



ОАЗИСЫ

Эта плодородная область берёт своё начало в подножьях Астральных Гор и распространяется от них на запад, постепенно теряя в своём растительном многообразии из-за подъёма тектонической плиты и удаления от источника грунтовых вод. Если же смотреть со стороны Призрачных Гор, то мы увидим пустыню, которая, погружаясь в естественное тектоническое углубление, зарастает сначала травами и кустарником, затем деревьями и, наконец, густыми джунглями. Климат западной и восточной частей Оазисов весьма разнятся, поэтому и существует такое деление, хотя зрительной границы между ними нет.

Ветра, свободно гуляющие по западной области, в восточной почти не ощущаются — тектонический уступ надёжно защищает джунгли от двигающихся с севера на юг воздушных масс. Также и суточная разница температур тем меньше, чем восточнее местность: в районе Чёрного Озера вы можете переночевать без огня, а вот у подножья Призрачных Гор пустынный холод может стать причиной переохлаждения и болезни.

Мягкий климат Оазисов породил много видов животных и монстров, представляющих угрозу для путешественников. Манящая прохлада леса таит в себе не меньше опасностей чем пустыня или горное ущелье. Кроме того, в джунглях сложнее предвидеть опасность, так как обзору препятствует плотная растительность. Встречаются и болотистые места, способные стать причиной неожиданной смерти беспечного путника.

Оазисы — это самая изученная людьми местность. С тех пор, как владыка Ваджры переключил своё внимание на райские сады, все крупные деревни здесь охотятся и занимаются сбором материалов. Остаётся неизвестным, почему в последние годы «Устрашающий Смерть» ослабил свою хватку и практически игнорирует расселившихся у него под носом беглых рабов.

В любом случае, с каждым днём растительность Оазисов всё больше отступает под натиском Песчаных Дюн. Когда-нибудь, пустоши доберутся до самого чёрного озера, и тогда Бхух действительно станет мёртвым миром.

ЗАПАДНЫЕ ПУСТОШИ

Дневной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

Стоит прекрасная погода. Не очень жарко, и не слишком холодно. По пути вам то и дело встречаются островки зелени и даже небольшие рощицы, в которых можно безопасно отдохнуть. Дело в том, что в кронах многих деревьев обитает миролюбивый вид травоядных обезьянок, которые, при появлении любого хищника,

поднимают страшный шум и переполох. Это служит хорошим оповещением и даёт путешественнику достаточно времени для того, чтобы спрятаться, убежать или приготовиться к бою.

Поросшие сухой травой пустоши удобны для передвижения — вы добираетесь до цели своего путешествия за 2 дня, затратив 2 единицы СИЛ.

2

Вы сталкиваетесь с большой группой охотников и воинов, вставшей лагерем на опушке небольшой рощи с пересохшим озерцом. Расположившись вокруг костров, жители из различных деревень обсуждают успехи друг друга в проводимом старейшинами Бхррама охотничьем фестивале. Вы узнаете у одного из старших, что к участию принимаются все желающие, нужно только заплатить взнос в размере *100 железных монет.* Правила просты: вы начинаете охоту в близлежащей местности и за каждого побеждённого монстра получаете награду (изначально — *20 железных монет*). При этом сумма награды за следующего монстра увеличивается на *10 железных монет,* и так далее. Главное правило — нельзя прерывать бой или прекращать охоту (сюда же относится тот случай, когда при определении монстра на игральной кости выпадает единица), иначе начисление гонораров прекращается. Чем больше хищников подряд вы убьёте, тем больше призов заработаете. Обратите внимание, что только здесь вы можете охотиться столько, сколько позволяют правила фестиваля (то есть больше одного раза).

Насражавшись вдоволь, вы можете отдохнуть в разбитом лагере за определённую сумму (не забудьте прибавить один день к потраченному времени):

Ужин, вино из плодов Оазиса и ночлег в отдельном шалаше (восполняет все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ): 50 ж.м.

Простой ужин и ночлег под открытым небом (восполняет 2К СИЛ и всю ЭНЕРГИЮ): 25 ж.м.

Вы добираетесь до цели пути за 2 дня, без лишних затрат СИЛ (спасибо гостеприимным организаторам фестиваля). Учтите, что к этому времени следует прибавить по 1 дню за каждую попытку поохотиться в рамках состязания.

3

Переходя высохшее давным-давно русло безымянной речки, вы слышите негромкий свист, следом за которым, разражаясь бранью и угрозами, на уступы обоих берегов выбегает по группе бандитов, вооружённых палками и дубинами. Судя по внешнему виду, это сброд из беглых рабов. Вожак, сопровождаемый ещё тремя грабителями, спускается в речное русло и направляется к вам. Неизвестно, что на уме у этих отбросов, но вряд ли вы сможете найти с ними общий язык. Приготовьтесь к бою!

Достаточно убить троих из шайки, включая предводителя, чтобы остальные в страхе разбежались.

ТОЛСТЫЙ ГРАБИТЕЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 1.

КОРЕНАСТЫЙ ГРАБИТЕЛЬ
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 1.

СУРОВАЯ ГРАБИТЕЛЬНИЦА
ЭНЕРГИЯ: 8, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.

ВОЖАК ШАЙКИ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 2.

Зрители бросаются наутёк и вы остаётесь одни. Добычи у атамана не оказывается, но со всех четверых собирается немного денег. Бросьте две игральных кости четыре раза и сложите

выпавшие числа — результат означает количество найденных вами *железных монет.*

Весь переход занимает 2 дня и стоит вам единицу СИЛ.

4

Одно только название, что «Оазисы»! Солнце распаляется настолько, что от нехватки влаги в организме вы близки к обмороку. «Негоже будет умереть с наполовину полным бурдюком, да ещё когда рукой подать до джунглей или какого-нибудь поселения», рассуждаете вы и допиваете остатки жидкости. Однако, большая часть пути ещё впереди, и здесь уже остаётся положиться на ваш организм! Проверьте ваши СИЛЫ.

Если результат не меньше 18, то вам удаётся, увеличив темпы, дойти до пункта назначения за 3 дня, затратив на дорогу столько СИЛ, сколько выпадает при броске одного кубика. В другом случае, к концу второго дня, вы падаете на песок без чувств, а приходите в себя на краю какой-то деревни (ваш показатель СИЛ равен единице). Бросьте игральную кость один раз, чтобы определить, что это за поселение.

1-2. Четака.

3-4. Дхритья.

5-6. Бхррам.

Бросьте игральную кость ещё раз, чтобы узнать, сколько дней вы провели без сознания.

5

Солдаты Железного легиона в последнее время редко появляются к северу от Ваджры, так как внимание владыки сосредоточено на Благодатных садах и караванном пути. Вам, по-видимому, просто не повезло. Судя по отрыжке одного из воинов, те только что закончили трапезничать и, так же как и вы, не ожидали

встречи. Выйдя из-под сени деревьев, старший по званию окидывает вас скучающим взглядом, зевает и вытирает перчаткой пот со лба. Повисает неловкая пауза. Очевидно, сейчас самое время предложить им деньги — никто из троих солдат не горит желанием сражаться на полный желудок.

Если хотите откупиться, киньте игральную кость и умножьте выпавшее число на 100. Результат покажет, какой суммы хватит для решения конфликта (с таким же успехом можете дать им *1 драгоценный камень*). Если же вы не хотите платить, то придётся драться.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СЛЕВА
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 4.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР СПРАВА
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 4.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛЕГИОНЕР ПОСЕРЕДИНЕ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 4.

Вы обыскиваете поверженных врагов, но денег у них не оказывается, а всю еду они только что съели. Продолжайте путь и преодолевайте маршрут за 2 дня, тратя на дорогу 2 единицы СИЛ.

6

Хорошо, когда в пути есть где отдохнуть! Утомлённые дорогой, вы сворачиваете к большому, погибшему от засухи, дереву и присаживаетесь на один из его могучих корней, выпроставшихся из песка. В тот же миг корень изгибается и начинает обвиваться вокруг вас кольцами! Смятение длится недолго — вы уселись на пустынного питона и теперь, за причинённые неудобства, он хочет вас убить!

ПУСТЫННЫЙ ПИТОН

ЭНЕРГИЯ: 18 СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 2.

Наконец-то вам удаётся высвободиться из хватки крупной рептилии. Ругая себя за невнимательность, вы находите себе для отдыха более подходящее место. Весь переход занимает 2 дня и стоит вам 2 единицы СИЛ.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

Вот уже почти час подозрительный шорох заставляет вас вглядываться в ночной ландшафт в поисках источника звука. Кажется, он становится всё громче. Внезапно, душераздирающий крик раздаётся совсем неподалёку от вас, переходя в хрип и, затем, стоны. Вы бросаетесь бежать в противоположном направлении, надеясь избежать встречи с неведомым хищником, но шуршание догоняет вас и вы чувствуете, как что-то впивается в ногу. Ткнув факелом себе под ноги, вы приходите в ужас. Тушканы! Эти создания передвигаются огромными стаями и за ночь могут обглодать тело жертвы до костей. Нужно бежать к деревьям! Вы прибавляете скорость, стараясь разглядеть в непроглядной мгле что-нибудь, напоминающее очертания ветвей. В это время мелкие бестии продолжают кусать вас (вычтите из ЭНЕРГИИ количество единиц, равное результату броска одного кубика).

Вы во мгновение ока вскарабкиваетесь на первое же попавшееся дерево. Несколько тушканов никак не отстанут и их нужно убить. ЭНЕРГИЯ каждого грызуна равна 4, всего тварей

десять. Каждый круг атаки они продолжают ранить вас — вычитайте у себя столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске одной игральной кости, до тех пор, пока всех не перебьёте.

Только к рассвету стае маленьких монстров надоедает скакать вокруг вашего дерева, и у вас появляется возможность спуститься на землю. Израненные, вы продолжаете свой путь, который занимает 2 дня и, что удивительно, не стоит вам лишних затрат СИЛ.

2

Вдали мерцают огни костров, на фоне которых иногда мелькают чьи-то силуэты. Вскоре вы начинаете различать невнятные крики, ругань и звуки борьбы. Чтобы подобраться ближе, оставшись незамеченным, приходится потушить факел и пригнуться.

«Опасно ходить по ночам», раздаётся над самым ухом хриплый голос, «можно попасть в неприятности». Из ниоткуда рядом с вами оказывается высокий воин в доспехах Железного легиона. В одной руке он держит светильник, а в другой — меч. Незнакомец ставит светильник на землю и берётся за оружие обеими руками.

«Ты застал меня с этим сбродом. Не думаю, что у тебя когда-нибудь появится возможность рассказать об увиденном прокуратору, но тебе лучше умереть!» Защищайтесь!

ЛЕЙТЕНАНТ ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 28, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 6.

Выйдя к свету костра, вы швыряете под ноги бесчинствующим грабителям голову их лидера. Те, недолго думая, исчезают в ночи, а спасённые торговцы в благодарность преподносят вам *200 железных монет* и *2 змеиных противоядия.* Вы продолжаете свой путь и добираетесь до цели за 2 дня, потратив единицу СИЛ.

3

Из-за темноты вы не замечаете натянутой в траве верёвки и задеваете её ногой. В то же мгновение острая боль пронзает вашу икру. Поднеся огонь к раненому месту, вы видите застрявший в мышце деревянный колышек. Приходится, стиснув зубы, извлечь его. Кровь пропитала заострённый конец, поэтому невозможно сказать, натирали его ядом или нет.

Проверьте удачу! Если вам не везёт, то к утру вы начинаете ощущать симптомы отравления. Видимо, это смешанный яд, потому что до тех пор, пока вы не примете *паучье* и *змеиное противоядия*, ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ не смогут восполниться путём отдыха или с помощью зелий. Продолжайте путь! Вы тратите на дорогу 2 дня и 3 единицы СИЛ.

4

Перед вами стоянка одинокого путника. Неумелый костёр едва теплится, заставляя несчастного спать почти что на самых углях. Ваши шаги будят спящего. Путешественник подскакивает на месте и смотрит на вас опухшими от сна глазами, будто видит перед собой Смерть. Только сейчас, в свете факела, вы замечаете выжженные на щеках и лбе незнакомца круги — клейма вора.

«Нет! Клянусь! Я украл в последний раз! Пощади меня! Пощади! Я клянусь, что украл в последний раз!»

Можете уйти прочь (вы преодолеваете маршрут за 2 дня, потратив на переход 3 единицы СИЛ), либо напасть на преступника.

БЕГЛЫЙ ВОР

ЭНЕРГИЯ: 10, СИЛЫ: 8, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.

В дорожном мешке убитого вы находите *1 драгоценный камень*.

5

Вы едва не наступаете на *Сердитый гриб* — редкий кактус, своей формой напоминающий форму гриба, но не являющийся последним. Попавшийся вам экземпляр цел и невредим, поэтому можете осторожно срезать его и взять с собой. Дальнейший путь по ночной саванне проходит без приключений, занимает 3 дня и берёт с вас 2 единицы СИЛ.

6

«Убирайся отсюда», произносит караульный, когда вы пробуете войти на территорию разбитого среди пустоши охотничьего лагеря. За спиной воина темнеют силуэты двух шатров, между ними мелькает пламя костра. Рядом с огнём вы замечаете несколько больших корзин, доверху наполненных каким-то блестящим материалом. Стражник направляет на вас копьё: «проваливай, или умри!»

Вы не можете сообразить ничего конкретного, но чутьё подсказывает: здесь что-то нечисто! Если не хотите лишних проблем, лучше уходите, иначе воин поднимает тревогу и атакует.

СТРАЖНИК ТОРГОВЦА

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 2.

Не успеваете вы расправиться с первым врагом, как на подмогу ему прибегают ещё двое. Эти выглядят более подготовленными бойцами, поэтому будьте осторожны!

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ ТОРГОВЦА

ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 3.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬНИЦА ТОРГОВЦА

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 23, УЩЕРБ (дважды): 1К+4, БРОНЯ: 4.

Переступив через тела противников, вы входите в лагерь. Корзины оказываются набиты стеклянными флаконами из Дхритьи. Первый шатёр пуст, но, когда вы направляетесь ко второму, из него появляется воин, одетый в доспех легионера. Без лишних слов, он бросается в бой.

ТОРГОВЕЦ БОЛОТНОЙ ВОДОЙ

ЭНЕРГИЯ: 10, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 5.

Во втором шатре лежат несколько больших дорожных мешков, заполненных бурдюками с отравленной водой. Видят духи, вы спасли не один десяток жизней, убив торговца одурманивающим зельем. Непонятно только, куда пропали вырученные от продажи деньги. Вряд ли найденный в кошельке убитого *1 драгоценный камень* — это всё, что им удалось собрать за последнее время. Возможно, когда-нибудь, вы доберётесь до истины в деле о болотном зелье, но это будет уже совсем другая история, и вы станете её героем как-нибудь в другой раз.

Охота

Бросок одного кубика определит результат вашей охоты.

1. Попытка поохотиться заканчивается безрезультатно!

2. БЛЕДНЫЙ ПАУК

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 2.

Трофеи: *10 железных монет, 1 кусок хитина.*

Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

3. ПРОКЛЯТЫЙ БОГОМОЛ
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 2.
Трофеи: *20 железных монет, 1 кусок хитина.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

4. СЛОНОВЫЙ УДАВ
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *1 кусок кожи.*

5. СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 1.
Трофеи: *1 кусок хитина.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

6. ПУСТЫННЫЙ ЛЕВ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 25, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 0.
Трофеи: *100 железных монет, 2 куска кожи.*

Собирательство

Киньте игральную кость, чтобы узнать результат поисков!

1. Ваши поиски окончились безрезультатно.
2. Вы нашли *1 камень.*
3. Вы ничего не нашли.
4. Вы нашли *1 кусок дерева.*
5. Вы нашли *1 кость.*
6. Вы нашли *1 целебный кактус.*

ВОСТОЧНЫЕ ДЖУНГЛИ

Дневной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы определить событие.

1

К буйству зелени и свежему воздуху джунглей быстро привыкаешь. Не хочется даже думать о том, что в будущих странствиях вам придётся снова месить ногами раскалённые пески. Тем временем, тропа, по которой вы движетесь, становится всё уже и незаметнее, а на ветвях и лианах то и дело попадаются следы паутины. И вот, вы оказываетесь перед огромной сетью из липких пут, преграждающей дальнейшую дорогу. Ваше приближение колеблет чувствительные нити, и хозяйка ловушки не заставляет себя долго ждать. Прежде чем предстать перед вами, она успевает заблокировать тропу позади вас точно такой же паутиной, поэтому вам необходимо разрубить липкую преграду, чтобы получить возможность спастись бегством (ЭНЕРГИЯ: 10). Блестящий от слизи монстр бросается в атаку! Если вас ранят в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

ДОЖДЕВОЙ ПАУК
ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 2.

Наконец, монстр мёртв и путь свободен! Вы преодолеваете маршрут за 3 дня, потратив на дорогу единицу СИЛ.

2

Вы оказываетесь на развилке: избранная вами тропа разделяется на две, с виду абсолютно одинаковых. Попытка найти

хоть какую-нибудь подсказку ни к чему не приводит, поэтому придётся выбирать, полагаясь исключительно на свою интуицию! Проверьте удачу! Если вам везёт, то путь до места назначения без лишних затрат СИЛ занимает 1 день. В противном случае, вы плутаете по джунглям 5 дней, тратя на дорогу столько СИЛ, сколько выпадет при броске одной игральной кости.

3

В стороне от тропы из густой зелени выглядывает изумительной красоты цветок. Вы можете биться об заклад, что его раскрытый бутон в диаметре превышает пару локтей! Лепестки, среди которых есть и нежно-розовые и ярко-зелёные, настолько изящно гармонируют с общей формой цветка, что вы невольно останавливаетесь как следует рассмотреть диковинное растение. В этот миг несколько лиан срываются со своих мест и обвивают ваши ноги. Повалив на траву, они начинают тащить вас в заросли остроконечных листьев под привлекательным бутоном! Нужно немедленно освободиться, перерубив лианы (ЭНЕРГИЯ: 16), иначе хищное растение вас сожрёт. Проверьте ваши СИЛЫ! Только если при результате равном 19 или выше вам представляется возможность нанести удар по обвившимся вокруг ног зелёным канатам. Производите проверки до тех пор, пока вам не удастся уничтожить путы. Будьте осторожны! После трёх проверок, растение начинает вас переваривать, поэтому каждая очередная проверка СИЛ будет стоить столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

Если вы спасаетесь из коварной ловушки, то добираетесь до цели пути за 2 дня без лишних затрат СИЛ.

4

Деревья и густые заросли неожиданно кончаются, оставляя вас на краю обширной проплешины между соседствующими

лесными массивами. В этом месте с запада ветры надувают пустынный песок — ближе к горизонту вы замечаете бледную стрелку пустошей, въевшуюся в зелёные территории Оазисов. Ваши наблюдения прерывает свист пролетающего мимо уха дротика. Выхватив оружие, вы ищете глазами нападающего. Это туземец. Голый низкорослый дикарь с почти что чёрной от загара кожей выхватывает нож и набрасывается на вас!

ТУЗЕМЕЦ-КАННИБАЛ

ЭНЕРГИЯ: 21, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 0.

После поединка вы находите тот самый дротик: заострённый конец густо смазан неизвестным ядом. К сожалению, воспользоваться им не удастся — для метания нужна специальная трубка, да и сам дротик пришёл в негодность от удара о камни.

Путь занимает 3 дня и стоит вам 2 единицы СИЛ.

5

Во время плутания по особенно непроходимому району джунглей, вам попадаются небольшие кустики с редко висящими на них красными ягодками. От охотников вы слышали, что это очень полезное растение, позволяющее его обладателю передвигаться в ночи подобно призраку и избегать обнаружения врагами или некоторыми хищниками. Как следует потрудившись, вы собираете *1 пригоршню ягод для зрения*. Увы, неизвестно, сохраняют ли они свои свойства, будучи высушенными, поэтому лучше воспользоваться ими в ближайшее время. Вы преодолеваете маршрут за 4 дня, потратив на блуждания в чащобе 2 единицы СИЛ.

6

Истошный крик раздаётся в зарослях гигантского папоротника неподалёку, ему отвечает ещё один вопль с другой

стороны тропы. Ловкими движениями пробравшись сквозь упругие стволы причудливо изогнувшихся деревьев и хитросплетения свисающих лиан, вас окружают низкорослые дикари, вооружённые копьями (судя по всему, отравленными) и дротиками. Среди разного рода ожерелий, составляющих единственную одежду аборигенов, вы сразу замечаете фрагменты человеческих костей. Угрожающе замахиваясь оружием и крича что-то на своём языке, туземцы ходят вокруг вас, оттесняя в том направлении, откуда вы пришли. Судя по всему, они не хотят пропускать чужака через свою территорию. Вы можете подчиниться требованию (и вернуться в тот пункт, из которого вы начали движение, потратив в пустую 2 дня и 3 единицы СИЛ) или попробовать задобрить аборигенов (киньте игральную кость один раз, чтобы определить, какую дань они потребуют от вас).

1. Аборигены требуют, чтобы вы отдали им все драгоценные камни.
2. От вас хотят самое лучшее оружие из того, что есть в наличии.
3. От вас хотят самое лучшее снаряжение из того, что есть в наличии.
4. Аборигены согласятся пропустить вас, если вы отдадите им все ремесленные материалы.
5. Аборигены ни за что не хотят пропускать вас!
6. То ли вы производите какое-то особенное впечатление, то ли туземцы выходили просто поприветствовать чужестранца на своей земле, но вскоре вас оставляют в покое. Путь свободен!

Сражаться с ними — верная смерть. Численное превосходство, большое количество отравленного оружия и первобытная храбрость туземцев делают их отряд практически непобедимым, особенно когда речь идёт о поединке в их родном доме, где вы и шагу не можете ступить без того, чтобы не споткнуться!

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

Под ногой раздаётся сухой хруст. Даже не глядя, вы можете с уверенностью сказать, что это чьи-то кости. Вместо того, чтобы разглядывать останки, нужно внимательнее смотреть по сторонам — мертвец не мог оказаться здесь случайно. Вы поднимаете факел повыше и видите висящий над вашей головой огромный тёмно-серый шар. В его неровной поверхности темнеют несколько отверстий разных размеров, указывая на то, что перед вами гнездо каких-то летающий созданий.

Видимо, запах свежей крови выманивает нескольких наружу — из дыр выползают обезьяноподобные монстры и, расправив перепончатые крылья, пикируют на вас! Киньте игральную кость один раз, чтобы определить, со сколькими из них вам придётся иметь дело.

ВАМПИРСТВУЮЩИЕ ЧЕРНОКРЫЛЫ
ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 1.

Из гнезда появляются всё новые твари, и продолжать бой становится слишком опасно. Вы спасаетесь бегством, прихватив с собой труп одной из них. При успешной проверке удачи, трофей можно продать в какой-нибудь деревне за количество монет равное результату броска двух игральных костей, умноженному на 100. Но у вас только одна попытка, после чего плоть монстра окончательно испортится.

Дорога до места назначения занимает 3 дня и стоит вам 2 единицы СИЛ.

2

Вы безнадёжно заблудились! Ночью постоянно случается повернуть не на ту тропу, или оказаться в том месте, где вы проходили час назад. В конце концов, вы сдаётесь и решаете дождаться утра, но удача приходит тогда, когда её совсем не ждёшь! Поиски безопасного места для ночлега приводят вас к сооружённой на скорую руку хижине отшельника. Тот оказывается довольно гостеприимным, и некоторое время вы беседуете, сидя у костра, разведённого в земляном углублении посреди хижины. Старик не говорит о себе практически ничего, зато живо интересуется вашими делами и, узнав, что вы заблудились, радушно предлагает помощь.

Дорога до цели пути с провожатым занимает 1 день. Кроме того, можете восстановить столько СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика — скудное угощение аскета оказывается очень питательным.

3

Вы уже несколько часов как не можете спокойно идти. Вам постоянно мерещится, что кто-то ползает по вашей коже, однако каждый внимательный осмотр заканчивается безрезультатно. Когда вы уже смиряетесь с тем, что, наверное, это всё игра воображения, позади начинают раздаваться сухие шлепки. Обернувшись, вы подносите факел к траве и видите с десяток крупных блестящих жуков! Насекомые продолжают шлёпаться позади вас — приходится сорвать с плечей вещевые мешки и бросить на землю. Тут же из них во все стороны устремляются десятки отвратительных тварей. Через несколько мгновений жуки разбегаются, а вы с ужасом обнаруживаете, что они съели все деревянные предметы, лежавшие в сумках! От деревянных материалов, оружия и снаряжения остались лишь перемешанные со слизью кучки трухи.

Делать нечего! Идти дальше всё равно нужно. Преодоление маршрута занимает 4 дня и стоит 3 единицы СИЛ.

4

Ночные скитания по джунглям заводят вас в непроходимые дебри! Вы бы и рады повернуть назад, но не можете определить откуда пришли. Приходится продолжать идти в неопределённом направлении, надеясь на то, что, когда-нибудь, чаща закончится. Но в пути поджидает ещё одно испытание: опасный лесной хищник, внешним видом напоминающий несколько дюжин сросшихся хвостами змей, сваливается из-под крон деревьев прямо вам на голову! Если вас ранят в этом бою, то, до тех пор, пока вы не примете *змеиное противоядие,* ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ будут уменьшаться на единицу каждый день!

НАГИРАДЖА

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 2К-1, БРОНЯ: 5.

Расправившись с монстром, вы отправляетесь дальше. Словно в награду за выигранное сражение, следующей ночью вы находите тайник, устроенный в дупле дерева. Киньте игральную кость, чтобы определить, что в нём находится.

1. *10 железных монет.*
2. *20 железных монет.*
3. *50 железных монет.*
4. *100 железных монет.*
5. *200 железных монет.*
6. *1 драгоценный камень.*

Общее время, проведённое в дороге составляет 4 дня. На сражение с непроходимыми джунглями уходит столько СИЛ, сколько выпадет при броске одной игральной кости.

5

Уже не первую ночь вы продираетесь через плотный кустарник, которому нет ни конца ни края. И всё бы ничего, да

только ветви этого кустарника покрывают острые крючкообразные шипы, норовящие при первой же возможности зацепиться за одежду или, того хуже, впиться в кожу, вызвав острую боль. Конец пути должен быть уже близко — пойти на попятную сейчас означает усложнить и без того нелёгкий переход, поэтому вы твёрдо решаете выстоять в этом испытании на прочность.

Дорога до цели занимает 5 дней, каждый из которых стоит вам столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске одной игральной кости (если вы чувствуете, что не выживете с такими тратами здоровья, то лучше дождитесь дня и продолжайте путь при свете солнца). Также, бросьте одну игральную кость и вычтите из СИЛ выпавшее число за преодоление труднопроходимой местности.

6

Впереди по тропе раздаётся озлобленный рык, а следом в круге света показывается бронированный пёс, принявший оборонительную стойку. Но что это? Израненное животное прикрывает собой тело погибшего хозяина! Вы слышали о том, что некоторым охотникам удавалось приручать обитающих в Оазисах четвероногих хищников, но ни разу не видели дрессированных зверей воочию. Вы не горите желанием убивать пса, но ваше приближение вынуждает его броситься в атаку.

ПАНЦИРНЫЙ ПЁС

ЭНЕРГИЯ: 9, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 7.

Животное мертво, и вы подходите к лежащему на земле человеку. Одного взгляда на одежду оказывается достаточно, чтобы определить — это никакой не охотник, а воин Железного легиона! Киньте игральную кость и переходите к абзацу, соответствующему выпавшему числу (в любом случае, ваш путь до цели путешествия займёт 3 дня и будет стоить 3 единицы СИЛ).

1-3. Воин мёртв. Не желая особенно долго возиться с мертвецом посреди ночных джунглей, вы подбираете единственный уцелевший предмет покойного — *кожаный щит.* К сожалению, он уже не новый и выдержит в бою всего один удар.

4-6. Легионер оказывается всё ещё жив! Он просит о помощи. Если у вас есть какое-нибудь целебное зелье, или что-то, восстанавливающее ЭНЕРГИЮ, то можете помочь воину. В таком случае проверьте удачу! Чётное означает, что он поблагодарит вас за спасение, отдав в дар *1 драгоценный камень.* Нечётное — солдат исподтишка атакует вас обломком своего копья!

РАНЕНЫЙ ЛЕГИОНЕР

ЭНЕРГИЯ: 10, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.

Что ж, он сам выбрал свою судьбу! Обыскав тело, вы находите *1 драгоценный камень,* который можете взять с собой. Ну и ещё можете прихватить старый *кожаный щит.* К сожалению, он уже не новый и выдержит в бою всего один удар.

Охота

Бросьте игральную кость для определения результатов охоты!

1. Ваша попытка поохотиться оборачивается неудачей.

2.ДОЖДЕВОЙ ПАУК

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 2.

Трофеи: *20 железных монет, 1 кусок хитина.*

Если вас ранили в этом бою, то, до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

3. ХАМЕЛЕОНОВЫЙ АСПИД

Укус этой змеи безболезненный, но ядовитый. Если вас ранят, немедленно примите *змеиное противоядие*, иначе каждый день вы будете терять столько ЭНЕРГИИ и СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика.

ЭНЕРГИЯ: 12, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: ?, БРОНЯ: 2.

Трофеи: *80 железных монет, 1 кусок кожи.*

4. ВАМПИРСТВУЮЩИЙ ЧЕРНОКРЫЛ

ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 1.

При успешной проверке удачи, трофей можно продать в какой-нибудь деревне за количество монет равное результату броска двух игральных костей, умноженному на 100. Но у вас только одна попытка, после чего плоть монстра окончательно испортится.

5. ПАНЦИРНЫЙ ВОЛК

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 6.

Трофеи: *10 железных монет, 1 кусок кожи, 2 кости.*

6. САМКА ДОЖДЕВОГО ПАУКА

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.

Трофеи: *50 железных монет, 2 куска кожи.*

Если вас ранили в этом бою, то, до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы определить результат ваших поисков!

1. Ваши поиски окончились безрезультатно.
2. Вы нашли *1 камень.*
3. Вы нашли *1 кость.*
4. Вы нашли *1 кусок лианы.*
5. Вы нашли *1 кусок дерева.*
6. Вы стали обладателем *1 порции листьев силы.*

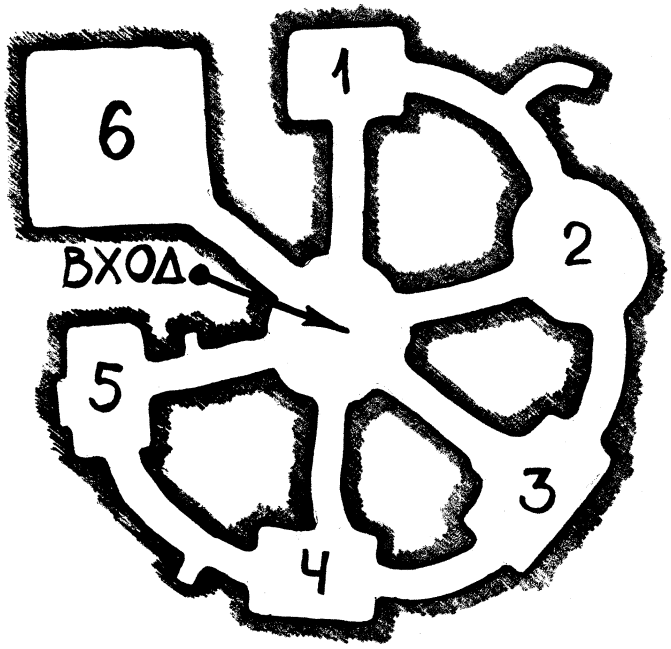
ЛАБИРИНТ ПОГИБЕЛИ



Много лет назад беглые рабы нашли среди саванн западного региона Оазисов необычный каменный курган. Под ним скрывался тоннель, спускавшийся в глубокое подземелье. Многие из отважившихся бросить вызов старинному лабиринту пропадали в его тёмных коридорах, и со временем подземелье стали называть не иначе как «Лабиринт Погибели»!

Для того чтобы попасть в лабиринт, вам необходима *карта Лабиринта Погибели*, которую вы можете купить в любой близлежащей деревне, и моток крепкой верёвки. Спуск по тоннелю отнимет единицу СИЛ. Имейте ввиду, что вам понадобится ещё единица на обратный путь! Имея при себе карту, вы можете посетить ключевые комнаты лабиринта, не сбившись с пути. Для

этого переходите к чтению параграфа под номером соответствующим номеру отмеченного на карте места. К сожалению, заготовленных факелов хватит для посещения только ЧЕТЫРЁХ комнат, включая шестую, и факел займёт одну вашу руку. Выбирайте камеры для посещения с осторожностью!



1

Вы оказываетесь в помещении, стены которого охвачены огнём! При детальном рассмотрении оказывается, что языки голубоватого пламени вырываются из множества хаотично просверлённых в камне отверстий. В одних огонь гаснет, в других разгорается с новой силой. Вы чувствуете как вокруг вас активно перемешиваются тёплые и холодные потоки воздуха.

В одной из стен есть глубокая ниша, целиком заполненная этим огнём. В дальней её части виднеется предмет, похожий на увесистый *каменный диск*. Концом своего оружия вы можете

попытаться достать его, но придётся просунуть руку сквозь огонь, пожертвовав здоровьем!

Если хотите достать диск невзирая на пламя, то киньте две игральных кости и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшее число в счёт полученных ожогов.

2

Из тёмного угла комнаты, чавкая склизким бесформенным телом, выползает трупоед. Этот отвратительный монстр питается любыми разлагающимися останками или гниющими материалами, переваривая даже кости мертвецов! Если хотите, можете сразиться с ним. В противном случае он не особо агрессивен — в его меню не входят живые существа.

ПОДЗЕМНЫЙ ТРУПОЕД

ЭНЕРГИЯ: 23, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

Не способная удержать жижеобразные внутренности повреждённая плоть лопается, и трупоед расплывается в большую лужу, воняющую непереносимым запахом тлена. Среди недопереваренных сгустков вы находите *каменный диск*, неизвестно каким образом попавший в желудок к этому монстру.

3

Посреди комнаты горит походный костёр, а рядом, на вещевом мешке, сидит грязный человек, одетый в лохмотья. Он оказывается подземным путешественником, попавшим в этот лабиринт из комплекса подгорных тоннелей на западе. Во время беседы, путешественник упоминает о *каменном диске,* найденном им в этом помещении после схватки с трупоедом. Ему диск не нужен, поэтому он готов продать вам находку за пять сотен железных монет. Имейте ввиду, что отобрать вещь силой не выйдет — при

малейшей угрозе с вашей стороны, оппонент скрывается во тьме лабиринта, и больше вы его не встречаете (ни живым ни мёртвым).

В любом случае, пожелав путнику удачи, вы собираетесь двигаться дальше. Отдых у костра восполняет вам единицу СИЛ.

4

В помещении стоит старый деревянный сундук. Трухлявое дерево легко ломается, и через несколько минут вы добираетесь до содержимого...

Проверьте вашу удачу! Если вы удачливы, то находите внутри 1 каменный диск, иначе в сундуке оказывается только пыль и ненужный мусор.

5

Сильный холод исходит из большой и глубокой ниши в дальней стене помещения. Вы подходите ближе и видите, что вся поверхность камня в нише покрыта толстым слоем изморози — мелкие льдинки искрятся, отражая свет трепещущего факела. Здесь ваше дыхание превращается в пар, а кожу щиплет мороз.

В глубине ниши стоит большая глыба льда, через прозрачную твердь которого видны очертания *каменного диска*. Пока вы ещё не замёрзли, можете попытаться разбить лёд оружием, чтобы достать вмёрзший в него предмет. К сожалению, огонь тут не поможет — льдина слишком большая, а вокруг чересчур холодно.

Проверьте ваши СИЛЫ! Вы сможете добраться до каменного диска только если результат проверки равен или больше 19! Обратите внимание, что если ваше оружие сделано не из металла, то после третьей неудачной попытки оно сломается о твёрдый лёд.

6

Вход в это помещение преграждает подвижная каменная плита. В её поверхности есть три круглых углубления,

расположенных по углам обращённого вершиной вниз равностороннего треугольника. Очевидно, что преграда подвижна, но вашим физическим усилиям она не поддаётся.

Если у вас есть при себе 3 каменных диска, то пришло время ими воспользоваться, в противном случае отправляйтесь в другие помещения или поднимайтесь на поверхность!

Один за другим вы вставляете диски в углубления, поражаясь тому, насколько они оказываются подогнаны друг под друга. Вам кажется, что в зазор не пройдёт даже кончик костяного кинжала. Когда третий диск оказывается на своём месте, плита, преграждающая коридор, вздрагивает и, словно под тяжестью собственного веса, опускается в пол, превращаясь в небольшой бордюр. Вы перешагиваете порог и оказываетесь в главном помещении Лабиринта.

«ПОТРЕВОЖИВШИЙ ДАВНО МИНУВШЕЕ С УМЫСЛОМ НЕДОСТОЙНЫМ ДА ОБРАТИТСЯ В ТЛЕН», высечено в каменном полу буквами древнего Наречия. Вдоль стен потолок подпирают прямоугольные колонны, а центр комнаты завален горой камней.

Вы подходите к булыжникам, чтобы посмотреть нет ли под ними какого-нибудь тайника, как вдруг камни приходят в движение! Подчиняясь неведомой тяге, они слепляются в некое подобие человеческой фигуры, превышающей ваш рост в два раза. Великан неуклюже шагает к вам, норовя раздавить. Бегите или сражайтесь!

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

ЭНЕРГИЯ: 29, СИЛЫ: 26, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 10.

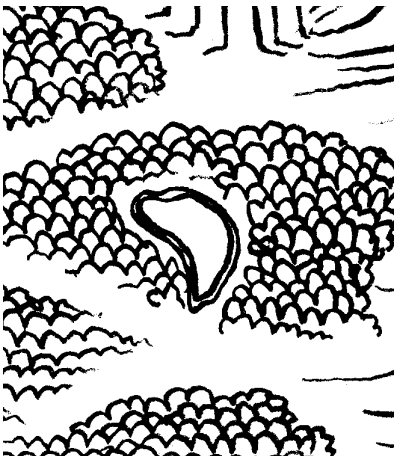
Камни распадаются и враг превращается в ту же бесформенную кучу булыжников, которой являлся до вашего появления. Центр зала теперь свободен. Оказывается, под великаном скрывалась квадратная каменная крышка с размером стороны в пару локтей! Хорошенько попотев, вы сдвигаете её с места и

обнаруживаете под низом захоронение старинных ценностей. Судя по всему, Лабиринт Погибели — это древняя святыня, оказавшееся по каким-то причинам под землёй. Кому она принадлежала, и что произошло потом — об этом уже никто никогда не узнает...

Трофеи: *8 драгоценных камней, 1 Горн Забытых Героев.*

Не забудьте вычесть единицу СИЛ, затраченную на подъём по верёвке на поверхность!

ЧЁРНОЕ ОЗЕРО



Отыскать это место оказывается сложнее, чем вы думали. Путаные тропинки нередко заводят в тупик и вам приходится возвращаться на ближайшую развилку и выбирать иной путь. Только через несколько часов плутания по джунглям вы, чудом избежав лишних приключений, выходите на открытое пространство размером с двор небольшой деревни, со всех сторон окружённое непроходимой чащей. В центре него тёмным зеркалом покоится гладь воды. Как ни странно, озеро действительно выглядит чёрным. Остаётся только гадать, насколько оно глубокое. Судя по рассказам, вы ожидаете увидеть здесь останки бесчисленных путников, имевших несчастье пройти этой дорогой, но ничего такого вы не обнаруживаете. Берег чист.

Очень скоро вы замечаете, что вокруг нет животных или насекомых. Даже ветер будто бы обходит озеро стороной. Закрыв глаза, можно забыть о том, что находишься в джунглях, большая часть обитателей которых готова растерзать вас на части.

Подойдя к самому краю озера вы зачерпываете воду в ладони, подносите к лицу и тут же её выплёскиваете — в ноздри ударяет гнилостный смрад, так хорошо знакомый каждому путешественнику. По растревоженной поверхности озера расползаются круги, и, словно в ответ на лёгкое волнение, из глубины на поверхность вырываются пузыри газа, сопровождающиеся похожим на скрежет дверных петель титанических размеров утробным стоном.

Прежде чем вы успеваете отступить от берега, из воды, сквозь столб брызг, в воздух взмывает блестящее скользкое щупальце размером с десяток сплетённых вместе толстых лиан. Совершая молниеносные движения, оно пытается ухватить или ударить вас.

Вы можете попытаться сбежать, либо сражаться.

Если во время боя вы проигрываете раунд сложной защиты, щупальцу удаётся обвиться вокруг вашего тела: в следующем ходе вы обязаны провести сложную атаку — в случае неудачи, монстр затягивает вас в воду и вы тонете.

ЩУПАЛЬЦЕ

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 4.

Израненная конечность прячется в воду, а вы успеваете перевести дух. Через несколько мгновений из воды выскальзывают сразу два аналогичных щупальца и вы вынуждены снова принять бой или попытаться сбежать.

Если во время боя вы проигрываете раунд сложной защиты, щупальцу удаётся обвиться вокруг вашего тела: в следующем ходе вы обязаны провести сложную атаку — в случае неудачи, монстр затягивает вас в воду и вы тонете.

ВТОРОЕ ЩУПАЛЦЕ

ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.

ТРЕТЬЕ ЩУПАЛЬЦЕ

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.

Когда обессиленные щупальца обрушиваются в воду, наступает тишина. Мгновения спокойствия длятся вечность, и вы уже начинаете думать, что опасность миновала, как вдруг часть озёрной воды рядом с вами вздымается гигантским куполом. Вы снова слышите утробный гул, от которого вибрирует земля. Огромная плоть подводного монстра показывается над водой. Вытягивая вперёд круглую глотку, усеянную по периметру сотнями длинных чёрных клыков, тварь пытается достать вас. Она не настолько поворотливая, как её конечности, но тем не менее представляет смертельную опасность. Бегите либо сражайтесь.

Если во время боя вы проигрываете раунд сложной защиты, то вы попадаете под зловонное дыхание монстра: бросьте игральную кость один раз и вычтите из ваших СИЛ выпавшее число.

ОЗЁРНЫЙ АТЛАНТ

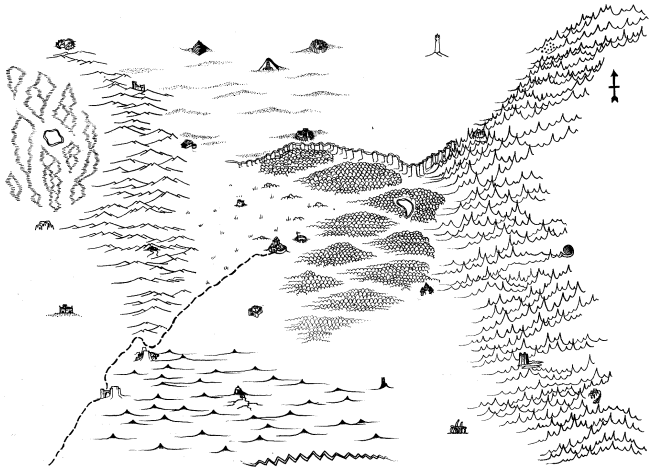
ЭНЕРГИЯ: 29, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ (пасть): 2К+2, БРОНЯ: 5.

Из последних сил стараясь схватить свою необычную жертву, озёрная тварь выскальзывает на мелководье, где вы и наносите ей сокрушающий удар. Битва выиграна.

Под неким подобием головы у монстра оказывается массивный, обросший мхом и водорослями, сундук. Он примотан к туловищу тяжёлыми железными цепями, но древесина давным-давно прогнила и, после некоторых трудов, вам удаётся сломать крышку.

Бросьте игральную кость один раз, чтобы определить содержимое старинного сундука!

1. 200 ж.м., *2 свитка Воздушного Демона.*
2. 300 ж.м., *1 кусок чёрного дерева, 1 флакон эфирной смолы.*
3. 400 ж.м., *1 кусок чёрного дерева, 1 порция красной соли.*
4. 600 ж.м., *1 кусок чёрного дерева, 2 свитка Полной Невидимости.*
5. 800 ж.м., *1 кусок чёрного дерева, 1 свиток Защиты от Смерти.*
6. *1 железный слиток, 1 кусок чёрного дерева.*



ПЕСЧАНЫЕ ДЮНЫ

Бхух — это одна большая пустыня. Песок, в той или иной мере, присутствует всюду — и в горах, и в болотах — но больше всего его на севере, где, за Оазисами и Призрачными Горами, начинаются земли Песчаных Дюн. Земли эти настолько необъятны, что ни один, даже самый большой, караван не в состоянии их пересечь. Много раз люди предпринимали безуспешные попытки добраться до противоположного берега песчаного океана — много хороших воинов погибло в погоне за мечтами о поджидающих по ту сторону плодородных землях.

Некогда на месте Песчаных Дюн располагалась древняя цивилизация, обладавшая тайными знаниями и большим могуществом. Легенды гласят, что верховному владыке этой цивилизации оказывал содействие один из самых сильных колдунов того времени. Упомянутое царство, как и многие другие, погибло во время Войны Девяти Королей, развязавшейся после таинственного исчезновения всех колдунов Раджаса. Только руины, проступающие тут и там среди песчаных холмов, остались напоминать о бренности

всего на первый взгляд нерушимого и вечного. В представленном свете особенно загадочно выглядят две пирамиды, выделяющиеся из однообразного ландшафта пустыни практически на границах региона Бхух. Говорят, что одна из них (большая) послужила усыпальницей последнему королю уничтоженной цивилизации. Про вторую (малую) ничего не известно.

Редкие искатели приключений заходят в пограничные районы, и ещё реже оттуда возвращаются — пустыня кишит ядовитыми насекомыми, пресмыкающимися и прочими опасными тварями, охотящимися друг на друга ради выживания. Тех, кто чудом избежал ядовитых укусов и мощных челюстей монстров, поджидает невыносимая дневная жара, ночью уступающая место мертвенному холоду.

Основная масса древних руин сосредоточена в Дальних территориях, где климат более суровый. Ближние территории климатически мягче, и этим они привлекательней не только для людей, но и для хищников. Только осторожность, достаточный опыт и хорошее снаряжение спасут путешественника в Песчаных Дюнах от неминуемой гибели.

БЛИЖНИЕ ТЕРРИТОРИИ

Дневной путь

Если у вас нет обуви, бросок игральной кости определит, сколько дополнительных СИЛ вы затратите на путь по раскалённой солнцем пустыне!

1

Сами того не замечая, вы заходите на территорию обитания какого-то вида насекомых — песок усеян маленькими дырочками,

через которые внутрь и наружу снуют мелкие, похожие на чёрных жучков, создания. С каждым шагом вокруг становится всё больше их жилищ, и вот вам приходится идти уже прямо по насекомым! Они начинают взбираться по ногам и больно кусать. Вне себя от боли, вы пускаетесь наутёк, стряхивая насекомых на бегу. Потеряйте от укусов столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске игральной кости! Переход занимает 3 дня, и стоит вам 3 единицы СИЛ.

2

Погода в последнее время особенно жаркая, и ваш организм теряет много влаги. С большим трудом удаётся заставить себя идти вперёд, но солнце не проявляет к вам никакого снисхождения. Вода быстро заканчивается, появляются симптомы обезвоживания, но пополнить запасы влаги негде. Чудовищно тяжёлый четырёхдневный путь отнимает у вас столько СИЛ, сколько выпадет при броске игральной кости, плюс ещё две единицы (1К+2 СИЛ).

3

Поднимается песчаная буря. Воздух заполняется непроглядной мглой, хаотично мечущейся вокруг вас вместе с порывами шквального ветра. Поначалу вы всё ещё пытаетесь двигаться вперёд, но потом понимаете, что это бессмысленно и опасно. Если у вас есть какая-нибудь накидка, то вам удаётся пережить бурю малыми потерями (потеряйте единицу СИЛ), иначе же вы в полной мере ощущаете на себе, что такое ураган в пустыне (бросок одного кубика определит потери СИЛ, двух кубиков — потери ЭНЕРГИИ). Вы прибываете на место через 5 дней, затратив на переход 3 единицы СИЛ.

4

Что-то не так с окружающей местностью. Воздух слишком разогрет, повсюду над горизонтом виднеются некие подобия

миражей, содрогающиеся от горячих воздушных потоков. Вскоре становится ясно, что вам не удаётся придерживаться выбранного направления. Ориентиры оказываются миражами, а миражи — реальными объектами. Окончательно запутавшись, вы решаете положиться на волю случая. Каково же ваше удивление, когда через четыре вы приходите к тому пункту, из которого начинали свой путь, потеряв на бесполезные плутания в пустыне 4 единицы СИЛ!

5

Дорога через пустыню не предвещает никаких проблем — не очень жарко, да и повсюду возвышаются барханы, в тени которых можно отдохнуть, когда солнце не в зените. Но оказывается, что вы не единственный, кто решил насладиться редким погожим днём в Песчаных Дюнах. Не раз, идя по песку, вы чувствуете лёгкие покалывания в области лодыжек. К концу дня места уколов вздуваются и разрастаются в горящие огнём язвы — это мелкие червеподобные змеи жалили вас всю дорогу, оставаясь в слое песка незамеченными. Вам нужно срочно выпить *змеиное противоядие,* иначе раны не пройдут, а ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ перестанут восполняться! Вы идёте до цели 2 дня и тратите 3 единицы СИЛ.

6

Одинокий путник, шедший вам навстречу, внезапно выхватывает деревянный меч и нападает. Сражаться под палящими лучами полуденного солнца посреди пустыни — не лучшее времяпрепровождение, но не для бандита. Его свободные чёрные одежды выдают в нём пустынного кочевника. Кочевники не признают никаких правил и воюют со всеми — и с караванами и с одинокими странниками. Единственный способ избежать поединка — откупиться, но придётся расстаться с тысячей железных монет. Если вы не хотите расставаться с деньгами, или у вас нет требуемой суммы, то придётся принять бой!

ДИКИЙ КОЧЕВНИК

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.

В карманах убитого кочевника вы находите *1 драгоценный камень*. Дорога занимает 3 дня и обходится вам в 2 единицы СИЛ.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, какое событие случается с вами в пути!

1

Ночь прохладна и безветренна. Факел горит ровно и дорога ладится. Считайте, что судьба сделала вам подарок, и вы безо всяких приключений достигаете цели своего путешествия за 2 дня, затратив всего 2 единицы СИЛ.

2

Издалека раздаются человеческие крики, во тьме впереди мелькает огонь. Вы идёте в том направлении и вскоре приближаетесь к стоянке одинокого путешественника. Горящие головни разбросаны вокруг тлеющего костра, спальное покрывало втоптано в песок. Тут же валяются вещевой мешок и обломки костяного оружия. Поодаль, силуэт огромной рептилии надвигается на пятящегося человека. Ещё несколько мгновений и монстр нанесёт смертельный удар. Вы кричите, привлекая внимание хищника, и он резко поворачивает морду в направлении источника звука. Позабыв о предыдущей жертве, ящер атакует вас!

ОГНЕННЫЙ ЯЩЕР

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ (челюсти): 1К+4, БРОНЯ: 9.

Спасённый вами путник от души благодарит и предлагает взять в награду за подвиг самую ценную вещь из тех, что у него есть — *1 драгоценный камень*.

Дорога занимает 2 дня и берёт с вас единицу СИЛ.

3

К середине ночи пустыню охватывает невероятный холод. Складывается впечатление, будто всё тепло в один миг высосали из земли. Даже песок под ногами смёрзся в твёрдую поверхность. Это обстоятельство, однако, облегчает дорогу.

Мороз слишком силен и вы, время от времени, переходите на бег, чтобы согреться. В целом вы движетесь на порядок быстрее обычного и преодолеваете маршрут за 1 день. С другой стороны, к концу пути переохлаждение и лишняя физическая нагрузка выматывают вас, забирая 5 единиц СИЛ.

4

В пути вы обнаруживаете небольшой оазис: несколько узловатых деревьев с густой листвой и пересохший источник. Видимо, воды в почве осталось совсем немного и на поверхности она уже не показывается. Осмотрев кроны с помощью факела, вы замечаете на деревьях небольшие сморщенные плоды песочного цвета. К сожалению, при этом вы тревожите поселившихся среди листвы существ! С пронзительным писком, они взлетают со своих мест и всей стаей набрасываются на вас, кусая при первой же возможности. Можете спастись бегством, или попытаться, не смотря на укусы, собрать несколько плодов (будучи съеденным, каждый из них восполнит ваши СИЛЫ на единицу). Во втором случае за каждый собранный плод вычитайте из своей ЭНЕРГИИ число, равное результату броска одной игральной кости.

Так или иначе, переход занимает 2 дня и не требует лишней затраты СИЛ.

5

В очередной низине между двумя песчаными холмами вы сталкиваетесь со стоящими лагерем охотниками из Антаха. Воины вскакивают со своих мест, хватаясь за оружие, но вы сразу даёте понять, что пришли с миром. За разговором выясняется, что они в ближайшем будущем будут проходить мимо того места, в которое вы следуете. Посовещавшись, охотники предлагают вам присоединиться к их группе. Если вы откажетесь, то путь до цели займёт у вас 2 дня и будет стоить 3 единицы СИЛ. Согласившись, вы сознательно удлиняете свой маршрут на три дня, но отдых и трапеза вместе с компаньонами предотвратят потерю СИЛ. С другой стороны, вам наверняка придётся вступить в бой с каким-нибудь хищником. Бросьте игральную кость один раз — выпавшее число означает номер монстра из раздела «Охота», с которым вам выпадет случай сразиться во время совместного путешествия.

6

Колоссальной силы рёв раздаётся у вас за спиной настолько внезапно, что сердце уходит в пятки от страха! Земля начинает содрогаться, и когда вы оборачиваетесь, свет факела освещает движущуюся к вам живую гору! Огромный монстр со светящимися в темноте красными глазами старается запугать своими массивными бивнями, чтобы вы покинули его территорию, но для вас это будет смертельный бой, из которого не так-то просто выйти живым!

МАМОНТ

ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 22, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 7.

Когда гигантскому монстру надоедает затянувшаяся возня, он отбрасывает вас в сторону и продолжает путь в одном лишь ему известном направлении. А вы добираетесь до цели за 2 дня, не затратив на дорогу ни одной лишней единицы СИЛ.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Вам не удаётся никого выследить.

2. БАРХАННЫЙ ПИТОН
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *15 железных монет, 1 кусок кожи.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете змеиное *противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

3. ПЕСОЧНАЯ ЧЕРЕПАХА
ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 6.
Трофеи: *15 железных монет, 1 кость, 1 кусок кожи.*

4. ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ
ЭНЕРГИЯ: 23, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 1.
Трофеи: *15 железных монет, 1 кусок кожи.*

5. СТЕРВЯТНИК
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 10, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *10 железных монет, 1 кость.*

6. ПЕСЧАНЫЙ ПАУК
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ (дважды): 1К, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *15 железных монет, 1 кусок хитина.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы определить результат ваших трудов!

1. Вы ничего не нашли.
2. Вы ничего не нашли.
3. Вы нашли *1 кость.*
4. Вы нашли *1 кость.*
5. Вы ничего не нашли.
6. Вы стали обладателем *1 целебного кактуса.*

ДАЛЬНИЕ ТЕРРИТОРИИ

Дневной путь

Если у вас нет обуви, бросок игральной кости определит, сколько дополнительных СИЛ вы затратите на путь по раскалённой солнцем пустыне!

1

Что за странное зрелище! Впереди, между разрозненных каменных зубьев, выглядывающих из песка, бесцельно бродят человеческие фигуры. С осторожностью вы подходите к руинам, чтобы узнать страшную правду: это ходячие мертвецы. Их тела, иссушаемые палящим солнцем и горячим ветром, рассыпаются по частям, оголяя бурые кости, но неведомая тёмная сила заставляет двигаться даже отдельные фрагменты мёртвой плоти. Бродячие трупы собираются вокруг вас, намереваясь разорвать на части и сожрать!

Бросьте игральную кость для определения количества мертвецов, с которым вам придётся вступить в бой, чтобы

освободить путь к отступлению! Сражайтесь с каждым по очереди. Параметры для всех врагов одинаковые:

БРОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ

ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 1.

Убить окончательно их можно только огнём, поэтому спасайтесь, пока у вас ещё есть такая возможность! При удачном побеге, вы доберётесь до места за 4 дня лишений под палящим солнцем Песчаных Дюн и потратите на переход 3 единицы СИЛ.

2

По-видимому, вы чем-то прогневали и духов пустыни, и солнце. Невыносимая жара буквально высасывает из вас всю воду и превращает кровь в густую, едва проталкиваемую сквозь кровеносные сосуды, массу. Голова кружится не переставая, ноги отказываются идти вперёд и вы не замечаете, как время от времени проваливаетесь в беспамятство.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 21, то вы чудом осиливаете дистанцию, дойдя до цели за 5 дней и затратив на дорогу столько сил, сколько выпадает при броске двух игральны костей. Если результат меньше 21, то перед вами встаёт выбор: умереть в пустыне, или бросить все свои вещевые мешки и идти налегке (тогда вы доберётесь до цели за 4 дня и потратите на дорогу столько сил, сколько выпадет при броске одной игральной кости).

3

Поначалу вы не верите своим глазам: прямо у вас под ногами в глубь песка уходит выложенная камнем колодезная труба. Более того, она полна воды! Стоит только нагнуться и зачерпнуть рукой вожделенную влагу! Конечно, вода довольно мутная и не очень хорошо пахнет, но это лучше чем ничего, особенно посреди

бескрайних Песчаных Дюн. Если хотите, можете напиться из источника. Без воды вы доберётесь до цели за 4 дня и потратите 4 единицы СИЛ.

Решив попить из колодца, проверьте удачу! При успешной проверке вода освежает и добавляет бодрости (восстановите все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ). Вы набираете флягу с собой и заканчиваете переход за 3 дня. Если же удача изменяет вам, то очень скоро от воды начинается тошнота, затем рвота и понос. Недуг настолько ужасен, что придётся потерять количество СИЛ и ЭНЕРГИИ, равное результату броска двух игральных костей. Поход в этом случае затянется на 5 дней.

4

Вы скитаетесь среди бесконечных дюн много дней. То ли виной всему древняя магия, то ли безумие, вызываемое чрезмерной жарой, но дни проходят один за другим, а вокруг всё те же барханы и занесённые песком обломки старинных построек. Вы экономно расходуете дорожные припасы, иногда пополняя их в подобных миражам оазисах, но силы, словно сквозь треснутый кувшин, убывают. Не помня себя и того маршрута, которым следовали, вы приходите к пункту назначения на последнем издыхании, с показателями ЭНЕРГИИ и СИЛ равными единице. Позже станет ясно, что скитания в пустыне продлились ровно 20 дней. Удивительно, как вы вообще выжили, ибо мало кто способен осилить дорогу через дальние территории Песчаных Дюн под испепеляющим оком солнца Раджаса...

5

Солнце почти в зените. Вы спускаетесь в обширную низину между двумя крупными барханами и чувствуете, что песок под ногами становится зыбким. Неужели топи? Глядя себе под ноги, вы продолжаете путь и становитесь свидетелем того, как вздымающаяся

складками поверхность песка заглатывает ваши лодыжки и удерживает их, обвиваясь вокруг ног до самых коленей! Противостоя неведомому врагу, вы хватаете оружие и начинаете бить песок прямо под собой. В ответ, с разных сторон на вас набрасываются новые песчаные гребни! Приставучая напасть не даёт вам спастись бегством, поэтому единственный вариант — сражаться!

ПЕСОЧНЫЕ УХВАТЫ

ЭНЕРГИЯ: 44, СИЛЫ: 9, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 3.

Наконец, необъяснимое сумасшествие заканчивается и песчаные духи успокаиваются. Только теперь вы замечаете, что у вас пропала обувь (если она была). Придётся идти босиком по раскалённому песку, или как-нибудь импровизировать. В любом случае вы тратите на дорогу 4 дня и 5 единиц СИЛ.

6

Под каменными обломками очередных руин, выпроставшихся над песком, вы натыкаетесь на тело путника. Он ещё жив, но находится в глубоком забытьи от обезвоживания и голода. Почувствовав ваше присутствие, он едва заметно шевелит губами и приоткрывает воспалённые глаза. Судя по состоянию одежды, его уже несколько раз обобрали. В голову приходит мысль, что на месте несчастного могли оказаться вы, да и кто знает как сложится дальнейший путь! Ни в чём нельзя быть уверенным, путешествуя по пустыне в одиночку.

Оказав путнику помощь, вы доберётесь до места назначения только через 4 дня, а затраты СИЛ, из-за нехватки дорожных припасов и воды, определит бросок двух игральных костей. Если же вы оставите человека умирать, то путь займёт 3 дня и будет стоить всего 3 единицы СИЛ.

Ночной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

Поднимается ветер, норовящий задуть пламя вашего факела. Похоже, что начинается обыкновенная песчаная буря, но в неверном свете трепещущего огня вы замечаете, как вместе с пылевыми завихрениями вокруг вас начинают виться бесплотные тени. Они как будто протягивают к вам свои тонкие конечности пытаясь ухватиться за живую плоть. Отовсюду веет могильным холодом, и вы чувствуете неведомое зло. Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ! Если результат меньше 25, то призраки крадут вашу душу, превращая вас в бродячего мертвеца, и на этом история заканчивается. В других случаях с вами всё в порядке. Кроме того, на время, равное одному дню, ваше оружие заряжается потусторонней тёмной силой, добавляющей к его УЩЕРБУ единицу. Вы приходите к месту назначения за 2 дня, потратив на дорогу 2 единицы СИЛ.

2

Пустынный холод подстёгивает вас идти быстрее, и вскоре вы совсем перестаёте смотреть под ноги! В свете факела вы не успеваете разглядеть затаившуюся на земле опасность, и через несколько мгновений раздаётся оглушительный хлопок, опрокидывающий вас навзничь. Кожу охватывает жар и вы чувствуете сильную боль как от ожога. Видимо, это взорвался Сердитый Гриб (потеряйте 10 единиц ЭНЕРГИИ)! Не смотря на свою едкость, споры Сердитого Гриба вызывают в организме продолжительный прилив СИЛ — восполните этот показатель до изначального уровня! Вы и сами не замечаете как всего через 1 день доходите до пункта назначения, нисколько не устав.

3

Вокруг вздымаются изломанные силуэты старинных руин, а под ногами то и дело путаются камни и осколки строительных блоков. Вам кажется, что песчаная поверхность идёт под уклон. Освещая путь факелом, вы лавируете между разрушенных стен древних построек, стараясь не потерять направление. Внезапно, крупная человекообразная тень выныривает из-за нагромождения камней неподалёку. Она приближается к вам с явно недружелюбными намерениями, поэтому решайте быстро — сражаться или бежать.

Это страшное существо частью своей находится в другом мире, поэтому каждый его удар будет отнимать у вас не ЭНЕРГИЮ, а СИЛЫ. Будьте очень осторожны!

ЧЁРНЫЙ ДЕМОН

ЭНЕРГИЯ: 39, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.

Вы подходите к тому месту, где скрывалась тень, и находите лежащий на земле *жезл льда*. Если не боитесь, можете взять его с собой. Путь до цели займёт 2 дня и будет стоить вам единицу СИЛ.

4

Спускаясь с высокого песчаного гребня, вы замечаете во тьме внизу тёмный силуэт — кто-то поджидает вас у подножья бархана. Когда вы оказываетесь достаточно близко для того, чтобы факел смог осветить затаившееся существо, оно с шипением бросается в атаку. Если вас ранят в бою, то произойдёт заражение ядом. Без змеиного противоядия, ваши СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ прекратят восстанавливаться!

ЧЕЛОВЕК-ЗМЕЯ

ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 4.

Трофеи: *1 драгоценный камень, 1 свиток Бессилия.*

Вы благодарите судьбу за то, что ваш враг не воспользовался магией — говорят, что люди-змеи посвящены в колдовство и могут одним взглядом обратить в камень или предать огню!

Вы добираетесь до пункта назначения за 2 дня, не затратив лишних СИЛ на дорогу.

5

Вы натыкаетесь на разорённую стоянку торговцев: среди тлеющих костров лежат тела убитых людей, разбросаны вещи, изодраны в клочья палатки. Привлечённые светом вашего факела, из ночной тьмы показываются виновники случившегося. Всё ещё находясь в агрессивном состоянии после расправы над предыдущими жертвами, они нападают на вас!

СТАРШИЙ ЗОЛОТОЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 27, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 3.

МЛАДШИЙ ЗОЛОТОЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 23, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 3.

ИМПЕРАТОРСКИЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 30, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 5.

Если вам удаётся выжить в этой жестокой схватке, можете обыскать лагерь в поисках ценностей — всё равно погибшим они уже не понадобятся.

Трофеи: *180 железных монет, 4 драгоценных камней, 3 заживляющих порошка, 1 кожаный щит.*

Взвалив вещевые мешки на спину, вы продолжаете путь и добираетесь до места назначения за 2 дня, не затратив на переход дополнительных СИЛ.

6

Вы постоянно находитесь в напряжении, вглядываясь в окружающую вас ночную мглу. Время от времени неподалёку раздаются жуткие звуки, но, по воле случая, опасности обходят стороной. Через 2 дня вы прибываете на место, затратив на дорогу всего единицу СИЛ.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить какого монстра вам удаётся выследить!

1. Вам не везёт и выследить монстра не удаётся.

2. ПУСТЫННЫЙ ЛЕВ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 25, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 0.
Трофеи: *100 железных монет, 2 куска кожи.*

3. САМКА ПЕСЧАНОГО ПАУКА
ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ (дважды): 1К+2, БРОНЯ: 4
Трофеи: *20 железных монет, 2 куска кожи.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

4. ОГНЕННЫЙ ЯЩЕР
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 11, УЩЕРБ (огонь): 1К+5, БРОНЯ: 9.
Трофеи: *25 железных монет, 2 куска кожи.*

5. ЗОЛОТОЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 3.

Трофеи: *1 жало Золотого Скорпиона, 2 куска хитина.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

6. ИМПЕРАТОРСКИЙ СКОРПИОН
ЭНЕРГИЯ: 33, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 5.
Трофеи: *1 жало Золотого Скорпиона, 2 куска хитина, 1 драгоценный камень.*
Если вас ранили в этом бою, то до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы определить результат ваших трудов!

1. Вы чувствуете, что перегрелись на солнце, и теряете 2 единицы СИЛ.
2. Вы ничего не нашли.
3. Вы нашли *1 камень.*
4. Вы нашли *2 кости.*
5. Вы нашли *1 целебный кактус.*
6. Вы стали обладателем *1 куска гранита.*

БОЛЬШАЯ ПИРАМИДА



Вы поражаетесь размерам этого древнего памятника! Создаётся впечатление, что строение больше самой Ваджры, особенно если дополнить в воображении его основание, погребённое под десятками локтей песка. Пирамида, должно быть, составлена из наипрочнейших каменных блоков — за тысячелетия острые углы нисколько не затупились, а зазоры между отшлифованными глыбами на первый взгляд отсутствуют вовсе! Фронтальная часть пирамиды выделяется своей величественной лестницей, протянувшейся почти до самой вершины. Слева и справа от вереницы могучих ступеней возвышаются искусно высеченные статуи, изображающие гигантов со звериными лицами. Как и вся пирамида, титаны по пояс

погружены в песок. Парадный вход, венчающий пирамиду, украшает барельеф лучистого солнца.

С вершины открывается поражающий воображение вид. Особенно захватывает дух северный горизонт: застывшие грязно-белые волны, устремляющиеся за грань и, кажется, даже дальше... и дальше... и...

Вам приходится приложить усилие, чтобы отвести взгляд и вернуться мыслями туда, где находится ваше тело. Осмотревшись вокруг, вы находите, что единственный путь внутрь пирамиды — сквозь колодец, расположенный по ту сторону солнечной арки. Стены колодца выложены таким образом, чтобы каменная мозаика могла послужить опорой для ног и рук. С верёвкой спуск обойдётся вам в столько единиц СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика. Конечно, вы можете спуститься (и, наверняка, подниметесь) без помощи каната, но тогда придётся потратить лишние 2 единицы характеристики.

Каменная шахта длится очень долго. Вы буквально физически ощущаете, как, локоть за локтем, преодолевается вся высота грандиозной постройки, включая её подземную часть. Наконец, на дне становится хорошо виден брошенный вами для определения глубины зажжённый факел и вскоре вы уже стоите в просторной галерее, плавно уводящей ещё глубже в земные недра.

Через несколько сотен шагов тоннель заканчивается массивной металлической дверью, на которой начертаны древние буквы Наречия, складывающиеся в следующие слова: «Величайший из Великих, Непокоренный ни по одну сторону Призрачной Грани».

Проверьте ваши СИЛЫ! Чтобы преодолеть преграду и продолжить путь, вам необходим результат не меньше 20!

Дверь, со страшным скрипом, отражающимся от стен подземелья, проворачивается в заржавелых петлях ровно настолько, чтобы вы смогли лишь с большим усилием протиснуться в образовавшуюся щель.

В следующем помещении вы находите проложенный по периметру каменный жёлоб. Горючая смесь, которой заполнен жёлоб, с лёгкостью загорается от вашего факела, и вы тушите последний за ненадобностью — огненная змея быстро опоясывает зал, обеспечивая хорошее освещение.

Бесчисленные ниши в стенах, служащие местами группового захоронения мумифицированных тел, окружают огромный саркофаг в центре помещения. Старинная могила представляет из себя каменный ящик полутора десятков шагов в длину, и нескольких шагов в ширину, высотой, превышающей человеческий рост. Крышка его настолько массивна, что вы не представляете как её вообще смогли водрузить на место!

На другом конце зала оказывается ещё одна металлическая дверь, в разы меньше предыдущей. На этот раз никаких надписей. Вы без труда открываете её и видите перед собой нишу с полками. На них стоят каменные чаши и горшки, а также небольшие мисочки, накрытые крышками.

Как будто в ответ на прикосновение ко второй дверце, отовсюду раздаётся хруст костей и сухой шорох мёртвых тел. Обернувшись, вы приходите в ужас: из захоронений выбираются десятки мумий и, покачиваясь, направляются к вам!

Прекрасно представляя себе чем всё это грозит обернуться, вы задерживаетесь только для того, чтобы прихватить с собой некоторые из найденных предметов. Выберите из следующего списка те вещи, которые хотите взять с собой, но учтите — каждая из них добавляет по одному броску кубика к числу мумий, с которыми вам придётся иметь дело, пробиваясь к выходу из главного зала гробницы!

1. *600 железных монет.*
2. *4 драгоценных камня.*
3. *1 порция красной соли.*
4. *1 свиток Огненного Щита.*

5. *1 свиток Железной Воли.*
6. *1 свиток Пепельного Демона.*

Вы со всех ног бежите назад, но мумии успевают преградить вам путь! Они достаточно медлительны, поэтому с каждой из них можно сразиться по отдельности, пока подходят следующие. Но не увлекайтесь сражением — вам нужно выбираться отсюда как можно скорее, потому что мёртвые продолжают просыпаться.

МУМИИ БОЛЬШОЙ ПИРАМИДЫ

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 9, УЩЕРБ: 1К+6, БРОНЯ: 8.

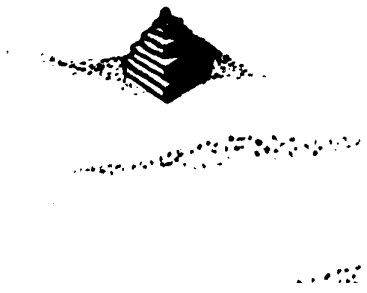
Вырываясь из хваток десятков костлявых ладоней, вы протискиваетесь через дверной проём и изо всех сил наваливаетесь на створку с другой стороны. Дверь задвигается на место, с хрустом перерубая руки мёртвых преследователей. И вот — она закрыта! Наконец-то можно перевести дух.

(Здесь следует прервать чтение и немного размяться или перекусить)

Отдышавшись, вы начинаете долгий подъём из подземелья мёртвых на вершину мира.

МАЛАЯ ПИРАМИДА

Вам кажется, что целая вечность проходит с тех пор, как вы покинули место своей последней стоянки — настолько невыносима и однообразна дорога до вашего пункта назначения. Вы уже подумываете, не ошиблись ли составители карты, когда нанесли на неё эту пирамиду. Только упорство заставляет вас двигаться вперёд, превозмогая зыбкий раскалённый песок и невыносимую жару.



Среди песка начинает попадаться всё больше каменных фрагментов, иногда встречаются даже уцелевшие части стен и дорожных плит. И вот, из-за бархана показывается маленький тёмный треугольник, трепещущий в волнах горячего воздуха. Спустя ещё щас ходьбы вы на месте. Не смотря на своё название,

многоуровневая постройка не такая уж и маленькая. Вы измеряете длину стороны — шестьдесят шагов. В высоту — девять ступеней, считая верхушку, каждая высотой в три ваших роста. Стены и углы пирамиды давно отшлифовались пустынными ветрами и раскрошились под воздействием стихий, поэтому трудно сказать, была она украшена какими-нибудь рисунками или нет.

Парадного входа внутрь вы не находите, но с одной из сторон нижней ступени несколько блоков оказываются извлечёнными из общей кладки, открывая тоннель, уходящий вглубь пирамиды. В нём вас ждёт приятный сюрприз: вдоль стен в камень оказываются вмонтированы масляные светильники, а это значит, что с факелами можно не возиться.

Через несколько шагов коридор поворачивает направо под прямым углом и переходит в довольно крутую лестницу, спускающуюся на подземный уровень постройки. Здесь вас поджидает большое помещение, не намного уступающее по площади основанию пирамиды. В его центре возвышается древний саркофаг. Стены и поверхность саркофага испещрены бесчисленным множеством маленьких картинок, переходящих одна в другую. Отчего-то, большинство из них изображают отвратительные сцены различных проявлений жестокости, включая казни и пытки.

Не найдя ничего, чем можно было бы поживиться, вы делаете вывод, что все ценности спрятаны под крышкой саркофага. Увы, все ваши попытки каким-либо образом сдвинуть её с места оканчиваются неудачно.

«Глупый смертный», раздаётся вдруг властный голос, отскакивая от стен рикошетом, «ты действительно так хочешь вернуть Мне свободу?!»

Вы пытаетесь понять откуда доносятся слова, а тем временем незнакомец продолжает говорить.

«Ничтожные черви обманули Меня, заточив в этой гробнице, когда Я уже был готов обрести свою истинную форму!

Слабодушные предатели! Сколько тысячелетий прошло с тех пор, как Мой разум начал блуждать по землям Раджаса в поисках отважного героя, достойного вызволить Меня из этой тюрьмы! И вот, ты услышал Мой зов и явился сюда. Отвечай же немедленно! Готов ли ты выполнить своё предназначение?! Естественно, ты получишь за это причитающуюся награду!»

Вы чувствуете могущественную тёмную волю, запертую в древнем саркофаге. Если вы не хотите ни во что впутываться, немедленно уходите прочь из этого места и никогда сюда не возвращайтесь!

«Слушай же внимательно, слуга! Найди *2 болотных гриба, 3 порции жёлтой соли, 1 флакон болотной воды, 4 серных камня,* колдовской *трактат о зельеварении* и оружие, обагрённое кровью многовековых жертвоприношений. Из всех компонентов и собственной крови, полученной при помощи жертвенного клинка (вычтите 1 из максимального уровня ЭНЕРГИИ) приготовь зелье по рецепту *трактата о зельеварении* — Я укажу тебе нужную страницу. Этим зельем обведи окружность вокруг Моего саркофага и начерти пентаграмму на его крышке. Когда всё будет готово, повтори за Мной слова, которые Я стану произносить, и оковы рухнут!»

Теперь вы можете продолжить свои странствия. Если, когда-нибудь, вы станете обладателем всех необходимых компонентов, возвращайтесь в эту пирамиду и проведите ритуал под руководством голоса из саркофага. Когда обряд свершится, продолжайте чтение.

Последний звук заклинания замирает в напряжённой тишине, и тут же начертанные колдовским зельем линии вспыхивают синим огнём. Из глубин земли доносится жуткий гул, а следом за ним пирамиду сотрясают сокрушительные удары, от которых начинает рушиться потолок. Хохот, страшней которого вы ничего в своей жизни не слышали, раздаётся из саркофага, перекрывая шум землетрясения. Неподъемная каменная крышка раскалывается

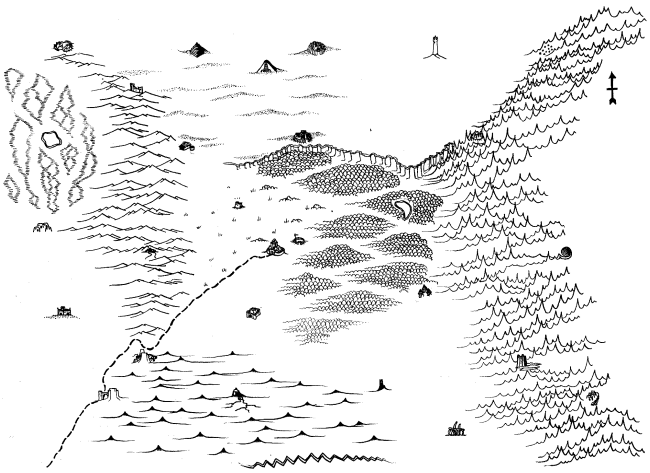
пополам, и ужасный смех стихает в дали, эхом гуляя под небесной твердью. Постепенно, землетрясение стихает и наступает гнетущее затишье. Вы начинаете думать, что стали жертвой обмана, как вдруг в вашем левом ухе раздаётся громкий шёпот:

«Ты выполнил своё предназначение, слуга. Я сдержу обещание о награде. Покажи Мне любой предмет из тех, что у тебя есть, и в саркофаге ты найдёшь точно такой же. Я удвою дорогую тебе вещь у тебя на глазах, чтобы ты узрел Мою силу и пал ниц предо Мной!»

Имейте в виду, что эту процедуру вы можете произвести только один раз — прямо сейчас. Её нельзя отложить или повторить.

Когда чудо происходит и вы достаёте из саркофага копию одной из своих вещей, ещё более устрашающий раскат дьявольского хохота эхом разносится над землёй, и вместе с новой волной землетрясения пирамида начинает рушиться. В последний момент вы успеваете выбежать наружу и стать свидетелем того, как всё строение медленно погружается в пески пустыни.

И вот, вы становитесь печально известным освободителем древнего полубога, который когда-нибудь обязательно вернётся, чтобы поглотить весь Раджас и воцариться в нём, повелевая космическими силами. Чудовищная угроза затаилась отныне во мгле грядущего, но это уже совсем другая история, достойная отдельного повествования...



ПРИЗРАЧНЫЕ ГОРЫ

Другое название этих мест — Курганы Гигантов, но оно уже достаточно устарело, потому что никаких гигантов в этих горах давным-давно не водится. Сами по себе, Призрачные Горы являются естественным продолжением тектонического образования, берущего своё начало в районе Чёрного Озера. По направлению на запад, земная твердь постепенно поднимается над окружающими районами и, в конце концов, разрешается покатыми каменными холмами. Те, в свою очередь, плавно исчезают в глубине Болот Безумия, или погружаются в песчаный океан на северо-западе. Южная оконечность Призрачных Гор тянется почти до самой Земли Вулканов, заставляя торговый тракт делать крюк к югу в район деревни Кампан, промышляющей, кроме прочего, ещё и грабежом городских караванов.

Климат Призрачных гор весьма неприветлив. Это одно из мест, где разница температур днём и ночью особенно велика. В лощинах воздух практически не перемещается и затянут густой грязно-желтоватой дымкой, которая и дала название местности. Из-

за неё днём особенно душно, а ночью — промозгло. Говорят, что это испарения Болот Безумия, но многие склонны приписывать туману мистическое происхождение. Например, у каждого путешественника, прошедшего местными тропами, есть что рассказать по поводу посетивших его в дороге видений иного мира. Некоторым приходилось даже сражаться с привидениями, жаждущими высосать всю жизненную силу из случайной жертвы.

Призрачные горы — кладезь древностей. До наших дней сохранились пещеры и лабиринты, высеченные в толще гор руками Карликов — народа, бесследно исчезнувшего (или, может быть, слившегося с другими народностями) десятки сотен лет назад. Кроме них, судя по встречающимся руинам, эту область населяли и другие цивилизации, сказания о которых, увы, безвозвратно утеряны. К перечисленным достопримечательностям относятся северные руины или известная своей смертоносностью Пещера Сокровищ, о которой бывалые путники могут рассказывать и спорить часами.

Здешние тропы могут выглядеть заброшенными, но пусть это не вводит беспечного путешественника в заблуждение. Многочисленные ниши, пещеры и низины облюбовали коварные монстры, способные годами выжидать жертву и чуять её на расстоянии нескольких дней пути.

Дневной путь

Киньте одну игральную кость, чтобы узнать, что случилось в дороге!

1

По удивительному стечению обстоятельств, на второй день пути, когда запасы воды начинают подходить к концу, вы набредаете

на неприметный колодец. Мутная вода в нём не внушает доверия, но выбирать не приходится. К тому же, вряд ли стали бы обкладывать аккуратной горкой камней источник с водой, способной навредить. Не обращая внимания на затхлый запах и вкус, вы пьёте и пополняете бурдюки. Если вы ничем не отравлены, то последствий от питья подозрительной воды не испытываете. Вы продолжаете путь и добираетесь до цели за 3 дня, затратив 2 единицы СИЛ.

Будучи отравленными, практически сразу же после утоления жажды из найденного источника, вы чувствуете тошноту, а потом приходит рвота. Потеряйте столько СИЛ, сколько выпадет при броске одного кубика! Но что за чудеса! Ваше самочувствие улучшилось! Симптомы отравления пропали — вы излечились от недуга! Огорчает только то, что вне колодца целебные свойства быстро исчезают, и к вечеру в ваших бурдюках оказывается обычная грязная вода.

2

Стелющаяся между скалистых холмов дымка становится немного плотнее, и вы не замечаете, как сворачиваете на тропу, ведущую в тупик. Когда перед вами из ниоткуда возникает крутой каменный склон, вы решаете не возвращаться назад, а попробовать преодолеть гряду. Однако, прежде чем вы успеваете приступить к осуществлению задуманного, у подножья холма начинают шевелиться булыжники, а затем из-под них выбирается оживший скелет и с неожиданной прытью набрасывается на вас!

СКЕЛЕТ ПРИЗРАЧНЫХ ГОР

ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К, БРОНЯ: 2.

После победы над врагом, вы приступаете к подъёму, который оказывается намного легче ожидаемого. Переход отнимает 3 дня и 3 единицы СИЛ.

3

На вершине холма вы обнаруживаете кострище, устроенное между большими обветренными валунами . Зола ещё тёплая, значит недавно кто-то прошёл тем же путём, что и вы! Чуть поодаль, где, нужно понимать, ваш предшественник сложил на время отдыха дорожные припасы, разбросано несколько десятков железных монет. Очевидно, что никто бы не расстался с ценным металлом по собственному желанию. Может быть это ловушка? Выглянув из укрытия, вы некоторое время усиленно вглядываетесь в окружающий пейзаж, но никого не обнаруживаете. Что ж, нет так нет! Подбирайте лёгкие деньги и отправляйтесь дальше.

Дорога до цели занимает 2 дня и стоит вам 4 единицы СИЛ.

4

В какое-то уж очень нелицеприятное место заводит вас тропа, выглядевшая поначалу такой надёжной и безопасной! Теснина спускается всё ниже, призрачная дымка вокруг становится всё гуще, а на валунах и каменных склонах попадается всё больше пятен чёрной плесени. Вы попадаете в место обитания Бледных пауков! Теперь, в течение целого дня, у вас есть шанс подвергнуться нападению, или попасть в одну из паучьих ловушек. Бросьте кубик один раз, чтобы определить, со сколькими монстрами вам придётся столкнуться. Так как встречи с ними происходят в разное время, то и сражаться с каждым пауком следует по отдельности. Если вас ранят, то, до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

БЛЕДНЫЕ ПАУКИ

ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.

Если вы всё ещё живы, то к вечеру вам удаётся выбраться в относительно безопасное место. За прошедший день вы не раз

наталкивались на останки людей, съеденных монстрами, и собрали некоторое количество ценных вещей. Киньте две игральных кости и умножьте выпавшую сумму на сорок — результат покажет стоимость ваших трофеев. Их запросто можно продать на рынке любой деревне, поэтому считайте, что эти деньги уже у вас в кармане.

Переход занимает 2 дня и берёт с вас всего единицу СИЛ.

5

Ваш путь лежит через жуткое захоронение, устроенное в этих горах древними людьми — вы и сами не замечаете, как камни под ногами сменяются раздроблёнными на мелкие кусочки костями. Поначалу, вы не чувствуете ничего кроме отвращения, но потом замечаете, что идти становится всё сложнее и сложнее — силы куда-то утекают, а взамен приходит смертельная усталость. Только что вы были полны энергии, но теперь уже валитесь с ног, будто преодолели многодневный маршрут! В пору начать беспокоиться за свою жизнь. Если прямо сейчас не собрать в кулак всю свою волю и выносливость, то, не далее чем через несколько часов, ваши останки пополнят и без того немалую армию мёртвых. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат не меньше 18, то вашего усилия воли хватает, чтобы расстаться с проклятой местностью без серьёзных последствий для здоровья. В противном случае бросок двух игральных костей определит количество забранных мёртвыми СИЛ. Так или иначе, вы добираетесь до места назначения за 2 дня, потратив дополнительно 3 единицы СИЛ.

6

Вы проходите миме группы небольших курганов, расположенных по окружности на дне котлована, затянутого дымкой. Некоторые усыпальницы разрыты — вокруг них бродят неприкаянные мертвецы, издавая, время от времени, холодящие

душу стоны. Зрелище гипнотизирует, и вы не сразу осознаёте, что в вашу сторону направляются два оживших трупа!

ОДНОРУКИЙ МЕРТВЕЦ ИЗ ПРИЗРАЧНОГО КУРГАНА
ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 3, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 0.

ПРОКЛЯТЫЙ МЕРТВЕЦ ИЗ ПРИЗРАЧНОГО КУРГАНА
ЭНЕРГИЯ: 44, СИЛЫ: 4, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 7.

Прежде чем в бой подтянутся остальные зомби, вы спешите покинуть опасное место и продолжить путь. Весь переход занимает 3 дня и стоит вам единицу СИЛ.

Ночной путь

Бросьте кубик, чтобы определить, что случилось в дороге!

1

Кажется, перед вами разбитый вдребезги паланкин. Этими средствами передвижения пользуются исключительно зажиточные торговцы, поэтому вы принимаетесь внимательно осматривать обломки в поисках уцелевших ценностей. Для того чтобы узнать, к чему привели ваши поиски, киньте игральную кость дважды!

1. Вы нашли 2 порции *заживляющего порошка.*
2. Вы нашли *1 зелье деревянной кожи.*
3. Вы нашли *1 змеиное противоядие.*
4. Вы нашли *1 зелье силы.*
5. Вы нашли *1 зелье энергии.*
6. Вы нашли *1 зелье от чумы.*

Уложив находки в вещевой мешок, вы поджигаете свежий факел и продолжаете путь. Ночной переход по Призрачным горам занимает 3 дня и стоит 2 единицы СИЛ.

2

Скалистый склон холма, тянущийся по правую руку от тропы, внезапно прерывается пустотой. Освещая путь факелом, вы подходите ближе. Так и есть — туннель! В Призрачных горах, да ещё и ночью, бродить по незнакомым пещерам дело рискованное, поэтому можете не искушать судьбу и продолжать идти своей дорогой (в этом случае, вы добираетесь до цели за 4 дня, затратив 3 единицы СИЛ). Если же вы решаете зайти внутрь, то читайте дальше!

Вы идёте по быстро сужающемуся коридору, местами заблокированному большими булыжниками (потеряйте единицу СИЛ, потраченную на расчистку пути), и через несколько минут оказываетесь в большой круглой пещере. Полость, несомненно, естественного происхождения. Повсюду только камни и песок.

Не желая мириться с тем, что потратили лишние силы и время впустую, вы тщательно (насколько позволяет свет факела) осматриваете все закоулки. Наградой за целеустремлённость становится маленький грязный кувшин, запечатанный вязкой смоляной пробкой. Когда вы открываете его (можете сделать это здесь, или подождать более подходящего момента), пространство вокруг вас заполняет едкий чёрный дым, постепенно обретающий очертания могучего великана.

«Я — ифрит, заточённый Неназываемым. За возвращение мне свободы получи же причитающуюся награду», грохочет раскатистый голос. Проверьте удачу! «Укажи мне тварь, недостойную взгляда твоего, и стёрта она будет тот час же с лица планеты, и не вернётся до скончания веков», продолжает джинн, если вам везёт. Если же выпадает неудача, то, рассудив извращённой многовековым заточением логикой, ифрит награждает вас... мгновенной смертью. К сожалению, в этом случае никто не сможет прийти на помощь — трансцендентная энергия расщепляет ваше тело на самые мелкие кирпичики мироздания.

3

Как всегда, безветренная ночь. Вы стараетесь не спешить, но от зловещих звуков, разносящихся между туманными холмами, шаг ускоряется сам собой. Решив немного передохнуть, вы взбираетесь на ближайший холм и располагаетесь у огромного валуна округлой формы, почти вертикально вросшего в землю. Внезапно, из-под земли раздаётся властный голос: «кто ты, осмелившийся осквернить своей задницей мою надгробную плиту?!» Вы подносите факел к поверхности камня и с ужасом обнаруживаете высеченные в ней древние погребальные орнаменты. Гневу призрака нет предела: рядом с вами возникает вполне реальная фигура воина, облачённого в роскошные костяные доспехи. Его гордое лицо смотрит сквозь вас, но острое копьё метит вам в сердце. Сражайтесь!

Как бы правдоподобно не выглядел враг, он — призрак. Поэтому нанести вред ему можно только с помощью магии, магического или особого оружия.

ПРИЗРАК ВОЖДЯ ГОРНОГО ПЛЕМЕНИ

ЭНЕРГИЯ: 24, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 2К+2, БРОНЯ: 3.

Побеждённое привидение исчезает. При желании, можете попробовать разрыть могилу вождя. Для этого проверьте ваши СИЛЫ. Если результат равен или больше 21, то стоит проверить удачу. При благополучной проверке, в захоронении оказывается *костяное копьё* — оружие, которое вы видели в руках призрака.

После небольшого отдыха, вы продолжаете путь и добираетесь до пункта назначения за 3 дня, потратив 2 единицы СИЛ.

4

Судьба приводит вас к руинам деревни, название которой теперь уже ни за что не вспомнить. Её, как и многие другие в своё

время, разорили и уничтожили воины Железного легиона. Даже сейчас, спустя много лет, среди разрушенных и сожжённых домов можно увидеть множество человеческих останков, а в воздухе чувствуется запах гари, будто всё произошло только вчера.

Такие места как это притягивают к себе много зла и порождают нечисть. Киньте игральную кость один раз, чтобы узнать, что ждёт вас среди проклятых руин, а затем отправляйтесь своей дорогой (преодоление намеченного маршрута займёт 3 дня и будет стоить вам 2 единицы СИЛ).

1. Деревня хранит молчание, а вы стараетесь не задерживаться в этом жутком месте.
2. Киньте игральную кость один раз, чтобы определить количество скелетов, с которыми вам придётся вступать в схватки по дороге через деревню.

СКЕЛЕТ ИЗ РАЗОРЁННОЙ ДЕРЕВНИ

ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 2.

3. Неизвестная болезнь начинает мучить вас после посещения этого места. Весь переход вы чувствуете жар, озноб и головокружение. Киньте две игральных кости и вычтите выпавшую сумму из показателя ваших СИЛ.
4. Мёртвые проклинают пришедшего сюда с оружием в руках! Отныне и до тех пор, пока вы не вернётесь с победой из какого-нибудь опасного пункта, в бою показатель вашего УЩЕРБА будет меньше на единицу.
5. Души погибших наделяют вас дополнительной энергией для борьбы с ненавистным королём Ваджры. Повысьте максимальный уровень вашей ЭНЕРГИИ на единицу.
6. Неупокоенные души мёртвых воинов желают отомстить королю Ваджры. Отныне они будут всюду сопровождать вас, повышая УЩЕРБ взятого вами в руки оружия на единицу.

5

Вот уже несколько часов вам мерещится, будто кто-то осторожно идёт следом. Причём с того момента, как вы первый раз услышали позади шорох, у вас стало резко ухудшаться самочувствие. Поначалу это была просто усталость, но постепенно добавились тошнота, головокружение и неприятное покалывание в конечностях. Решив, что с вас хватит, вы круто поворачиваете назад и вскоре наталкиваетесь на бредущего за вами мертвеца. Свет факела выхватывает из темноты его серое тело, покрытое пятнами гнили, но для трупа он неплохо сохранился. Увидев, что жертва сама идёт к нему в лапы, мертвец обнажает острые клыки и ковыляет к вам с удвоенной скоростью. Так значит это упырь! Чтобы выжить, необходимо уничтожить этого монстра! К ЭНЕРГИИ вампира прибавляется значение УЩЕРБА, нанесённого его укусом.

БРОДЯЧИЙ УПЫРЬ

ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 1.

После того, как вы убиваете врага и отрезаете ему голову, неприятные ощущения быстро сходят на нет. Значит, вампир и был причиной вашему недомоганию. Теперь, когда всё позади, вы продолжаете путь и достигаете цели за 4 дня, потратив на дорогу 2 единицы СИЛ.

6

В одной из заброшенных подгорных шахт вы наталкиваетесь на логово костяного дракона! Опасный монстр спит, но обязательно проснётся, если сделать ещё хоть шаг вперёд и ступить под своды заваленной костями пещеры. Вне всяких сомнений, лучшее время для того чтобы уйти незамеченным — прямо сейчас. В любом случае, дорога до цели перехода займёт 3 дня и будет стоить вам 4 единицы СИЛ.

Если вы хотите помериться силами с покрытой прочным панцирем крылатой рептилией, то пришло время начать битву! В каждом круге боя кидайте одну игральную кость, чтобы определить, каким образом вас атакует дракон. Список атак приведёт после параметров монстра.

КОСТЯНОЙ ДРАКОН ПРИЗРАЧНЫХ ГОР

ЭНЕРГИЯ: 48, СИЛЫ: 26, УЩЕРБ: 2К+3, БРОНЯ: 9.

1. Дракон призывает силу смерти. ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ монстра повышаются на число, равное результату броска одной кости.
2. Дракон наносит удар хвостом (обычная атака).
3. Дракон выдыхает изо рта смертельный яд. Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ. Если результат меньше 27 и вы тотчас же не примете *змеиное противоядие,* то каждый круг боя ваши СИЛЫ будут уменьшаться на единицу.
4. Дракон атакует лапой с острыми как бритва когтями (сложная атака).
5. Дракон хватает вас лапой! Проверьте ваши СИЛЫ. Если результат меньше 20, то вы не успеваете освободиться и монстр с силой швыряет вас о каменный пол (потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей).
6. Дракон сокрушает своды пещеры. От падающих камней можно защититься только щитом. Киньте две игральных кости дважды и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшую сумму.

Поединок был не из лёгких, но и награда вам достаётся немалая. Логово усеяно раздроблёнными костями смельчаков, рискнувших бросить вызов могущественному созданию, и, как оказывается, многие из них вступали в поединок не с пустыми карманами! Киньте две игральных кости и умножьте выпавшее число на 100 — результат покажет количество найденных вами

железных монет. Также, киньте одну игральную кость, чтобы определить количество найденных вами *драгоценных камней.*

Охота

Бросьте один кубик для определения результатов охоты!

1. Вам не удаётся выследить никакого монстра.

2. БЛЕДНЫЙ ПАУК
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *30 железных монет, 1 кусок хитина.*
Если вы были ранены хоть раз, то яд паука попадает в ваш организм и отныне СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ не будут восстанавливаться, пока вы не примете *паучье противоядие.*

3. ЧЁРНАЯ СКОЛОПЕНДРА
ЭНЕРГИЯ: 10, СИЛЫ: 9, УЩЕРБ: 2К+8, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *60 железных монет, 1 кусок хитина.*

4. БРОНИРОВАННЫЙ ЯЩЕР
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 6.
Трофеи: *50 железных монет, 1 кусок кожи, 1 кость.*

5. ДОЛГОНОГИЙ ЖУК
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 5.
Трофеи: *30 железных монет, 1 кусок хитина.*

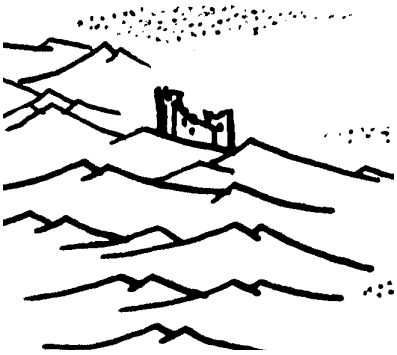
6. ПОДЗЕМНЫЙ КАМНЕЕД
ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 1К+6, БРОНЯ: 7.
Трофеи: *70 железных монет, 2 куска кожи, 2 кости.*

Собирательство

Бросьте одну игральную кость, чтобы определить результат ваших поисков!

1. Вы не нашли ничего полезного.
2. Вы нашли *1 камень.*
3. Вы нашли *1 камень.*
4. Вы не нашли ничего полезного.
5. Вы нашли *1 кость.*
6. Вы нашли *1 кость.*

КРЕПОСТЬ МЁРТВЫХ



Несколько тысяч лет назад, когда Война Девяти Королей подходила к концу и почти все царства лежали в руинах, полководец одного из королей решил уберечь главную реликвию своего народа от уничтожения. Отобрав лучших из лучших воинов, он занял оборону в неприступной фамильной крепости.

Предводитель воздел над головой сверкающий в лучах солнца хрустальный шар, украшенный астеризмом, и воскликнул «Пока цела сфера Чистой Купели, ни один из нас да не отступит назад». Ответом его призыву стал дружный клич доблестных воинов. В тот же миг с неба хлынул ливень смертельного яда, уничтоживший всё живое в королевстве. Так, воины погибли, но клятва осталась навеки.

Вы поднимаетесь по склону холма, огибая каменные обломки от разрушенных стен крепости и вскоре подходите к уничтоженной временем арке ворот. Бывший заградительный ров полон камней — вы с лёгкостью перебираетесь на другую сторону и входите во двор.

Главная и угловые башни давно рассыпались на части, завалив каменными блоками немалую часть двора. Но там, где камней нет, видны распростёртые скелеты воинов, лежащих среди обратившихся в прах доспехов. Осматриваясь вокруг, вы замечаете скелет, единственный из всех не лежащий ниц, а прислонившийся, как будто бы отдыхая, к уцелевшей части стены. Одна его рука висит на рукояти вонзённого в землю меча, а другая, покоясь на бедре, сжимает костяными пальцами чёрную сферу.

Когда вы подходите ближе, тёмный шар в ладони скелета начинает сиять кровавым светом. Сомнений нет — это та самая реликвия, почерневшая от сотен заключённых в неё душ. Со всех сторон вы слышите шёпот: «...враг...расхититель...покарать...вечная клятва...». С ужасом вы наблюдаете, как раздроблённые кости воинов собираются воедино и, вооружившись кто чем придётся, преграждают вам путь к реликвии. Настаёт момент, когда нужно спасаться бегством, либо вступать в битву!

ВЫСОКИЙ СКЕЛЕТ

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 2К+2, БРОНЯ: 1.

СКЕЛЕТ В ЛАТАХ

ЭНЕРГИЯ: 8, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 8.

БУРЫЙ СКЕЛЕТ

ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 5.

Вы замечаете, что позади вас оживают всё новые и новые воины. В вашу сторону летят камни и обломки костей. Хранитель

Чистой Купели прямо перед вами, и вы уже готовы сокрушить его кости, как вдруг среди шепчущих голосов вы различаете обращённые к вам слова.

«Путник... тысячи лет... беспокойного сна... клятва стала проклятием... усталость... разбей его... освободи нас... РАЗБЕЙ ЧИСТУЮ КУПЕЛЬ!» Шар сияет ещё ярче, стоны мёртвых раздаются за спиной всё ближе, и единственная надежда на спасение — попытаться исполнить просьбу души древнего полководца.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 25, вам не удаётся разбить сферу и на вас успевают напасть ещё трое скелетов (сразитесь повторно с вышеописанными врагами, после чего снова проверьте СИЛЫ и т.д.). Перед каждой последующей проверкой душа полководца помогает вам: повысьте ваше текущее значение СИЛ на результат броска одного кубика (причём это действует даже если ваши СИЛЫ на максимуме, но исключение распространяется только на эту битву). Если проверка СИЛ удачна, то можете читать дальше.

Испустив пронзительный звон, хрустальная сфера разлетается на мелкие кусочки. Как только это происходит, десятки скелетов, окруживших вас, рассыпаются на части и шёпот мёртвых стихает, будто бы его и не было. Ощущение неупокоенного зла, которое преследовало с того момента, как вы сделали первый шаг по склону древнего холма, исчезает.

Вы извлекаете из земли клинок на который опирался предводитель воинов, но всё, кроме ржавого металла, испещрённого вдоль старинными письменами, тут же превращается в труху. Если хотите, можете прихватить с собой оставшийся от оружия клинок.

Походив по двору крепости между развалинами башен, вы находите ещё несколько находок, принадлежащих, по-видимому, многочисленным останкам неосторожных путешественников.

Трофеи: *150 железных монет, 3 драгоценных камня, 1 ржавое лезвие,*

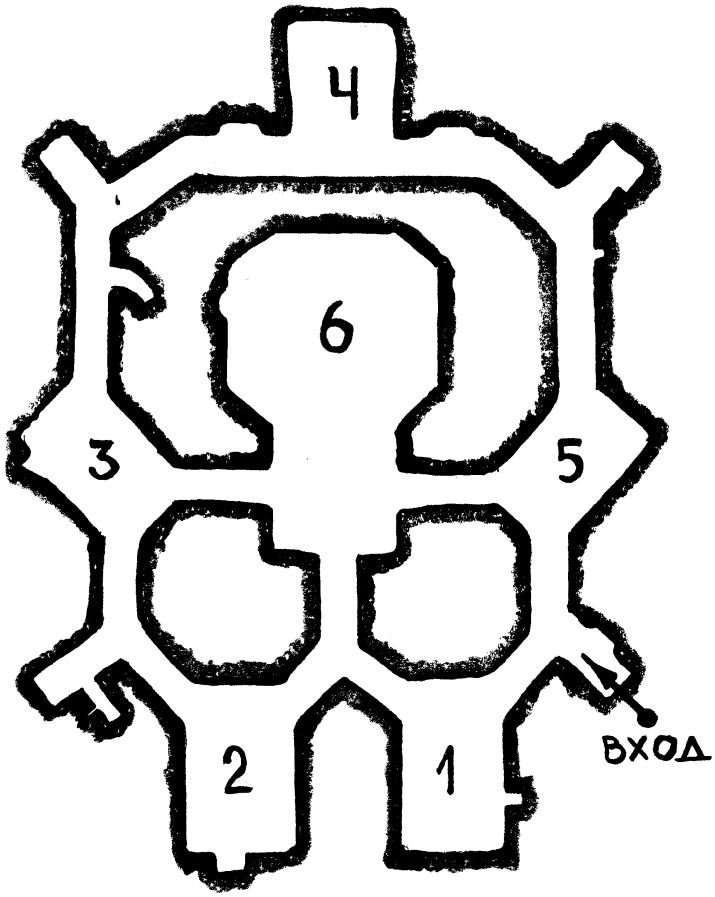
Злу, скопившемуся за века в священной сфере, всё же удаётся вам навредить. Потусторонняя сила проклинает вас способностью слышать зов потерянных душ: в последующем путешествии, схватка с каждым восставшим мертвецом будет стоить вам дополнительно двух единиц СИЛ. Избавиться от этой способности вы сможете только при помощи специального предмета, зелья или заклинания, избавляющего от проклятий.

ПЕЩЕРА СОКРОВИЩ



Ни один путешественник, находящийся в своём уме, не отважится шагнуть под своды этой пещеры без карты, которую вы можете приобрести по сходной цене в любом близлежащем поселении.

Имея при себе карту, вы можете посетить ключевые места в пещерах, не сбившись с пути. Для этого переходите к чтению параграфа под номером соответствующим номеру отмеченного на карте места. К сожалению, заготовленных факелов хватит для посещения только ЧЕТЫРЁХ комнат, включая шестую, и факел займёт одну вашу руку. Выбирайте камеры для посещения с осторожностью! Этот опасный пункт будет считаться пройденным только тогда, когда вы посетите комнату 6 и победите затаившегося в ней врага.



1

В этом небольшом прямоугольном помещении нет ничего, кроме вездесущих густых зарослей паутины и толстого слоя давно не тревоженной пыли. Вы уже собираетесь двигаться дальше, как вдруг свет факела выхватывает из тьмы большой плоский камень, приваленный к углу комнаты. Чутьё подсказывает, что кто-то мог сделать это намеренно.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат проверки не меньше 21, то можете читать дальше, иначе же времени на повторную попытку нет и нужно успеть в другие залы, пока не прогорели факелы.

Оттащив кусок скалы в сторону, вы обнаруживаете в углу помещения старинную урну. Вы убираете с неё паутину и высыпаете содержимое на пол: *400 железных монет* и *1 драгоценный камень.*

2

Комната пуста, и насколько вам кажется, имеет по большей части естественное происхождение — часть стен неровные и покрыты наростами вроде тех, из которых образуются сталактиты и сталагмиты. В дальней стене, у самого потолка, вы замечаете глубокую нишу неизвестного происхождения. Осветив углубление факелом, вы непроизвольно отступаете на шаг — в нише гнездо пещерных шершней, прикрепившееся к каменной миске, которая, естественно, наполнена ценностями. Можете уйти подобру-поздорову или попытаться извлечь миску, отделив от неё гнездо.

Если вы решили достать сокровища, то бросьте две игральных кости — ровно столько ЭНЕРГИИ насекомые отняли, жаля вас. Вашей наградой оказываются *6 драгоценных камней.*

3

В дальнем углу этого помещения вы натыкаетесь на целую гору разбитых горшков и чашек. Кучу мусора покрывает многолетний слой липкой пыли и паутины. Если прислушаться, можно различить в ней шуршание полчищ мелких насекомых. В остальном, пещера пребывает в запустении. Можете порыться среди осколков старинной утвари — через несколько минут, изрядно извозившись в грязи, вы разгребёте весь завал и обнаружите под ним *100 железных монет.* Больше здесь точно ничего нет, поэтому двигайтесь дальше.

4

Комната, в которой вы оказываетесь, отличается от остального лабиринта тем, что по всему периметру помещения в

стенах выдолблены цепочки геометрических орнаментов. Рельеф некоторых из них настолько глубокий, что внутрь помещается целый палец. Факел в достаточно мере освещает комнату и ваше внимание почти сразу же привлекают три деревянных люка, расположенные на каменном полу рядом друг с другом. В каждую крышку врезана костяная рукоятка, позволяющая с лёгкостью приподнять любую из них. Что-то подсказывает вам, что делать этого не следует. Если хотите открыть один из люков, то проверьте вашу удачу!

Если вы неудачливы, то при поднятии крышки, верёвка, привязанная к ней изнутри, приводит в действие спусковой механизм и вам в лицо устремляется облако едкой пыли (потеряйте 1К+1 ЭНЕРГИИ). Приходится уйти не солоно хлебавши — время поджимает.

Если удача на вашей стороне, то под крышкой вы обнаруживаете привязанный к ней кожаный мешочек. Внутри — *650 железных монет.* Во избежание травм, другие крышки лучше не трогать. Продолжайте путь.

5

Попав из коридора в это помещение, вы сразу же чувствуете чье-то присутствие. Выставив вперёд факел, вы с осторожностью обходите комнату по кругу, готовые в любой момент вступить в схватку. Большая часть помещения затянута аккуратно сплетённой паутиной. В одном из углов на полу лежат холодные угли и пепел, словно здесь когда-то жгли костёр. Вокруг разбросаны человеческие кости. Не смотря на ощущения, вы не обнаруживаете никакого хищника и собираетесь уже заняться вещевым мешком, ранее принадлежавшим тому, чьи останки вы видели, как вдруг из-за спины на вас набрасывается паук!

БЛЕДНЫЙ ПАУК

ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 4.

Если вы были ранены хоть раз, то яд паука попадает в ваш организм и отныне СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ не будут восстанавливаться, пока вы не примете *паучье противоядие.*

Трофеи: *340 железных монет, 1 драгоценный камень.*

6

Вы оказываетесь в большом зале, куда сходятся все коридоры. Свет факела тут же освещает кости людей и животных, разбросанные по полу среди разнообразного мусора. Ещё целые останки окутывают коконы липкой паутины, а на пыльном полу хорошо заметны крупные следы гигантского насекомого.

Чем дальше вглубь помещения, тем менее аккуратной становится поверхность стен, и вскоре вы оказываетесь посреди природной пещеры с сотнями сталактитов, угрожающе нависших над головой. Вы чувствуете, как из темноты, одна за другой, на вас накатывают волны ужаса. Затаившийся в своём логове страшный монстр вселяет страх одним своим взглядом. Он видит вас, а вы его — нет. Но вот, через несколько шагов, вы замечаете отблески факела на восьми блестящих чёрных глазах, неподвижно зависших под потолком. Прямо под этим местом на полу возвышается холм из человеческих скелетов. Заднее же пространство комнаты заполняют сети толстой паутины, источающие приторно-затхлый запах.

Прежде чем вы успеваете что-либо предпринять, гигантский паук соскакивает на пол позади вас и во мгновение ока сковывает ваши ноги паутиной. Работая лапами, монстр обвивает ваше тело в кокон со скоростью, вызывающей восхищение и ужас.

Проверьте СИЛЫ! Чтобы вырваться из кокона, результат должен быть больше чем 20. Пока вы боретесь за жизнь, паук продолжает укутывать вас паутиной. Производите проверку до тех пор, пока не обессилите или не обретёте свободу!

Освободившись от пут, вы можете попытаться сбежать, или напасть на монстра, пока тот снова не поймал вас.

САМКА БЛЕДНОГО ПАУКА

ЭНЕРГИЯ: 22, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 7.

Если вы были ранены хоть раз, то яд паука попадает в ваш организм и отныне СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ не будут восстанавливаться, пока вы не примете противоядие.

Вы уничтожаете паучье логово, разбив все отложенные самкой яйца, которые скрывались за многослойными занавесями паутины. К сожалению, все жертвы в коконах давно мертвы, и спасать здесь некого. Вашей наградой становится лишь содержимое нескольких вещевых мешков, оставленных несчастными на месте смерти. Поединок с монстром занял слишком много времени, и вы торопитесь к выходу, по дороге поджигая очередной факел.

Трофеи: *300 железных монет, 7 драгоценных камней.*

ТРАС



Ещё в древности пустыня похоронила под собой разрушенные до основания стены и здания этого города. Время от времени, песчаные массы, кочуя с места на место по воле диких северных ветров, обнажают фрагменты старинных построек, давая возможность прикоснуться к обращённым в прах трудам уничтоженной цивилизации. Оставив позади последнюю горную гряду, вы спускаетесь к песчаным дюнам. Если верить карте, город должен быть прямо под вами, но, осматриваясь кругом, вы не видите ничего кроме песка.

Без особой надежды перевалив за очередной бархан, вы замечаете впереди огромное тёмное пятно. Вблизи им оказывается кратер шагов двадцати в диаметре и с два человеческих роста

глубиной — от неведомой силы, обрушившейся на это место, песок расплавился и застыл грязно-чёрным стеклом. На самом дне кратера зияет дыра, пробитая в покрытой сажей каменной кладке, по-видимому, одного из скрытых дюнами древних строений.

Если у вас есть желание и достаточно надёжная верёвка, можете рискнуть спуститься внутрь (спуск будет стоить вам 2 единицы СИЛ), в противном случае придётся покинуть это место — возможно, в следующий раз пустыня окажется к вам более благосклонной и вы отыщете что-нибудь по-интереснее оплавленного кратера.

Закрепив верёвку, вы начинаете долгий спуск на дно города. Вы чувствуете, что раскачиваетесь посреди огромного пустого пространства — проникающий через пролом свет ни от чего не отражается и, когда верёвка подходит к концу, вы решаете подняться назад. Но тут из темноты под ногами показывается пол, засыпанный серым песком. Спрыгнув на землю, вы первым делом поджигаете припасённый факел.

Огонь разгоняет тьму, выхватывая из неё мумифицированные останки старинного быта, вросшего в нагромождения песка и каменных осколков. Ноздри улавливают запахи каменной пыли и тлена. Проходит несколько минут, прежде чем вы замечаете на песке широкую цепочку следов. Проследив за тем, куда они ведут, вы вскрикиваете от неожиданности — поодаль, на дне песчаной ямы свернулась кольцом сколопендра невообразимых размеров! Хищная тварь обвилась вокруг добычи, поглощая её своими ногочелюстями, и то что вы приняли за погребённую в песке капитель старинной колонны оказывается её хитиновым телом, состоящим из множества отдельных сегментов.

При вашем крике, монстр отлепляется от остатков еды и начинает неожиданно быстро карабкаться по склону ямы. Прятаться в подземелье негде — выходы завалены песком и камнями, поэтому единственное спасение — верёвка (на подъём вы потратите 2

единицы СИЛ). У вас ещё есть несколько мгновений, чтобы оказаться в недосягаемости сколопендры. Иначе — сражайтесь.

Яд сколопендры смертелен. Чтобы не умереть сразу же после её укуса, заранее выпейте порцию соответствующего противоядия. Если у вас нет противоядия, то лучше спасаться бегством! Вступая в схватку, помните, что одна из ваших рук занята горящим факелом!

ГИГАНТСКАЯ СКОЛОПЕНДРА

ЭНЕРГИЯ: 36, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 7.

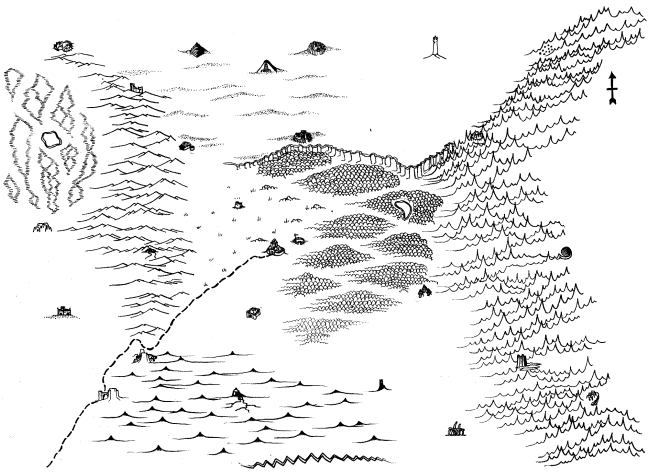
Монстр повержен и вы можете спокойно закончить исследование этого места. Если у вас есть *стеклянный флакон*, можете собрать *яд гигантской сколопендры* — вдруг пригодится?

Хорошо то, что других тварей в подземелье не оказывается, но и поживиться здесь особенно нечем — все ценности оказываются в вещевом мешке бедняги, угодившего на обед отвратительному созданию. Впрочем, вы находите только странный камень, послуживший причиной той жуткой воронки в песке на поверхности: увесистое, как будто-бы железное, ядро, заключённое в тёмные кристаллы стекла, облепившие его в форме вспышки.

Вы ещё немного бродите по помещению, в надежде отыскать какой-нибудь предмет древности или таинственные письмена, но так ничего и не находите, убеждаясь, что смерть есть конец всему и нет никакой загадочности в следах древних цивилизаций — только банальные следы тлена и обратившихся в прах надежд. А может быть, Трас — просто слишком старое место, чтобы ожидать от него сюрпризов. Наверняка, вы далеко не первыми побывали здесь, и уж точно не будете последними.

Выбирайтесь на поверхность и продолжайте свои странствия (на подъём вы потратите 2 единицы СИЛ)!

Трофеи: *450 железных монет, 4 драгоценных камня, 1 метеорит.*



СОЛЯНЫЕ РАВНИНЫ

К востоку от Песчаных дюн начинается скалистая местность, испещрённая тектоническими озёрами. Соляные отложения этих озёр указывают на то, что когда-то здесь было море, но потом что-то перекрыло приток воды, и образовавшееся водохранилище испарялось до тех пор, пока на его дне не осталась лишь соль. Животные покинули непригодную для жизни местность, уступив пространство жутким созданиям, приспособившимся к существованию в невозможных условиях. Путешественники изо всех сил стараются избегать встреч с такими созданиями — слишком неравным и непродолжительным грозит быть поединок с ними.

Обычно, Соляные равнины обходят по восточной кромке, двигаясь вдоль внешней горной цепи. Так поступают те немногие торговцы, которым довелось вести дела в Вадане. К единственному объекту на мёртвой земле — Маяку — никто не ходит вовсе. Древнее строение расположено на высокой неприступной горе, территория вокруг которой особенно любима монстрами. Каждый, кому довелось оказаться в долинах, знает, что от белой башни

следует держаться подальше. Цвет башни обусловлен тем, что за века её стены целиком заросли солью и теперь сверкают на солнце подобно снежным вершинам Астральных гор. Строение манит красотой и неизвестностью, но приближаться к нему смертельно опасно. Как и Песчаные дюны, мёртвая земля до сих пор непроходима. Маяк как бы служит отметкой, которую нынешняя цивилизация Бхух не в силах преодолеть. Как бы там ни было, многие всё равно уверены, что в тех краях нет ничего кроме смерти. Так это или нет на самом деле — каждый для себя решает сам.

Дневной путь

Бросьте кубик, чтобы определить, что случилось в дороге!

1

Уже на второй день пути по гладкому, как поверхность воды, дну соляного озера, вы чувствуете, что соль покрывает вас с ног до головы — ветер поднимает в воздух мельчайшую соляную пыль, которая забивает всю носоглотку и вызывает сильную резь в глазах. Кроме того, вы замечаете, что тратите больше воды, чем обычно. Дорога под палящим солнцем оказывается чрезвычайно изматывающей и утомительной. Переход занимает 3 дня и стоит вам столько СИЛ, сколько выпадет при броске двух игральных костей. Если ваш показатель ЭНЕРГИИ не соответствует максимальному значению, то вычтите из него количество единиц, соответствующее недостающему, в счёт разъедания свежих ран вездесущей солью.

2

Вы скрываетесь от полуденного зноя в тени ущелья. Даже с учётом достаточной каменистости тропы идти становится гораздо легче, и вы прибавляете шагу. Вдруг в воздухе начинает

чувствоваться едва уловимый запах смерти и через некоторое время на дороге появляются несколько бродячих скелетов. Вы прикидываете, что сможете без труда проскользнуть мимо, если справитесь хотя бы с одним из мертвецов. Всего их пятеро.

СКЕЛЕТЫ ИЗ СОЛЯНЫХ РАВНИН

ЭНЕРГИЯ: 12, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 2.

Ущелье оказывается злым местом — то и дело вам встречаются покрытые солью и практически нетронутые разложением трупы. Избежать стычек с нерасторопными монстрами ничего не стоит, но само по себе зрелище не из приятных. Дорога до места назначения занимает 3 дня и обходится в 2 единицы СИЛ.

3

Человеческая фигура, которую вы принимаете за бредущего через гладь соляной пустоши странника, оказывается неупокоенным мертвецом! Монстр увязывается вслед за вами, когда вы пытаетесь незаметно обогнуть его со спины. Для ходячего трупа он слишком быстро двигается и вскоре настигает вас. Приходится защищаться! Если вы раните врага больше чем на 6 единиц ЭНЕРГИИ за один удар, то в следующем ходу он попытается провести сложную атаку!

МЕРТВЕЦ ИЗ СОЛЯНЫХ РАВНИН

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ (дважды): 1К+2, БРОНЯ: 1.

Монстр мёртв, а вы двигаетесь дальше, преодолевая маршрут до пункта назначения за 3 дня. Затраты СИЛ составляют 2 единицы.

4

Путешествуя по скалистому массиву, испещрённому множеством извивающихся узких теснин и ущелий, вы

наталкиваетесь на нескольких личинок Соляных червей. Пухлые бледные создания около двух локтей в длину и одного локтя в ширину выбрались на поверхность через проделанные взрослыми особями ходы. Как и большие черви, личинки довольно агрессивны и опасны, потому что уже обладают рядом мощных челюстей, рассчитанных на поглощение твёрдых кристаллов соли. Бросьте игральную кость один раз, чтобы определить сколько личинок решают напасть на вас!

ЛИЧИНКИ СОЛЯНЫХ ЧЕРВЕЙ

ЭНЕРГИЯ: 14, СИЛЫ: 15, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 2.

Не стоит дожидаться, пока появятся их родители! Скорее уходите! Дальнейшая дорога занимает 3 дня и стоит вам 2 единицы СИЛ.

5

С самого восхода солнца вы пытаетесь пересечь кажущуюся не очень большой соляную долину, но, по-видимому, расстояние до противоположной гряды на самом деле превышает все двадцать миль. Дело к вечеру, а поблизости ни камней, ни кустика. От жары, облаков соляной пудры и жажды вы с трудом воспринимаете действительность и не замечаете как наступаете на что-то мягкое. Только острая боль в ноге заставляет обратить на себя внимание (потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске кубика). Вас обожгла Соляная медуза! Это существо достигает двух локтей в диаметре и состоит из маслянистых тканей, которые раздуваются изнутри подобно куполу за счёт газов от гниения поглощённой плоти. Жир, выделяемый медузой вызывает сильные ожоги. Дело осложняется ещё и тем, что Соляная медуза — опасный хищник. Длинными скользкими щупами она обвивается вокруг жертвы и, когда та умирает от ожогов, обволакивает её целиком, медленно

усваивая разлагающийся труп. Обменные процессы в организме этого хищника устроены таким образом, что средней добычи ей хватает на несколько лет существования.

Внимание! Повредить ткани Соляной медузы можно только колющим, режущим или рубящим оружием!

СОЛЯНАЯ МЕДУЗА

ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 2.

Монстр продолжает шевелиться, хотя уже и не совершает попыток напасть. Из последних сил вы идёте дальше. Только к ночи долина остаётся позади, и у вас появляется возможность остановиться на привал. Минувший день оказывается самым сложным из всего перехода. Целиком дорога до места назначения занимает 3 дня, но выматывает ваш организм настолько, что придётся потерять половину от оставшихся СИЛ.

6

Посреди небольшой низины, похожей на кратер, разбросаны обломки сундуков и разнообразных предметов. Сразу ясно, что здесь нашли свою смерть странствующие торговцы, решившие добраться до Ваданы напрямик, через Соляные равнины. Странно то, что останков самих людей не видно. Обычно, бродячие мертвецы оставляют от своих жертв кости, а Соляные черви — дыры в земле. В кратере нет ни того ни другого, а, оставшись в живых, путники наверняка вернулись бы за нажитыми непосильным трудом ценностями. Как бы там ни было, идите своей дорогой (путь до цели займёт 3 дня и будет стоить 3 единицы СИЛ), или осмотрите место трагедии — вдруг отыщется что-нибудь полезное? Во втором случае киньте одну игральную кость для того, чтобы узнать результат осмотра.

1. Увы, кто-то побывал здесь раньше вас и оставил после себя только мусор.
2. Вам достаётся *костяной кинжал* с очень красивой резной рукояткой. В бою от неё никакого прока, но при продаже можно смело требовать за оружие двойную цену!
3. Вы находите огранённый камень, но не можете сказать наверняка драгоценный он или нет. Оказавшись в городе, покажите его торговцам и проверьте удачу. Если вам везёт, то камень оказывается драгоценным и можете продать его как и любой другой. В противном случае вам сообщают, что это заурядный минерал, который стоит не более 10 железных монет.
4. Вы подбираете запечатанный костяной рожок, в котором оказываются 3 порции *заживляющего порошка!*
5. Под обломками вы обнаружили пыльный кошелёк. Киньте две игральных кости и умножьте выпавшую сумму на 10, чтобы определить количество доставшихся вам *железных монет!*
6. Вы находите немного ремесленных материалов! Бросок игральной кости определит какой материал вы нашли: 1 — *камни*, 2 — *кости*, 3 — *куски лианы*, 4 — *куски кожи*, 5 — *куски хитина*, 6 — *куски дерева*. Ещё один бросок определит количество найденного материала.

Ночной путь

Бросьте кубик, чтобы определить, что случилось в дороге!

1

Ночью здесь довольно холодно и,чтобы ваше тело создавало достаточно тепла, вы идёте быстрее обычного. Сосредоточившись на

окружающей темноте, вы не замечаете лёгкой вибрации земли под ногами, предвещающей приближение Соляных червей. Эти существа очень чувствительны к колебаниям твёрдых пород и в ночное время могут учуять добычу на расстоянии нескольких миль!

Неизвестно, какая необходимость сделала их настолько кровожадными, ведь питаются Соляные черви исключительно солью различных видов. Вы обнаруживаете монстров, только когда те вырываются на поверхность, и в последний момент уворачиваетесь от смертоносной атаки!

СОЛЯНОЙ ЧЕРВЬ

ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 2.

КРУПНЫЙ СОЛЯНОЙ ЧЕРВЬ

ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

Не смотря на то что монстры мертвы, земля всё ещё колеблется и вы спешите в путь, чтобы избежать встречи с другими особями. Вы преодолеваете маршрут в быстром темпе и через 2 дня достигаете пункта назначения. Затраты СИЛ составляют 2 единицы.

2

Вы набредаете на одиноко возвышающуюся над равниной большущую соляную глыбу. Детальный осмотр глыбы при свете огня не выявляет ничего примечательного, и вы уже собираетесь продолжить путь, как вдруг, с громким хрустом, соляное нагромождение оживает и распрямляется в устрашающее своим видом двуногое существо, наделённое, к тому же, ещё и массивными руками. Поднимая в воздух облака соляной пудры, великан движется к вам с самыми недобрыми намерениями! Звуки его шагов тонут в ночи, чтобы спустя несколько мгновений вернуться от близлежащих скал гулким эхом.

Имейте в виду, что этому врагу можно причинить ущерб только с помощью сокрушающего оружия (например, булавой или молотом) или кирки. Мечи и топоры против великана бессильны!

СОЛЯНОЙ ВЕЛИКАН

ЭНЕРГИЯ: 26, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ (дважды): 1К+6, БРОНЯ: 6.

Ноги чудовища переламываются, и оно с грохотом обрушивается на землю. Откуда-то изнутри расколовшегося на мелкие кусочки великана вываливается круглый *драгоценный камень.* Он оказывается настолько горячим, что вы спешите спрятать находку в кошель, дабы не обжечься.

Вы преодолеваете маршрут до цели за 2 дня, не затратив на дорогу лишних СИЛ.

3

Маршрут, поначалу мучивший вас скалами, большей своей частью проходит по гладкой равнине. Ветра нет, поэтому воздух более-менее чист от соляной пудры. По счастливой случайности вы избегаете встреч с монстрами и через 2 дня пути достигаете цели. Прохладная ночная дорога отнимает у вас всего 2 единицы СИЛ.

4

Путешествуя ночью, вы избегаете скал, но придерживаетесь их, чтобы при необходимости иметь возможность скрыться среди камней от монстров, обитающих на открытых пространствах. Первая ночь пути проходит без приключений, но во вторую, следуя кромкой соляной равнины, вы наталкиваетесь на занятого охотой плотоядного ящера. Крупная рептилия явно поджидает вас — когда в её глазах начинают сверкать отблески вашего факела, хищник без промедления атакует. Если, определяя УЩЕРБ своей атаки, вы выбросите на кубиках нечётное число, то, во время своего хода, враг

обязательно попытается провести сложную атаку. Будьте осторожны! Мощный и длинный, язык монстра способен пробить вашу броню насквозь!

ЯЩЕР-СМЕРТОУСТ

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 4.

Оказывается, прежде чем напасть на вас, ящер убил остановившегося здесь на ночлег путника. К сожалению, растерзанному бедняге уже ничем не помочь, и вы отправляетесь дальше. Весь переход занимает 2 дня и не требует от вас дополнительных затрат СИЛ.

5

Над холодной ночной равниной разносится ритмичный стук кирки. Ну как же вы раньше не догадались! Горняки из близлежащих деревень работают по ночам, чтобы избежать непереносимой дневной жары! Вы идёте на звук и, когда удары инструмента начинают раздаваться совсем рядом, свет факела выхватывает из темноты худую человеческую фигуру. Незнакомец замечает вас и, положив кирку на плечо, оборачивается — отблески огня очерчивают на его лице пустые чёрные глазницы и жуткий оскал лишённого покровов черепа! Не дожидаясь отдельного приглашения, вы берете в руки оружие и готовитесь к бою (не будет лишним напомнить, что всегда есть возможность спастись бегством).

ОКОЛДОВАННЫЙ МЕРТВЕЦ

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 5.

Ваше внимание привлекает костяной тубус, накрепко привязанный к поясу мертвеца. Внутри него оказывается *1 свиток*

Улучшения Брони! Бережно вложив заклинание в колдовскую книгу, вы продолжаете путь и уже через 2 дня оказываетесь в месте назначения. Ночной переход отнимает всего единицу СИЛ.

6

Перед самым рассветом ветер заметно крепчает и приближается по силе к ураганному. Вы наблюдаете как на фоне светлеющего неба вздымается угрожающе плотная стена соляной пыли. Непроглядная завеса с большой скоростью движется в вашу сторону и через четверть часа вы оказываетесь в самом сердце бури.

Если на вас *плащ буревестника,* то траты СИЛ и ЭНЕРГИИ на выживание в соляной буре определяются бросками одной игральной кости. Время в пути также определяется одним броском кости. Если на вас обычная накидка, то выживание в соляной буре стоит вам столько СИЛ и ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при бросках двух игральных костей. Время в пути также определяется броском двух костей. Если на вас нет никакой накидки, то выживание в условиях соляной бури отнимает столько единиц СИЛ и ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при бросках трёх игральных костей. Время в пути также определяется броском трёх костей.

Охота

Бросьте игральную кость, чтобы определить, какого монстра вам удаётся выследить!

1. Ваши попытки выследить монстра оказываются безуспешными!

2. ЖУК-БОРОЗДИЛЬЩИК
ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *40 железных монет, 1 кусок хитина.*

3. СОЛЯНОЙ ОВОД
ЭНЕРГИЯ: 8, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 8.
Трофеи: *80 железных монет.*

4. ЯЩЕР-СМЕРТОУСТ
ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+7, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *80 железных монет, 1 кусок кожи.*

5. СОЛЯНОЙ ЧЕРВЬ
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *60 железных монет, 2 куска кожи.*

6. СТРАНСТВУЮЩАЯ КРЕПОСТЬ
ЭНЕРГИЯ: 30, СИЛЫ: 25, УЩЕРБ: 1К+6, БРОНЯ: 10.
Трофеи: *100 железных монет, 3 куска кожи, 3 гигантских кости.*

Собирательство

Бросьте кубик, чтобы определить результаты ваших поисков!

1. Вы зря тратите время, так ничего и не найдя.
2. Вы зря тратите время, так ничего и не найдя.
3. Вы находите *1 камень.*
4. Вы находите *1 кость.*
5. Вам не удаётся ничего найти.
6. Вы находите *1 порцию жёлтой соли.*

МАЯК



Как вы и опасались, добраться до башни без проблем не получается. Один из крупных соляных червей размером с нескольких взрослых мужчин выбирается на поверхность прямо перед вами, преграждая дальнейший путь. Уничтожьте врага, пока вас не настигли другие монстры.

СОЛЯНОЙ ЧЕРВЬ

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

Вы огибаете бьющуюся в агонии серую массу кольчатых мышц и устремляетесь вверх по склону. Ещё несколько монстров преследуют вас, но силы слишком неравны и вы набираете скорость, чтобы поскорее укрыться в стенах маяка.

Оказавшись внутри, вы отмечаете, что на самом деле строение возведено из чёрного камня — с внешней стороны стены действительно покрывает чудовищный слой соляного нароста. Посередине помещения ввысь поднимается массивная винтовая лестница, целиком выкованная из железа. Вы можете только поражаться расточительности строителей, истративших столько ценного материала на обыкновенные ступени.

Лестница делает пять или шесть витков, прежде чем вывести на следующий этаж. Окон здесь нет и вы жалеете, что не запаслись факелами. Ступени заканчиваются — выше, теряясь во тьме, поднимаются только стены башни. Вглядываясь во мрак, вы обходите помещение по кругу, то и дело натыкаясь на большие каменные урны, плотно запечатанные тяжёлыми крышками. В поверхности каждой из крышки высечены какие-то символы, но вокруг слишком темно, чтобы что-либо разобрать.

Вы находите вбитые в стену железные скобы, ведущие ещё выше, возможно, на следующий этаж. Когда вы собираетесь начать подъём, над одной из урн появляется светящееся пятно, постепенно принимающее человеческие очертания. «Остановись, заблудший герой», произносит призрак, «я — последний из хранителей маяка, не покинул этот мир даже после своей смерти, чтобы уберечь путеводный кристалл от зла царствующей эпохи! Прежде чем прикоснуться к святыне, ты должен пройти испытание — пусть воля рока рассудит, как поступить с тобой! Подчинись же хранимому мной закону, или уходи!»

Чтобы получить разрешение подняться на вершину башни, вам необходимо сразить трёх монстров, обитающих в трёх областях, и принести призраку доказательства победы над ними.

Определите, какие монстры станут целью вашего испытания, воспользовавшись следующим способом. Бросьте игральную кость дважды. Результат первого броска укажет ту часть региона, в которой обитает монстр. Список местностей приведён ниже.

1. Ближние территории Песчаных дюн.
2. Восточные джунгли Оазисов.
3. Призрачные горы.
4. Болота Безумия.
5. Глубины Астральных дор.
6. Красная Пустыня.

Результат второго броска означает номер искомого монстра в разделе «Охота» избранной местности. При выпадении единицы, вы вправе выбрать любого монстра из раздела.

Возвращайтесь к хранителю после того, как выполните задание и при вас будут три боевых трофея. В прочем, вы также можете попытаться уничтожить самого призрака, преградившего вам путь на вершину башни и не проходить испытание. Сражаясь с ним, помните, что вы раните его только магией, магическим оружием или особым оружием!

ХРАНИТЕЛЬ

ЭНЕРГИЯ: 40, СИЛЫ: 28, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 7.

Являетесь ли вы предъявить стражу головы убитых монстров, как того требовало испытание, или же выходите победителем из поединка с самим призраком — так или иначе, вы обнаруживаете, что помещение с урнами пусто. Никто больше не мешает вам подняться на следующий этаж маяка, и вы без промедления начинаете взбираться вверх.

Подъём в кромешной темноте длится слишком долго и действует угнетающе. Ваши конечности начинают деревенеть от усталости, а лестнице всё нет конца. И ведь издали маяк казался не таким уж высоким! Потеряйте две единицы СИЛ из-за усталости!

Неожиданно, ваша рука врезается в железную крышку люка, которая поддаётся с большим трудом — вам приходится приложить все свои силы при попытке откинуть её. Проверьте ваши СИЛЫ!

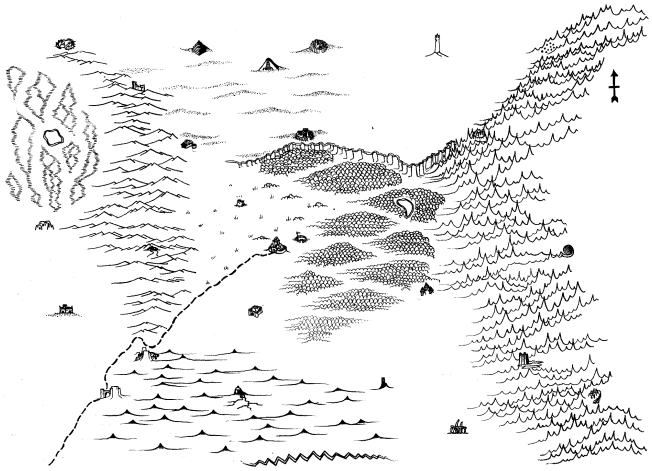
Вам удаётся преодолеть преграду только при результате равном 20 или выше.

Итак, вы на вершине башни. В центре площадки установлена непонятная вам железная конструкция, внутри которой, за решетчатой дверцей, покоится излучающий яркий свет драгоценный камень красивого алого цвета. Открыв дверцу, вы осторожно достаёте кристалл и прячете его в вещевой мешок.

Вокруг до самого горизонта простирается подёрнутая дымкой панорама Соляных Равнин и прилегающих к ним областей. Пейзаж производит тяжёлое впечатление, заставляя думать, что Оазисы — единственный во всём мире уцелевший островок жизни. Прежде чем уйти, вы несколько минут задумчиво разглядываете линию северного горизонта.

Трофеи: *130 железных монет, 5 драгоценных камней, 1 Сердце Доблести.*

На обратном пути не забудьте вычесть ещё две единицы СИЛ, затраченные на спуск!



ШЛАКОВЫЕ ТОПИ

Когда-то здесь росли густые леса, похожие на те, которыми богата восточная область Оазисов. Низины собирали в себе влагу, поступающую из Астральных Гор и давали жизнь большому разнообразию растительного и животного мира. Так было раньше, пока недра земли пребывали в спокойствии. Настало время, когда, один за другим, очнулись ото сна могучие вулканы и извергли в мир огонь, пепел и яды. Прекрасный край превратился в жуткую топь, куда, как в отхожую яму, стекает вулканическая отрава. Теперь зло питает тёмными силами существующую здесь жизнь, извращая её душу и облик. Чем дальше на юг, тем больше местность напоминает покрытую язвами пустыню, непроходимую ни для человека, ни для животного.

Важно помнить, что в Шлаковых Топях всё вокруг имеет недобрую натуру и опасность может поджидать путника повсюду. Причиной серьёзной раны может стать как простая лужа с едким ядом, так и смертоносная змея, притворившаяся сухим сучком. Обычно, отправляясь сюда, искатели приключений берут себе в

провожатые более опытных следопытов и охотников, имеющих опыт выживания в здешних местах. Целью походов чаще всего служит кладбище гигантских животных, расположенное на далёком юге Шлаковых Топей. Так как в самом кладбище неведомое зло убивает всех, кто в него войдёт, собиратели довольствуются материалом, доступным на окраинах.

С течением времени, территория Шлаковых Топей увеличивается, ведь вулканы Бхух продолжают извергаться. В былых годах доходившая лишь до утёса Чёрной Башни, земля мёртвых теперь распространяется до самых Благодатных Садов и деревни Рога. Если темпы расширения не замедлятся, то через несколько поколений яд затопит восточные Оазисы и вплотную подберётся к стенам Ваджры.

Дневной путь

Бросьте кубик, чтобы определить, что случилось в дороге!

1

Ваш путь пролегает через труднопроходимые заболоченные низины. Из-за тяжёлой физической нагрузки на организм вы сильно потеете, но нещадно палящее солнце тут же испаряет всю влагу с поверхности кожи. Если на вас надетая накидка, то затраты СИЛ на переход составят результат броска одной игральной кости. В ином случае вам придётся потерять столько СИЛ, сколько выпадет на двух игральных костях. Если на вас надета какая-нибудь обувь, то знайте, что от едких ядов и прочих неблагоприятных условий местности, она придёт в негодность, поэтому придётся пожертвовать ей, либо идти босиком. В последнем случае, для определения затрат ЭНЕРГИИ вам придётся бросить две игральных кости.

Вы преодолеваете намеченный маршрут за 4 дня.

2

Вы стараетесь избегать трясин и котлованов с жёлтой жижей, и пока что вам это удаётся. Но даже по относительно твёрдой почве сложно передвигаться под лучами немилостивого солнца. Заметив неподалёку спуск в небольшой овраг, вы направляетесь туда в надежде найти тень и немного передохнуть. На дне оврага оказывается очередной отравленный пруд, в котором гниют трупы животных и монстров. Усталость перебарывает отвращение, и вы устраиваетесь в тени крутого склона перевести дух и восполнить испарённую организмом жидкость. Когда вы уже свыкаетесь с жутким смрадом и расслабляетесь, у кромки пруда раздаётся всплеск. Метнув взгляд в ту сторону, вы видите, как из жижи выползает мертвец без нижней части туловища! Он совсем не похож на обычного покойного — пальцы на руках оснащены длинными чёрными когтями, а из-под полу-сгнивших губ выглядывают острые клыки. Монстр выбирается на сушу, преграждая выход из оврага. Чтобы выбраться, придётся сразиться с ним.

ШЛАКОВЫЙ ЗОМБИ

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 16, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 0.

Через раны, полученные в этом бою, в организм попадает целый букет отрав и ядов. Если вам нечем вывести заразу, то потеряйте дополнительно столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

Только поборов заражение, вы доберётесь до цели за 3 дня. Траты СИЛ составят 2 единицы.

3

Стоит жаркая погода, но вокруг достаточно сухих кустарников и приземистых узловатых деревьев, под которыми

можно отдохнуть. Однажды, когда вы садитесь под одно из деревьев чтобы выпить немного воды, вам на колени падает небольшой фрагмент ветви. Вы непроизвольно протягиваете руку чтобы стряхнуть его, и тут же получаете чрезвычайно болезненный укус в палец (потеряйте 3 единицы ЭНЕРГИИ)! Коварная змея во мгновение ока ускользает в песок, а вам приходится иметь дело с очень опасным ядом.

Высосав из места укуса столько яда, сколько возможно, вы должны прижечь рану, чтобы уменьшить шансы отравления (потеряйте 6 единиц ЭНЕРГИИ и проверьте удачу — вы побеждаете яд, если вам везёт), либо заняться поисками *змеиного противоядия*, ибо немного яда всё же попадает в кровь и отныне вы будете терять каждый день по единице ЭНЕРГИИ и СИЛ до тех пор, пока не вылечитесь. Переход занимает 4 дня и стоит вам 3 единицы СИЛ.

4

Вы пересекаете необъятную песчаную равнину, покрытую слоем вулканического пепла толщиной в два (местами три) пальца. Идти по жёсткому песку намного легче, чем шагать через топкие лужи, и вам приходит в голову, что, должно быть, сама судьба увела вас в сторону от районов, заболоченных ядовитыми трясинами, и предоставила относительно удобный путь до самой цели. Но, едва вы успеваете подумать таким образом, как вам в спину с сухим свистом врезается крупное перекати-поле. Нанеся несколько крупных царапин острыми иглами (потеряйте 2 единицы ЭНЕРГИИ), растение отскакивает, описывает широкий круг и, не смотря на полное безветрие, снова мчится на вас, оставляя в пепле широкую борозду!

Делать нечего, приходится защищаться.

ХИЩНОЕ ПЕРЕКАТИ-ПОЛЕ

ЭНЕРГИЯ: 15, СИЛЫ: 13, УЩЕРБ: 1К+1, БРОНЯ: 3.

Следом за первым шаром появляются ещё несколько! Киньте игральную кость один раз, чтобы определить со сколькими перекати-поле вам нужно будет сразиться (боевые характеристики других растений идентичны вышеприведённым). Отбив нападение бешеных растений, вы преодолеваете маршрут за 3 дня без лишних затрат СИЛ.

5

Вы уже начинаете чувствовать себя нездоровым, а трясине всё нет конца. Дело даже не в отравленных водоёмах (вам до сих пор удавалось отыскать более-менее сухие обходные пути), а в том, что сам воздух здесь слишком затхлый, вызывающий чувство тошноты. Проверьте ваши СИЛЫ (успешный результат не меньше 19), ЭНЕРГИЮ (успешный результат не меньше 26) и удачу! Если большинство проверок благополучны, то через несколько дней вы добираетесь до вашей цели (киньте одну игральную кость трижды, чтобы определить, соответственно: количество дней, проведённый в пути, затраты ЭНЕРГИИ и затраты СИЛ).

В ином случае недомогание валит с ног, и, через пару часов мучений, вы теряете сознание. Без посторонней помощи это означает неминуемую смерть!

6

Среди смрадных шлаковых трясин вы встречаете одно из отвратнейших созданий — шлакового трупоеда. Его тело состоит из большой глотки, окружённой по периметру несколькими рядами зубов, брюха, источающего сквозь поры яд от отравленных жертв, разлагающихся в желудке, и бесчисленного множества небольших отростков, при помощи которых существо довольно ловко передвигается по любому виду местности. Шлаковые трупоеды агрессивны, и, вопреки названию, питаются не только падалью, но и всем, что попадает в поле их обоняния, поэтому боя не избежать.

ШЛАКОВЫЙ ТРУПОЕД

ЭНЕРГИЯ: 17, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 4.

Через раны, полученные в этом бою, в организм попадает целый букет отрав и ядов. Если вам нечем вывести заразу, то потеряйте дополнительно столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

Только поборов заражение, вы доберётесь до цели за 4 дня. Траты СИЛ составят 2 единицы.

Ночной путь

Бросьте кубик, чтобы определить, что случилось в пути!

1

Без достаточного количества света (тяжело размахивать факелами из стороны в сторону всю ночь напролёт) невозможно избежать неприятностей, особенно когда вокруг Шлаковые топи! Неожиданно для себя вы проваливаетесь в одну из ям, наполненных сернистыми стоками и ещё только местные духи знают чем. Волна нестерпимого жжения охватывает всё ваше тело, обещая свести с ума если сейчас же не предпринять что-нибудь. Стараясь не поддаваться панике, вы приступаете к попыткам выбраться. Киньте игральную кость один раз и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшее число, а затем проверьте ваши СИЛЫ. Чтобы вырваться из ловушки, результат должен составить не меньше 19. В случае неудачи, каждая новая проверка будет стоить вам столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске одного кубика.

Если вам удаётся спастись, то для каждого обычного предмета экипировки (имеется в виду броня) необходимо провести проверку удачи. Неблагополучные проверки означают, что

соответствующие вещь пришли в негодность из-за разрушительного воздействия ядов.

Разражаясь трёхэтажными проклятиями (или отнесясь к испытанию философски), вы продолжаете путь. Весь переход занимает 5 дней и стоит вам половину от оставшихся СИЛ.

2

Вы нисколько не удивляетесь, когда замечаете лежащие посреди тропы останки неизвестного путника. Ваше внимание больше привлекают не сами кости, а выглядывающая из-под истлевшей одежды перевязь вещевого мешка. Можете идти дальше (дорога до цели займёт 4 дня и будет стоить 3 единицы СИЛ), либо поджечь свежий факел и, задержавшись, порыться в имуществе мертвеца (киньте одну игральную кость, чтобы определить какая вам достанется находка):

1. Увы, внутри вещевого мешка ничего нет!
2. Пока вы ищете чем бы поживиться, на вас нападает кровожадный Шлаковый зомби!

ШЛАКОВЫЙ ЗОМБИ

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+3, БРОНЯ: 0.

Через раны, полученные в этом бою, в организм попадает целый букет отрав и ядов. Если вам нечем вывести заразу, то потеряйте дополнительно столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

3. Внутри затаилась змея! Потеряйте столько ЭНЕРГИИ сколько выпадет при броске одной игральной кости в счёт укуса. Также, до тех пор, пока вы не примете *змеиное противоядие*, ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ будут уменьшаться на единицу каждый день.

4. Вы находите *10 железных монет.*
5. Вы ничего не ходите.
6. Вы становитесь обладателем *1 свитка Закона Кармы!*

3

Что за тёмные силы породили это создание! Раскидистое дерево с чёрной как уголь корой преграждает вам путь, двигаясь само по себе! Оно делает неспешные, но размашистые шаги, вырывая из земли свои мощные узловатые корни и впиваясь ими на новом месте. Вам придётся сразиться с причудливым существом отравленных земель, чтобы освободить себе дорогу. Можно повернуть назад, но тогда придётся начать переход заново. Вы уже почти у цели и позади 4 дня пути, стоившие вам 4 единицы СИЛ. Решайте сами, сражаться или пожертвовать затраченным временем и усилиями.

По волокнам дерева струится яд! После первого же ранения, ваши СИЛЫ будет уменьшаться на единицу каждый круг боя. Организм сможет справиться с отравой только во время отдыха.

ДЕРЕВО-УБИЙЦА

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 2К+4, БРОНЯ: 7.

Из трухлявой сердцевины побеждённого врага выпадает красивый *драгоценный камень* непроницаемого чёрного цвета. При определении его цены кидайте две игральных кости вместо одной.

4

Во время путешествия по Шлаковым топям происходит нечто странное: на некоторых ваших вещах появляются следы тлена. Не по дням, а по часам пятна разрастаются и зараза перекидывается на соседние предметы. Видимо, какие-то микроорганизмы, питающиеся любыми видами материи, устраивают в вашем вещевом мешке свою

колонию! Проверьте удачу для каждой имеющейся у вас вещи! При выпадении нечётного числа вещь считается целиком уничтоженной невидимыми паразитами. По неизвестным вам причинам, плачевной участи избегают только предметы, компонентами которых являются артефакты из древних руин и опасных географических пунктов.

Опасаясь попасть в новые неприятности, вы торопитесь преодолеть свой маршрут настолько быстро, насколько возможно, и уже через 2 дня достигаете места назначения. Цена спешки — 5 единиц СИЛ.

5

В зловещей темноте со всех сторон раздаётся оглушительное стрекотание, похожее на шум, издаваемый большими перепончатыми крыльями болотных кровососов. Взяв на изготовку оружие, вы готовитесь в любой миг дать отпор летающим тварям, и те не заставляют себя долго ждать.

Правда, в одном вы ошибаетесь: вашими врагами оказываются не кровососы, а хищные стрекозы, выискивающие среди топей пропитание. Размах крыльев этих крупных монстров составляет два с половиной локтя! Они прекрасно видят в темноте и не прекратят попыток заполучить вас, пока вы не расправитесь с количеством особей, соответствующим результату броска одной игральной кости.

ЧЁРНЫЕ СТРЕКОЗЫ

ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 4.

После схватки вы спешите покинуть район, наводнённый стрекозами. Шум от сотен существ, сливающийся в один сплошной гул, постепенно стихает вдали, а вам приходится прокладывать к цели новую тропу. Весь переход занимает 5 дней, но, благодаря вашей осмотрительности, отнимает всего единицу СИЛ.

6

Ночные скитания по топкой местности оказываются настолько изнурительными, что, когда свет факела освещает перегороженный прутьями вход в землянку, вы, позабыв об осторожности, заходите внутрь. Кем бы ни был обитатель этого жилища, он знает толк в колдовстве — под низким потолком раскачиваются пучки сушёных трав, а на большом каменном столе покоится десяток-другой мисок и ступок разнообразного предназначения. Из глубины помещения доносится шорох. Вы устремляете в том направлении факел и видите, как из тёмного проёма появляется пугающее своим внешним видом существо: огромная покрытая ядовитым ворсом иссиня-чёрная паучиха, обладающая наполовину человеческим телом! Хозяйка дома настроена крайне враждебно — прошипев несколько слов (а может и одно большое) на неизвестном языке, она яростно атакует!

В каждом круге боя кидайте одну игральную кость, чтобы определить вид атаки противника. Список атак приведён ниже.

МАРТИХОРА

ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 1К+4, БРОНЯ: 3.

1. Враг пытается ударить смертоносным жалом (сложная атака). Если ему удаётся ранить вас, то ваш максимальный показатель ЭНЕРГИИ снижается на единицу!
2. Паучий ворс выделяет яд! Проверьте вашу ЭНЕРГИЮ! Если результат меньше 25, то вы получаете отравление. В этом случае, до тех пор, пока вы не примете *паучье противоядие,* ваши ЭНЕРГИЮ и СИЛЫ можно будет восполнить только с помощью магии.
3. Враг пытается ударить парализующим жалом (сложная атака). Если ему удаётся ранить вас, то ваш максимальный показатель СИЛ снижается на единицу!

4. Мартихора бьёт когтистой рукой (обычная атака)!
5. Мартихора бьёт двумя когтистыми руками (двойная обычная атака)!
6. Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 18, то противник пробивает один из элементов вашего снаряжения, уменьшая показатель БРОНИ последнего на единицу. В этом случае киньте один кубик, чтобы определить, какая часть экипировки пострадала: 1 — руки, 2 — торс, 3 — голова, 4 — ноги, 5 — плечи, 6 — вам везёт и снаряжение не портится (враг проводит обычную атаку). Если выпадает та часть экипировки, которой у вас не надето, то враг наносит вам удар в обход вашей защиты.

Во время поединка вы переворачиваете вверх дном всё помещение! Нелегко будет отыскать среди образовавшегося бардака хоть что-нибудь ценное, но вы, всё же, решаете попробовать. Киньте кубик дважды — выпавшие значения определят доставшиеся вам трофеи.

1. *1 зелье каменной кожи.*
2. *1 зелье деревянной кожи.*
3. *2 зелья энергии.*
4. *2 змеиных противоядия.*
5. *2 драгоценных камня.*
6. Какая-то маслянистая микстура, выпив которую, вы повышаете максимальный уровень ЭНЕРГИИ на единицу.

Охота

1. Неудачная охота заканчивается тем, что вы забредаете в ядовитую топь. Бросьте две игральных кости и вычтите из ЭНЕРГИИ выпавшую сумму.

2. ЧЁРНАЯ СТРЕКОЗА
ЭНЕРГИЯ: 19, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 1К+5, БРОНЯ: 4.
Трофеи: *80 железных монет, 1 кусок хитина.*

3. ПАДШИЙ АБОРИГЕН
ЭНЕРГИЯ: 16, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 3.
Трофеи: *60 железных монет, 2 кости.*

4.ШЛАКОВЫЙ ЧЕРВЬ
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 26, УЩЕРБ: 1К-1, БРОНЯ: 12.
Трофеи: *100 железных монет, 3 куска кожи.*

5.ДЕРЕВО-УБИЙЦА
По волокнам дерева струится яд! После первого же ранения, ваши СИЛЫ будет уменьшаться на единицу каждый круг боя. Организм сможет справиться с отравой только во время хорошего отдыха.
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 12, УЩЕРБ: 2К+4, БРОНЯ: 7.
Трофеи: *2 драгоценных камня, 1 кусок отравленного дерева.*

6. ГИГАНТСКИЙ ШЛАКОВЫЙ ТРУПОЕД
ЭНЕРГИЯ: 30, СИЛЫ: 20, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 0.
Трофеи: *100 железных монет, 1 кусок кожи.*
Через раны, полученные в этом бою, в организм попадает целый букет отрав и ядов. Если вам нечем вывести заразу, то потеряйте дополнительно столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

Собирательство

Бросьте игральную кость, чтобы определить результаты ваших поисков!

1. Вы попадаете в ядовитую топь, разъедающую кожу. Бросьте две игральных кости и вычтите выпавшую сумму из вашей ЭНЕРГИИ.
2. Вы зря тратите время, так ничего и не найдя.
3. Вы зря тратите время, так ничего и не найдя.
4. Вы находите *1 кость.*
5. Вы находите *1 серный камень.*
6. Вы становитесь обладателем *1 куска отравленного дерева.*

ХРАМ КОСТЕЙ



Перед посещением Храма Костей вам необходимо приобрести Зелье от чумы в деревне Рога. Без него вы наверняка подхватите старинную болезнь. Если это случится, вы будете терять по единице максимального и текущего значений СИЛ каждый переход, пока не умрёте, ведь ни в одно поселение вас не пустят.

Это место древнее чем самые древние цивилизации — оно пережило много катаклизмов, как природных, так и искусственных, оставаясь неизменным. Неизвестно, по какой причине в одном конкретном месте оказались останки стольких доисторических животных и монстров. Тысячи тысяч полноценных скелетов различных размеров и форм образуют здесь свой собственный «оазис смерти», находясь посреди которого

можно поверить в то, что в мире нет ни земли, ни камня — лишь бренные останки, иссушённые солнцем и горячими ветрами.

Заходя всё дальше на территорию доисторического кладбища, вы размышляете о том, есть ли связь между обстоятельствами, породившими это место, и смертями путешественников, рискнувших пройти в клондайк Храма Костей. Вы хорошо помните о том, что большая часть костей заражена старинной чумой, из-за которой к ним нельзя прикасаться, и поэтому ничего не собираете. Но вряд ли именно старинная чума убивает охотников за костями — в эти края подаются только опытные собиратели, не представляющие для болезни лёгкой добычи.

Над очередным костяным холмом вьётся лента сизого дыма. Стараясь не шуметь, вы поднимаетесь по склону, выглядываете на другую сторону, и тут же всё становится ясно: в Храме Костей поселился Кровавый гигант. Гигантская чёрная обезьяна, не видя вас, возится со скелетами убитых ею людей, раскладывая вокруг жертвенной колонны их кости и черепа. Судя по окружающему ландшафту, вы находитесь в самом центре Храма Костей, поэтому идти дальше слишком опасно — гигант может пойти по вашему следу и напасть исподтишка. Остаётся повернуть назад, либо сразиться со свирепым монстром.

КРОВАВЫЙ ГИГАНТ

ЭНЕРГИЯ: 44, СИЛЫ: 25, УЩЕРБ (дважды): 1К+5, БРОНЯ: 5.

Рухнувший монстр остаётся неподвижным. Вы обходите гиганта вокруг, чтобы осмотреть его логово. Центральное место занимает жертвенная колонна, традиционная для всех мест обитания Кровавых гигантов. На вершине колонны, покрытой запёкшейся кровью жертв, покоится фрагмент кости, очевидно, являющийся объектом поклонения. Вокруг алтаря тлеют угли от прогоревших костей, неподалёку лежат два больших булыжника, которыми

монстр высекал искру для костра, и несколько примитивных костяных инструментов.

Трофеи: *920 железных монет*, *1 кость Бога, 2 гигантских кости, 6 костей,*

СЛУЧАЙ НА ПРИВАЛЕ

Чтобы определить, что незаурядного произошло с персонажем во время стоянки, бросьте одну игральную кость дважды. Первое выпавшее число будет обозначать десятки в номере параграфа, а второе — единицы.

Объединив значения, найдите параграф с соответствующим номером — это и есть искомое вами событие. Например, если при первом броске выпало 1, а при втором 5, то номер параграфа равен 15. Если же при первом броске выпало 6, а при втором 4, то номер параграфа равен 64.

11

Очнувшись ото сна, вы обнаруживаете, что у вас пропали все деньги! Только мешочек с драгоценными камнями остался не тронутым, ибо находился в куда более надёжном месте. Увы, вора и след простыл, поэтому пропажу не вернуть. В следующий раз будьте осторожней и не разбрасывайте кошельки где попало, особенно перед тем как отправиться спать в дикой местности!

12

Вам снится сон, в котором под вашими ногами разверзается земля, и вы проваливаетесь в кипящую воду, отравленную вулканическими ядами! От пронзающей всё ваше тело боли вы просыпаетесь и обнаруживаете целую стаю стервятников, своими острыми клювами вгрызающихся в вашу плоть. Громко крича и размахивая конечностями, вы вскакиваете и принимаетесь лупить хищников первым попавшимся под руку булыжником. Сделав несколько трусливых попыток ударить клювом по самой крупной ране, твари разлетаются кто куда. Надо же, насколько сильно изранили вас хищные птицы за такой короткий промежуток времени! Теперь уже не до сна — приходится заняться перевязкой ран. Потеряйте столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске двух игральных костей!

13

Почти перед самым рассветом вы наблюдаете в небе падающую звезду. Все без исключения путешественники верят, что это дурное предзнаменование и предвещает неудачу! А вообще, люди поговаривают всякое, поэтому только вы сами можете решить, руководствоваться подобными поверьями или нет.

14

На вашу стоянку нападает редкий монстр, сотворённый чьей-то неосторожной магией! Прежде чем начнётся бой, броском двух игральных костей определите две стихии, которыми монстр будет атаковать вас (имейте в виду, что этими же стихиями его невозможно будет ранить).

1. Огонь.
2. Электричество.
3. Холод.
4. Энергия.

5. Яд.

6. Физическая атака.

МАНТИКОРИС

ЭНЕРГИЯ: 23, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ (дважды): 1К+3, БРОНЯ: 4.

15

Судьбе было угодно, чтобы вы повстречали опытного следопыта. К сожалению, ему с вами не по пути, но за деньги он готов помочь добраться до нужного места без лишних проблем. Вам решать, дорого это или дёшево, но требуемая сумма равна пятистам железным монетам. Следопыт готов взять плату и ремесленным материалом — пяти кусков кожи будет вполне достаточно!

Если у вас есть чем заплатить и вы хотите это сделать, то путь до цели займёт 1 день и не потребует лишних затрат СИЛ.

16

К вашей стоянке прибивается странник, измождённый долгим и, судя по всему, опасным переходом. Вы помогаете ему перевязать несколько серьёзных ран и даёте напиться из собственного бурдюка, благо, запасов воды хватает. Некоторое время вы поддерживаете нехитрую беседу, но довольно скоро незнакомец погружается в сон.

Подбросив в костёр горючего материала, вы тоже собираетесь немного отдохнуть, но тут ваш новый попутчик переворачивается во сне на другой бок, и из-под полы его накидки, звякнув о камни, вываливается пухлый кожаный кошель. Вы уверены, что, забери деньги прямо сейчас, бедолага даже не почешется во сне. Однако, действовать нужно быстро.

Если вы решите обокрасть спящего, то ваше предприятие закончится успешно — вы незамеченным покинете место стоянки, а в кошельке окажется *600 железных монет.* Если же вы считаете, что подобный поступок ниже вашего достоинства, то, после отдыха,

путник горячо благодарит за его спасение и отправляется своей дорогой, а вы отправляетесь своей.

21

Остановившись на привал, вы обнаруживаете, что ваши бурдюки пусты! Обезвоживание даёт о себе знать, поэтому разбираться в причинах случившегося нет времени. Вы видели неподалёку какую-то грязную лужу, но вода в ней наверняка загрязнена, поэтому придётся развести костёр и очистить её кипячением. Вам необходимо приготовить три порции очищенной воды. Найти подходящую ёмкость и наполнить её содержимым грязного источника будет стоить вам единицу СИЛ. Затем следует поставить воду на огонь и караулить, чтобы вода успела нагреться до нужной температуры, но при этом не загорелась ёмкость. Кидайте одну игральную кость за раз и складывайте выпадающие значения. Вы получите кипяток при сумме равной 20 или 21. Если сумма превысит это число, то ёмкость сгорит и придётся начать процесс сначала. Имейте в виду, что в любой момент есть возможность скорректировать температуру воды, подбросив в огонь *1 кусок дерева* и увеличив таким образом значение суммы на единицу. Причём необязательно дожидаться когда жидкость закипит, но тогда она может навредить вам: проверьте удачу для каждой недогретой порции воды из трёх, и при каждом невезении вычтите из ваших СИЛ результат броска двух игральных костей!

Придётся немного повозиться, ибо продолжение пути без запасов живительной влаги равносильно добровольному самоубийству!

22

Трое беглых рабов ненадолго останавливаются у вашего огня. Трапезничая сушёным мясом, они рассказывают вам о происходящих в Ваджре странных вещах:

«Нас водили иногда на стройки в городе, и появлялась возможность поглазеть на тамошний люд. Мы-то кроме тюремных подвалов и проклятых садов ничего и не видели почти с рождения. Кожа у этих богачей ненормальная, как песок, можно со статуей перепутать. Солдаты их боятся до дрожи в коленках, а по мне так разделаться со всей этой знатью — раз плюнуть. От одной затрещины переломятся. Целыми днями лежат на своих диванах и даже не едят ничего. Зачем, спрашивается, столько народу на полях вкалывает?»

Внезапно, беглецы подхватываются с мест и объясняют, что им пора в путь. Пожелав вам доброй дороги, они быстро скрываются из виду. Вы чувствуете, что судьба не просто так свела вас с этими людьми (при следующей проверке удачи вам обязательно повезёт). Однако, чуть позже выясняется истинная причина неожиданного ухода путников: они украли у вас *200 железных монет* (или все деньги, если их было меньше обозначенной суммы).

23

Два молодых воина, сопровождающих дряхлого старца, просят прибежища у вашего огня. Бхух редко позволяет людям доживать до преклонного возраста, поэтому вы несказанно удивлены тем, что старик, пусть и не один, бесстрашно путешествует по пустыне. Тот, к слову, оказывается не слишком словоохотливым (очевидно, пожилой путник бережёт силы для дороги). Но когда вы уже оставляете всякую надежду завязать со случайными встречными разговор, старец, не поднимая головы, произносит: «случалось ли тебе, воин, слышать историю о чернейшем из всех чёрных зол, заточённом в древней пирамиде посреди бескрайних Песчаных дюн? Уверен, никто не поведает тебе того, что знаю я, так что слушай внимательно!

Исчезновение могущественных колдунов в глубочайшем прошлом связано с их непомерными амбициями. Они задумали

господство над всем миром! Только планам их не суждено было сбыться — объединённые силы магов вызвали резонанс в самой Бездне Зла и пробудили ото сна то, что должно было пробудиться лишь на закате существования нашего Мироздания. Как песчинку, вызвавшую горный обвал, поглотило Оно волю, разум и плоть колдунов древности и готово было с их помощью обратить вспять все космические процессы, но в последний миг маги успели перенести себя на далёкую планету далёкой вселенной, откуда не возвращаются, и предотвратить гибель всего живого.

Увы, один из колдунов не подчинился общему решению. Лишь благодаря необъяснимому провидению предателя вовремя распознали и заманили в ловушку, из которой тот до самого скончания веков не сможет выбраться по собственной воле!

Чувствуя слабое звено, Пробужденное сосредоточилось внутри него и теперь волей своей ищет среди людей Раджаса тех, кто, прельстившись обещаниями могущества и богатства, сломает печать ловушки и выпустит зло на свободу», старик поднимает на вас взгляд и вы впервые видите человека, наделённого светло-серыми глазами. «Не поддайся искушению, воин, ибо есть ещё надежда для Раджаса. Если же поддашься, дни наши будут сочтены». Восполните ваши СИЛЫ до максимального уровня.

24

В беседе с охотником, живущим в этих местах, выясняется, что вы идёте в совершенно неверном направлении. Собеседник с радостью подсказывает вам верную дорогу, но, при нынешних обстоятельствах, на переход придётся затратить лишние сутки и равное одному броску кубика количество СИЛ.

25

На вашу стоянку наталкивается одинокий охотник, занятый сбором материалов для деревни. К сожалению, удача не сопутствует

его поискам, и он до сих пор ничего не нашёл. Охотник предлагает объединить усилия после отдыха. Он уверен, что вместе вы сможете собрать намного больше ресурсов, чем каждый по отдельности.

Вам решать, соглашаться на его затею или нет, но, если вы путешествуете днём (как вы помните, ночью заниматься сбором материалов нельзя), благодаря взаимопомощи, собирательство принесёт вдвое больше результатов, чем указано в тексте книги.

26

На ваших глазах путешественник умирает от обезвоживания. Увы, спасти его уже нельзя, и в ваших силах лишь облегчить страдания незнакомца. Вы вливаете ему в горло немного воды из бурдюка, но та вызывает у несчастного приступ рвоты.

«Клад», хрипит он из последних сил, называя следом несколько ориентиров, а затем испускает дух.

Закончив погребение, вы задумываетесь над последними словами покойного и решаете, на всякий случай, запомнить их. Киньте игральную кость, чтобы определить местность, которую упомянул путник!

1. Красная пустыня.
2. Шлаковые топи.
3. Внешняя цепь Астральных гор.
4. Соляные равнины.
5. Ближние территории Песчаных дюн.
6. Болото Безумия.

Ещё один бросок игральной кости определит номер события в разделе «Дневной путь» указанной местности, попав на которое, вы можете попробовать найти упомянутый клад. Для этого проверьте удачу. Если вам везёт, то вы обнаруживаете кожаный мешок с *1000 железных монет*. Если же случай оказывается не на вашей стороне, то вы ничего не находите — то ли место не то, то ли кто-то добрался до денег раньше вас!

31

Вы просыпаетесь от чеканной поступи большого отряда, проходящего совсем неподалёку от вас. Если судить по слуху, то численность его превышает дюжину. Только Железный легион передвигается по дикой местности такими большими группами, а значит вы в опасности. К сожалению, враги уже слишком близко, поэтому нет никакой возможности сбежать. Остаётся уповать лишь на случай. Проверьте вашу удачу! Если вам везёт, то вскоре шаги начинают стихать — вы остаётесь незамеченными, иначе же легионеры замечают дым от костра и, прежде чем вы успеваете что-либо предпринять, окружают стоянку плотным кольцом. Две дюжины солдат — слишком много даже для чемпиона, поэтому приходится ждать, к какому решению придёт их офицер. Киньте игральную кость, чтобы определить как поведут себя солдаты.

1. Предводитель согласен отпустить вас за *100 железных монет.*
2. Легионеры требуют откуп в размере *240 железных монет.*
3. Легионеры требуют откуп в размере *480 железных монет.*
4. Легионеры требуют откуп в размере *720 железных монет.*
5. Легионеры требуют откуп в размере *2 драгоценных камней.*
6. Солдаты не собираются брать вас в плен — слишком много возни, да и у них совсем иные приказы. Вас обирают до нитки, оставив только одно оружие (любое на ваш выбор) и набедренную повязку. Вам везёт и напоследок вас награждают всего-то пинком под зад (потеряйте единицу ЭНЕРГИИ).

   Если у вас не хватает денег, то переходите к пункту 6.

32

Совершенно случайно вы набредаете на хорошо составленное кострище и решаете остановиться рядом с ним, не подозревая о поджидающем вас приятном сюрпризе: позже, подыскивая удобное

место для спального мешка, вы наткнётесь на спрятанный среди камней флакон со *змеиным противоядием.*

33

В поисках места для стоянки, вы встречаетесь с группой воинов. Судя по всему, это жители близлежащей деревни, отправившиеся в путь для сбора ресурсов. Они предлагают вам присоединиться к их лагерю и разделить трапезу. Во время беседы выясняется, что один из путников — опытный ремесленник, всю свою жизнь посвятивший изготовлению снаряжения. Мастер окидывает взглядом вашу броню и замечает, что имеющееся у вас снаряжение можно довести до ума, повысив эффективность защиты. Правда, это займёт некоторое время и будет стоить не дёшево — видно, что воин хорошо знает цену своим навыкам. «Две тысячи железных монет», произносит он не терпящим торгов тоном.

Если вы имеете возможность и хотите заплатить такую сумму, то показатель БРОНИ любой вещи из числа снаряжения (на выбор) увеличивается на единицу.

34

Проверьте вашу удачу!

Если вам везёт, нехорошее предчувствие заставляет устроить стоянку в другом месте, иначе вы проваливаетесь в глубокий сон, едва коснувшись головой подкладки спального мешка. Словно сквозь толщу трясины вы возвращаетесь в явь и понимаете, что целиком и полностью обессилены. Вы с трудом приподнимаетесь над землёй и в глазах тут же темнеет. На теле нет ран, вещи на месте — так в чём же дело? Наверняка это был упырь, затаившийся рядом с тем местом, где вы устроили привал. Вам нужно срочно поправить здоровье, потому что монстр высосал из вас почти всю жизнь (в данный момент показатель ваших СИЛ равен единице). Если вы продолжите путь в таком состоянии, то непременно погибнете!

35

Измождённый путник платит вам *50 железных монет* за возможность отдохнуть у вашего костра. Поначалу вы не замечаете ничего странного во внешности и поведении незнакомца, но через некоторое время становится ясно, что он заражён чумой. Проверьте удачу! Неблагоприятный результат означает, что вы заражаетесь древней болезнью и отныне будете терять по единице максимального и текущего значений СИЛ каждый переход, пока не умрёте, или не примете *зелье от чумы.*

36

К вашей стоянке присоединяется одинокий путешественник, направляющийся в Роху. Сразу видно, что это хороший человек и вы с лёгкостью беседуете с ним на разнообразные темы. Новый знакомый оказывается опытным скалолазом и даёт вам несколько полезных советов по передвижению в горах, заметно сокращающих проведённое в пути время. Отныне ваш путь по любым территориям Астральных Гор будет занимать на день меньше, чем указано в конце события, и стоить на единицу меньше СИЛ!

41

Вы просыпаетесь от острой боли! Киньте игральную кость, чтобы узнать, что произошло.

1-3. Вы умудрились серьёзно пораниться во сне (или что-то ранило вас). Вычтите из ЭНЕРГИИ сумму, выпавшую при броске двух игральных костей.

4-5. Вас укусило какое-то насекомое! Пока вы не примете *паучье противоядие,* ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ можно будет восстановить только при помощи магии!

6. Вас укусила какая-то змея! Теперь, до тех пор пока вы не примите *змеиное противоядие* или умрёте, каждый день ваши ЭНЕРГИЯ и СИЛЫ будут уменьшаться на единицу!

42

Вы встречаете странствующего ремесленника, который занимается изготовлением оберегов и амулетов. Изучив вас взглядом, старик вдруг предлагает вам «кое-что особенное»: пока вы наслаждаетесь отдыхом, он вырежет из *1 куска дерева* (если у вас есть этот материал) колдовское кольцо, взяв за работу «всего лишь» *1000 железных монет*. На вопрос, какими свойствами будет обладать кольцо, ремесленник отвечает, что это зависит от вашего духа. Если согласны на такую сделку, то киньте одну игральную кость для определения результата.

1. Украшение сдавливает палец, вызывая сильную боль и дискомфорт, но снять его вам уже не под силу. Отныне каждый переход будет забирать у вас на единицу СИЛ больше, чем указано в событии.

2. Кольцо прочно садится на палец, но никаких особенных свойств не обнаруживает — ни сейчас, ни в последствии.

3. Перстень, как оказывается, обладает защитными свойствами. Получите единицу в бонус к общему уровню БРОНИ.

4. Странное дело! С тех пор, как вы носите это кольцо, все торговцы обсчитываются при заключении с вами сделок! При *продаже* любой вещи, вы получаете больше на столько монет, сколько выпадет при броске двух игральных костей.

5. Перстень до боли сдавливает палец, но снять вам его не удаётся. При каждом взмахе оружием во время боя вы будете испытывать в зажатой фаланге пальца острую колющую боль. Общий показатель вашего УЩЕРБА уменьшается на единицу!

6. Как только кольцо садится на палец, вы чувствуете необычный прилив бодрости. Максимальное значение ваших СИЛ повышается на единицу!

«Я могу помочь снять кольцо», хитро усмехается ремесленник, «всего за 1000 монет». Если вам необходимо снять ненавистное украшение, и у вас есть требуемые деньги, то можете

снова заплатить ремесленнику. Так или иначе, закончив дела, поджарый старец резво собирает свои причиндалы и, пожелав вам доброй дороги, скрывается из виду. Вам тоже пора в путь.

43

Вас преследует стойкое чувство, будто кто-то следит за вами. Неведомый наблюдатель так и не обнаруживает себя, и ничего не происходит, но из-за ощущения опасности не удаётся сомкнуть глаза. Потеряйте единицу СИЛ — недостаток сна негативно сказывается на общем состоянии организма.

44

Вы уже несколько раз обыскиваете всё вокруг, но тщетно. Один из предметов, находившихся в вашем инвентаре (любой на выбор, кроме денег), бесследно пропадает и, по-видимому, найти его уже не суждено!

45

По воле судьбы, вы делите трапезу со странствующим воином. Утолив голод, воин говорит, что смог бы научить вас навыку перевязки свежих ран всего за *600 железных монет.* Если вы платите ему эти деньги, то приобретаете возможность по окончании любой схватки восполнить вашу ЭНЕРГИЮ на результат броска одной игральной кости, пожертвовав всего единицу СИЛ. Для этого необходима всего лишь благополучная проверка удачи. Если вы учитесь этому умению впервые, то у вас в запасе есть всего одна попытка. При повторном и последующих обучениях количество доступных попыток (и, соответственно, шансов восполнить ЭНЕРГИЮ) увеличивается на единицу. И помните, что этот навык полезен только в первые минуты после получения ранений!

«Мне кажется, мы ещё встретимся», произносит воин, прежде чем отправиться своей дорогой.

46

Подозрительный незнакомец просит разрешения отдохнуть у вашего костра: его ничем не скрываемая худоба бросается вам в глаза как только вы оборачиваетесь на раздавшийся за спиной вежливый вопрос. Более того, оказывается, что у него нет при себе никакого оружия! Остаётся только гадать, как этому ненормальному дохляку удаётся выживать в дикой местности! Понимая, что проблем от гостя подобной комплекции ожидать не приходится, вы даёте своё согласие.

«А знает ли уважаемый о большой лжи, которой затуманены души жителей Раджаса», неожиданно раздаётся вкрадчивый вопрос, выхватывающий вас из полудрёмы. «Боги не мертвы. По крайней мере, один из них, оставшийся в мире чтобы заботиться о нас. Как видишь, я не воин, и непонятно, почему я не умер в пустыне, не правда ли? А ответ прост — Бог заботится обо мне! Именно Бог привёл меня к твоему костру, чтобы я смог отдохнуть и, что самое главное, рассказать тебе правду. Я знаю, что тебе кажется, будто мои слова лишены смысла. Но даже для таких заблудших душ, как ты, у Бога существует План».

«И в чём же заключается этот План», не удержавшись, спрашиваете вы. Вместо ответа, незнакомец пододвигается к вам настолько близко, что вы чувствуете лицом его неожиданно холодное дыхание.

«Вот враг, побеждённый в усладу Тебе. Прими же мой дар, о, Пленённый во Тьме», шепчет путник, «запомни эту молитву. Произноси её после каждого сражения, и Бог вознаградит тебя!»

Придя в себя, вы понимаете, что находились в каком-то трансе. Вокруг никого нет, а костёр уже догорает. Слова молитвы всё ещё звучат у вас в голове. Отныне, произнося их над останками побеждённых врагов, вы сможете совершать жертвоприношения, если, конечно, осмелитесь стать слугой «Пленённого во Тьме». При жертвоприношении убитый враг обращается в пепел, среди

которого, при благополучной проверке удачи, вы находите определённую сумму *железных монет* в качестве вознаграждения. Количество монет рассчитывается на основании показателей уничтоженного монстра следующим образом:

ЭНЕРГИЯ + СИЛЫ х 2 + УЩЕРБ х 3 + БРОНЯ х 3.

При подсчёте УЩЕРБА 1К приравнивается к 6 единицам, а 2К — к 12 единицам.

51

На вашу стоянку нападают бродячие мертвецы! Киньте игральную кость один раз, чтобы определить со сколькими зомби вам придётся сразиться. Параметры каждого врага вычисляются следующим способом:

ЭНЕРГИЯ: 9 + результат броска двух игральных костей.

СИЛЫ: 12 + результат броска одной кости.

УЩЕРБ: 1К + модификатор (определяется броском кубика: 1 или 2 — 1, 3 или 4 — 2, 5 или 6 — 3).

БРОНЯ: определяется броском кубика (1 или 2 — 1, 3 или 4 — 2, 5 или 6 — 3).

Трофеи (*железные монеты*): сумма определённых ранее значений ЭНЕРГИИ и СИЛ.

52

Следом за звуками неверной поступи, в поле зрения появляется израненный человек. Из последних сил он просит вас о помощи и приходится быстро решать, спасти попавшего в беду путешественника или дать ему умереть.

Нехитрая наука оставить несчастного на произвол судьбы, но если вы помогаете ему, он представляется странствующим торговцем, на которого напали хищники. Всеми духами он заклинает вас сопроводить его в родную деревню, обещая хорошее вознаграждение — без снаряжения и припасов торговец не сможет

добраться до дома самостоятельно. Киньте игральную кость один раз, чтобы определить из какого он поселения.

1. Четака.
2. Кампан.
3. Дхритья.
4. Роха.
5. Рога.
6. Бхррам.

Добравшись до нужного поселения, проверьте вашу удачу! Если вам везёт, то торговец сдерживает своё обещание, и вы становитесь обладателем *1 драгоценного камня.* Если же случай не на вашей стороне, то спутник слёзно просит прощения — ему пришлось обмануть вас, чтобы избежать смерти. На самом деле он очень беден и отправился в злосчастный путь без ничего потому, что у него не хватило средств на соответствующее снаряжение.

53

Вы просыпаетесь от сильного ощущения опасности, и почти в это же мгновение начинается землетрясение! Проверьте ваши СИЛЫ трижды и сравните результаты в порядке выпадения с числами 22, 20 и 18. В каждом из трёх случаев, при котором результат проверки ниже соответствующего ему контрольного числа, стихийное бедствие наносит вам УЩЕРБ равный броску двух игральных костей за вычетом суммарного показателя вашей БРОНИ. Последующие толчки уже намного слабее и не несут никакой угрозы.

54

Ни о чем не подозревая, вы засыпаете.

Если у вас нет при себе ни одного свитка с заклинаниями, то, хорошенько выспавшись, вы продолжаете путь, и ничего необычного не происходит. Если же есть, то вас будит сильный пинок в поясницу (потеряйте 2 единицы ЭНЕРГИИ). Вы открываете

глаза и видите стоящих над вами двух воинов Железного легиона. «Отдай нам все древние свитки, какие у тебя есть, и останешься жить», произносит один из солдат, уперев вам в грудь остриё копья. Подчинитесь требованию и отдайте все имеющиеся заклинания (благо, легионеры сдерживают своё слово и оставляют вас в живых), иначе придётся драться!

Если вы выбираете бой, то старший по званию легионер дотрагивается до перстня на руке, и тот начинает светиться тускло-фиолетовым светом, нейтрализуя действие магических свитков — вы не сможете воспользоваться ими в этом сражении.

ПОМОЩНИК ЛЕЙТЕНАНТА ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 18, СИЛЫ: 14, УЩЕРБ: 2К-2, БРОНЯ: 3.

ЛЕЙТЕНАНТ ЖЕЛЕЗНОГО ЛЕГИОНА
ЭНЕРГИЯ: 20, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 4.

Расправившись с врагами, вы пробуете снять волшебный перстень с руки лейтенанта, но у вас ничего не получается. Опасаясь, что поблизости могут находиться другие воины Железного легиона, вы быстро сворачиваете стоянку.

55

На вашу стоянку нападают монстры! Киньте игральную кость дважды и поочерёдно сразитесь с двумя хищниками из раздела «Охота» текущей местности, номера которых соответствуют выпавшим числам. Если выпадает единица, то, считайте, что тревога была ложной!

56

Тихое спокойное местечко, в котором вы устраиваете привал, неожиданно становится полем боя для крупных хищников!

Жестокий поединок кровожадных тварей угрожает обернуться дележом вашего трупа, поэтому вы торопитесь убраться подобру-поздорову. Однако, всё осложняет царящая вокруг суматоха: броски одной игральной кости определят затраты ЭНЕРГИИ и СИЛ на спасение.

61

Вы встречаете ремесленника, который предлагает снять проклятое украшение (всего за *1000 железных монет*) или инкрустировать любое имеющееся у вас кольцо драгоценным камнем. По его словам, свойства кольца, какими бы они ни были, усилятся вдвое. Для работы ремесленнику понадобится одно из ваших колец, *1 драгоценный камень* для украшения и ещё *1 драгоценный камень* в оплату. Результат определяется проверкой удачи. Если вам везёт, то вы получаете кольцо, украшенное драгоценным камнем, которое, как и обещал ремесленник, стало вдвое сильнее. Если же случай не на вашей стороне, то вы теряете и кольцо и *1 драгоценный камень* (мастер, так и быть, вернёт оплату). Закончив дела, поджарый старец резво собирает свои причиндалы и, пожелав вам доброй дороги, скрывается из виду.

62

Яростный смерч быстро приближается к месту вашей стоянки! Проверьте ваши СИЛЫ. Если результат меньше 18, то вас затягивает в воздушную воронку и уносит прочь. В этом случае киньте игральную кость, чтобы определить направление, в котором ураган переносит вас по воздуху аж до соседней местности!

1. Смерч исчезает, так никуда и не сдвинувшись.
2. Смерч движется на север.
3. Смерч движется на восток.
4. Смерч движется на юг.
5. Смерч движется на запад.

6. Удача сопутствует вам! Смерч очень быстро рассеивается, не причинив вам большого вреда. Потеряйте столько ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при броске одной игральной кости и продолжайте путь.

Находясь в воздухе, вы теряете столько СИЛ, сколько выпадет на двух игральных костях. Мощь воздушных потоков тает постепенно, поэтому вы не умираете от удара о землю, а всего лишь теряете равное результату броска двух игральных костей количество ЭНЕРГИИ. Если вдруг смерч подхватил вас на границе региона и унёс за его пределы, то киньте игральную кость трижды, чтобы определить соответствующие траты времени (в днях), СИЛ и ЭНЕРГИИ на возвращение в Бхух.

63

Хорошо экипированный путешественник (по-видимому, странствующий торговец) расспрашивает вас об окрестных местах, в особенности тех, что вам пришлось пройти накануне. Он объясняет свой интерес тем, что впервые направляется в местную деревню и хочет избежать лишних проблем по пути. В обмен на полученные у вас сведения, странник настаивает взять немного из его дорожных припасов. Восполните столько СИЛ и ЭНЕРГИИ, сколько выпадет при бросках одной игральной кости.

64

Вы наталкиваетесь на лагерь ремесленника из деревни, расположенной в нескольких днях пути отсюда, и, с разрешения хозяина, присоединяетесь к стоянке. Мастер же, воспользовавшись случаем, предлагает вам свои услуги.

Полный ремонт *кожаного щита:* 500 ж.м.

Полный ремонт *хитинового щита:* 800 ж.м.

Увеличение максимального запаса прочности любого щита на единицу (в стоимость не входит ремонт): 1500 ж.м.

65

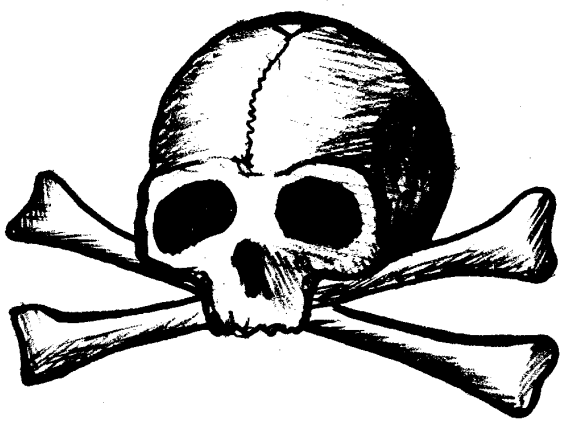
Ваш бивачный костёр замечают двое воинов, занимающихся собирательством. Они интересуются, нет ли у вас желания устроить бартер. Если вы хотите устроить обмен ремесленными ресурсами, то киньте игральную кость трижды и, воспользовавшись приведённым ниже списком, определите какие материалы предлагают вам воины (количество каждого из них также определяется броском одной игральной кости). Вы можете выменять их, предложив в обмен то, чего у собирателей нет (другими словами, виды материалов из тех пунктов списка, которые не выпали при бросках игральной кости). Любой обмен производится в соотношении один к одному.

1. *Кость.*
2. *Кусок дерева.*
3. *Кусок лианы.*
4. *Камень.*
5. *Кусок хитина.*
6. *Кусок кожи.*

66

В поисках места для привала, вы наталкиваетесь на группу охотников. Трудно определить по внешнему виду откуда они, а сами охотники не горят желанием обсуждать этот вопрос. Тем не менее, они предлагают вам присоединиться к их лагерю и разделить трапезу. В беседе вы узнаёте, что один из охотников — опытный мастер, не первый десяток лет занимающийся изготовлением оружия. Бросив взгляд на ваш клинок, он замечает, что конструкцию можно улучшить, значительно повысив её эффективность. Правда, это займёт некоторое время и будет стоить не дёшево — видно, что старик хорошо знает цену своим навыкам. «Две тысячи железных монет», произносит мастер, испытующе глядя вам в глаза. Если вы имеете возможность и хотите заплатить такую сумму, то повысьте показатель УЩЕРБА любого из ваших оружий на единицу.

Последняя битва



ВНИМАНИЕ!
Для участия в последней битве,
вам необходимо призвать на помощь
союзников из четырёх или более
вольных поселений.
Если вы имеете такую возможность,
то настал час ей воспользоваться,
в противном случае бросать
вызов главному врагу ещё рано.

ВАДЖРА

Вы стоите на песчаном холме прямо напротив ворот города. Тысяча шагов широкой пыльной дороги отделяют вас от массивных створок, за которыми начинается мир роскоши и изобилия, построенный на реках крови и трупах десятков тысяч рабов, сгнивших прямо посреди возделываемых земель. Солнце клонится к закату, погружаясь в багровую дымку, и ландшафт вокруг приобретает кровавые оттенки. Природа будто предвосхищает грядущее. Смолкают все звуки, становится настолько тихо, что звон в ушах кажется пением цикад. В эти мгновения вы понимаете, что к рассвету всё будет кончено. Но к чьей стороне склонится удача?

Над равниной проносится протяжный звук охотничьего рога, через несколько минут ему отвечает другой, затем третий. Из укрытий на поле выходят отряды ваших союзников, вооружённые лучшим из того, что было в каждой деревне. Повинуясь командам старших, они выстраиваются в боевые построения. Многие воины уже ранены или наскоро перевязаны, на новой броне и щитах следы

недавних схваток. Ясно, что до Ваджры дошли далеко не все смельчаки — долгая и очень опасная дорога до цели взяла свою зловещую мзду. Остаётся надеяться, что присутствующие — лучшие из лучших, и сердце их не поколеблется, и рука не дрогнет.

На стенах города давно наблюдают за происходящим. По-видимому, никто не пошевелился бы выходить к вам навстречу, если не возникшая угроза торговому сообщению и Благодатным Садам — капитальные стены города способны выдержать натиск армии, стократно превышающей числом объединённые вольные поселения.

Видимо, опасаясь за моральное состояние рабов в Садах, командование даёт приказ открыть ворота. Гигантские створки нехотя приоткрываются, и навстречу вам из образовавшейся щели направляется гонец, одетый в сверкающий металлический доспех. Пока он преодолевает свой путь, ворота раскрываются ещё шире, и пустошь перед ними начинают заполнять воины Железного Легиона.

Рядом с вами оказываются предводители союзников. Они говорят, что нужно атаковать сейчас, пока ворота открыты. Вы соглашаетесь — эти люди знают военное дело лучше вас, и на них можно положиться. До решающей битвы остаётся несколько мгновений. Приготовьтесь!

Врата Ваджры

Ваше войско разом движется с места и вот уже все с яростным криком во весь дух мчатся к воротам. Гонец, так и не успевший передать послание владыки Ваджры, оказывается на пути толпы и его сбивают с ног. Железный Легион наскоро перестраивается в оборонительную позицию, в то время как отовсюду раздаются приказы закрыть ворота.

Следуя за отрядами, вы на бегу объясняете свой план компаньонам: воспользовавшись суматохой боя, проникнуть во

дворец Ваджры. Но для начала необходимо получить преимущество над солдатами врага, чтобы их командование вбросило в бой резервные силы. Необходимо выиграть первую схватку.

Умножьте число деревень, собранных к решающей схватке на 2 — результат покажет МОЩЬ СОЮЗНИКОВ — количество бросков игральной кости, доступных вам для определения сил вашей армии. Силы солдат Железного легиона исчисляется двенадцатью бросками кубиков (МОЩЬ ЛЕГИОНЕРОВ: 12). Совершите броски за ту и другую стороны! Сторона, чья сумма выпавших чисел оказывается меньше, теряет 2 единицы МОЩИ. Победившая сторона теряет всего единицу МОЩИ. Если суммы равны, то обе стороны теряют по единице МОЩИ. Однако, армия, у которой при бросках выпадает больше чётных чисел чем у другой, теряет на единицу МОЩИ меньше! Продолжайте битву до тех пор, пока МОЩЬ ЛЕГИОНЕРОВ не станет равна нулю, или пока силы объединённых поселений не будут разбиты (что, увы, означает конец игры). Когда остатки первых отрядов Железного легиона отступают за ворота, вслед ему раздаётся победный клич воодушевлённых победой союзников. Настаёт момент, когда нужно действовать без промедления — вот-вот появятся основные силы владыки.

Улицы Ваджры

Спотыкаясь о трупы павших воинов, вы вбегаете в городские ворота и минуете караульные башни. Сзади раздаётся звон стали и топот множества ног. Обернувшись, вы видите, как из боковых арок, вдогонку за вами, бросаются солдаты легиона. Путь врагам преграждают ваши компаньоны и их соратники.

«Мы не можем оставить в бою наших друзей», слышите вы крик одного из предводителей союзников, «мы будем драться здесь, но у тебя другой путь! Убей короля и возвращайся с победой!»

Прямая широкая дорога ведёт вас от ворот и, по прямой, до самого королевского дворца. Вы мчитесь вперёд, словно все демоны Раджаса гонятся за вами попятам, и, только когда сил бежать совсем не остаётся, переходите на быстрый шаг.

Вы обнаруживаете, что город вокруг выглядит странно: никаких ломящихся яствами прилавков, торговцев роскошными украшениями или дорогой одеждой из тончайших иноземных материалов, доставляемых из Ходаша. Зловещая тишина окутывает город, лишь из-за спины доносятся приглушённые отзвуки покинутой вами битвы. Солнце скрывается за горами, и теперь сумерки вступают в свои владения, превращая улицы в мрачный лабиринт с зияющими тут и там провалами чернильных теней. Вы поднимаете взгляд к небу и не видите ни единой звезды — над городом сгущаются грозовые тучи.

Поначалу, вы не замечаете людей. Но по мере вашего продвижения вглубь, отовсюду, словно призраки, появляются высокие фигуры, задрапированные в бесформенные саваны. Белые лица не выражают никаких эмоций, тела находятся без движения, и только стеклянные глаза, сверкающие в полу-мраке, пристально наблюдают за вами из впалых глазниц. Невозможно понять, ненавидят эти люди вас или боятся. Когда вы представляете будто они безмолвно молят о помощи, то вам начинает казаться, что так оно и есть.

Не было бы ничего удивительного, если б все они оказались ожившими трупами или вампирами, но отчего-то вы ясно осознаете, что это живые люди. Они сидят на скамьях перед своими роскошными домами из белого камня или стоят в проходах дверей, но при этом взгляды их устремлены на вас из неведомых глубин. Жуткий холод пронзает тело до костей, не смотря на окружающую жару и пережитое сражение.

Проверьте ваши СИЛЫ! Если результат меньше 23, то вы чувствуете упадок сил и останавливаетесь перевести дух только

чтобы через мгновенье тяжело опуститься на землю. Вы не замечаете, как к вам подходит кто-то из горожан. Когда он вливает вам в рот содержимое небольшого флакона, вы уже не в силах сопротивляться и очень скоро навечно погружаетесь в беспамятство.

Дворец владыки Ваджры

Первое сопротивление вы встречаете только на церемониальной площади города, в которую, миновав торговые и жилые кварталы, упирается главная улица. Мимо, по направлению к воротам, пробегают несколько отрядов Железного легиона. Вы уже думаете, что вас проигнорируют вовсе, но тут два особенно крепких воина в украшенных гребнями шлемах и с алебардами в руках отделяются от общего строя и бегут вам наперерез.

ДВОРЦОВЫЙ СТРАЖ СЛЕВА
ЭНЕРГИЯ: 25, СИЛЫ: 18, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 3.

ДВОРЦОВЫЙ СТРАЖ СПРАВА
ЭНЕРГИЯ: 21, СИЛЫ: 17, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 4.

Пока не появились новые полчища легионеров, вы спешите пересечь площадь и оказаться на роскошной белокаменной лестнице, ведущей прямиком к вратам вражеской цитадели. Рокочут первые раскаты грома, следом за ними начинается сильный дождь, переходящий в ливень.

В свете многочисленных ламп, укреплённых на стенах дворца, можно увидеть, что несколько этажей центральной спиралевидной башни украшены барельефами на старинный манер, а на вершине располагается круглый павильон, увенчанный, словно короной, трепещущими языками голубого пламени.

Вы смело входите в парадную галерею дворца через приоткрытую створку металлических ворот. Помещение не охраняется, но повсюду чувствуется напряжённое запустение. На осторожную разведку и посещение многочисленных ответвлений у вас нет времени, поэтому вы сразу же поднимаетесь на следующий этаж по главной лестнице в конце галереи.

Когда вы, закончив подъём, ступаете на устланный дорогими коврами пол второго этажа, раздаётся громогласный голос, будто порождённый неистовствующей снаружи бурей: «Добро пожаловать, невежественный раб! Не смотря на то, что ты пришёл без приглашения, я проявил гостеприимство и отозвал стражу! Пусть лучше погоняют беспокойный скот за городскими воротами. Гостя же прошу милостиво извинить моё отсутствие. Надеюсь, несколько питомцев вашего покорного слуги достойно скрасят предсмертное одиночество!»

Ну, хотя бы понятно, что вы движетесь в нужном направлении! Издевательский голос замолкает, и следом раздаётся громкий металлический скрип. На шести этажах башни, отделяющих вас от тронного павильона (включая тот, на котором вы сейчас находитесь), открылись шесть камер с опасными хищниками, пойманными в разных областях региона Бхух. Чтобы добраться до короля, вам придётся сразиться с каждым из монстров! Вы покрепче берётесь за рукоять своего клинка и смело шагаете навстречу первому врагу, ибо нет больше пути назад!

Ниже приведён список областей Бхух, соответствующих этажам башни. Вступая на новый этаж, киньте игральную кость и найдите в разделе «Охота» соответствующей области монстра, соответствующего выпавшему числу. Если выпадает единица, то вам везёт и этаж оказывается пуст! Также, на каждом этаже проверяйте удачу — если вам не везёт, то помещение оказывается не освещено (если нет альтернативы, то придётся поджигать факел, занимающий одну руку во время боя).

1 этаж: Призрачные горы.

2 этаж: Болота Безумия.

3 этаж: Песчаные дюны, дальние территории.

4 этаж: Глубины Астральных гор.

5 этаж: Земля вулканов.

6 этаж: Киньте игральную кость! 1-2: Соляные равнины, 3-4: Шлаковые топи, 5-6: Красная пустыня.

Залитые кровью побеждённых тварей, вы поднимаетесь по последней, седьмой, лестнице и оказываетесь в тронном павильоне. Сотни ламп выстилают стены по периметру помещения шахматным узором, отражаясь на отполированном до зеркального блеска мраморном полу. Вокруг центра павильона, на равном расстоянии друг от друга стоят шесть разнохарактерных статуй высотой в полтора человеческих роста, каждая из которых высечена из своей разновидности камня.

«ОРНАНАБХАМ, король Ваджры, владыка всех земель и преемник божественного могущества, устрашающий саму Смерть», гласит надпись, выложенная драгоценными камнями по периметру потолочного купола. Едва вы успеваете прочесть её, как из-за ближайшей к вам статуи появляется старик, задрапированный золотой тканью с ног до головы. Его лицо настолько худое, что больше похоже на обтянутый тонким пергаментом череп, а страшный взгляд из глубины тёмных глазниц словно засасывает в себя окружающее пространство и время. Слабым манием ладони, владыка приглашает вас следовать за ним. Ваше тело повинуется жесту прежде, чем вы успеваете что-либо понять.

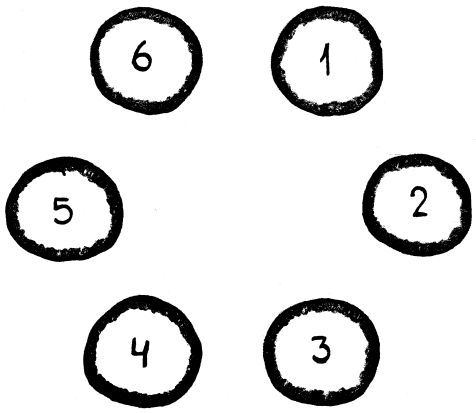
(Переходите на следующую страницу!)

Устрашающий Смерть

Вы стоите в центре зала, окружённые шестью ликами Орнанабхама. Шесть величественных титанов, символизирующих собой власть и могущество владыки в шести смертоносных проявлениях сил космоса и хаоса приготовились обрушить свой гнев на вас, дерзнувших бросить вызов королю Ваджры и владыке земель Бхух! «Уничтожение тебе на дерзость да будет ответом», молвит король змеиным шёпотом, впивающимся в уши подобно острым ледяным иглам, «и до конца веков безвольной тенью служба по велению моей длани».

Устрашающий Смерть растворяется в ярком свете тронного зала, и в то же мгновение энергетические вихри охватывают все шесть колонн. Каждый круг поединка, один из ликов Орнанабхама будет атаковать вас своим видом проявлением тёмного могущества! Кидайте игральную кость, чтобы определить какая из шести статуй нанесёт удар. Виды их атак перечислены после иллюстрации на следующей странице.

Чтобы владыка вернулся назад в физическое воплощение, вам необходимо уничтожить все шесть ликов. Если при определении атакующей статуи, выпадает та, что уже уничтожена, то удара не происходит, поэтому решайте мудро, какие из них разбивать первыми. Будьте осторожны! С каждой уничтоженной вами статуей количество атак, производимых Орнанабхамом, возрастает на одну (например, разбив первую, придётся бросать игральную кость уже два раза, чтобы определить какие две статуи нанесут удар и так далее). Это последняя битва — не жалейте заготовленные припасы, ведь решается судьба мира!



1. **Жар Аруны (ЭНЕРГИЯ: 40).** Огненный шторм. Если у вас нет защиты от огня, то вычтите из вашей ЭНЕРГИИ результат броска двух игральных костей.
2. **Золотая Секира (ЭНЕРГИЯ: 40).** Сила легендарного древнего оружия. Физическая атака, частично блокируется БРОНЁЙ. УЩЕРБ: 1К+8.
3. **Чёрная Звезда (ЭНЕРГИЯ: 40).** Магия бессилия. Киньте игральную кость и вычтите из ваших СИЛ выпавшее число.
4. **Горгона Мидаса (ЭНЕРГИЯ: 40).** Магия, обращающая в камень. Проверьте удачу! Если проверка неуспешна, вы пропускаете свой ход, окаменев на время одного круга.
5. **Разрушитель (ЭНЕРГИЯ: 40).** Удар, обращающий в прах. Проверьте ваши СИЛЫ. Если результат меньше 21, то ваш общий показатель БРОНИ понижается на единицу! Внимание! Если этот удар следует сразу же после того как вы окаменели от удара Горгоны Мидаса, то проверьте удачу. Если фортуна снова отворачивается от вас, удар Разрушителя разбивает на кусочки ваше тело и игра заканчивается.
6. **Океан Праны (ЭНЕРГИЯ: 40).** Всеисцеляющее излучение. Бросьте две игральные кости — результат определит, сколько единиц ЭНЕРГИИ эта статуя пополнит всем шести ликам Устрашающего Смерть. Увы, на вас эта сила не действует.

Когда последний титан раскалывается на части и рушится, в небе сверкает ослепительная молния, сопровождаемая оглушающим раскатом грома, и свет в тронном зале меркнет. Если у вас нет альтернативы факелам (которой необходимо воспользоваться прямо сейчас), то вы поспешно зажигаете один из них.

«Всей Ваджры кровь питает мои силы! Ты обречён», произносит владыка. Голос доносится с разных сторон, будто дух Устрашающего Смерть мечется под тёмными сводами помещения.

Вспышка молнии на миг озаряет место битвы, и вы видите в дальнем конце зала очерченный светом силуэт короля. Вместе с громовым ударом дрожь проходит по конструкции дворца! Вы чувствуете нарастающие колебания, а затем пол за пределами круга из разрушенных статуй проваливается вниз! С трудом балансируя на ногах от сотрясающего пол землетрясения, вы наблюдаете как из тьмы образовавшейся пропасти поднимается НЕЧТО — настолько чуждое и ужасное, что не поддаётся никаким описаниям (да и нет времени на подбор нужных слов).

Кошмарный монстр приближается к вашей каменной площадке в единственном намерении — убить, уничтожить, стереть в пыль, вычеркнуть из книги бытия зарвавшегося смертного! Со страшным криком, помогающим превозмочь боль от многих тяжёлых ран, вы бросаетесь в последний бой!

МАНИФЕСТАЦИЯ ОРНАНАБХАМА

ЭНЕРГИЯ: 66, СИЛЫ: 32, УЩЕРБ: 2К+8, БРОНЯ: 9.

Порождение зла со стоном скрывается в бездонной пропасти, чтобы больше никогда оттуда не выбраться. Вы из последних сил перепрыгиваете расщелину, отделяющую остатки каменного пола под ногами от лестницы, и чуть ли не кубарем скатываетесь к её основанию. На улице буря в самом разгаре — хлещет дождь и сверкают молнии — но на востоке небо светлеет на глазах в

преддверии скорого рассвета. Через весь город вы спешите к воротам, где подходит к концу битва между воинами объединённых поселений и железным легионом.

Улицы заполнены телами иссохших мумий, под воздействием воды обращающимися в тлен, но из-за смертельной усталости вы не замечаете ничего вокруг себя. Не сумев преодолеть последние несколько десятков шагов, вы падаете без чувств и погружаетесь в глубокое беспамятство...

ВЫ ВЫШЛИ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИЗ РЕШАЮЩЕЙ СХВАТКИ
И ДОБРАЛИСЬ ДО САМОГО КОНЦА КНИГИ!
ПРИМИТЕ ПОЗДРАВЛЕНИЯ!

ЭПИЛОГ

Битва окончена. Оставшиеся в живых и тяжело раненые воины хоронят своих товарищей, собирая мёртвые тела в устрашающие размерами скопища. Отдавая погибшим последнюю дань уважения, бывшие рабы и солдаты железного легиона бок о бок трудятся над сооружением погребальных костров. Обессиленные, и те и другие понимают, что отныне им придётся строить новый Бхух, и, без власти тёмного владыки, их выживание будет зависеть только лишь от совместных усилий, направленных на возведение равноправного общества.

Дождь прекращается, и, в то же мгновение, первые лучи солнца коронуют вековечные облака Астральных Гор. Стоя посреди обагрённого кровью поля битвы, вы, однако, чувствуете, что ваша миссия ещё не завершена. На юго-западе наращивает силы Ходаш. Принимая во внимание то, сколько лет Ваджра держалась на одних только поставках из далёкой страны, можно сделать вывод, что ваше восстание лишь ускорило неминуемый крах Орнанабхама, ибо, рано или поздно, король Ходаша подмял бы под себя сгнивший изнутри

Бхух, объявив его своими владениями. Как только Ходаш узнает о падении Ваджры, несокрушимая армия ворвётся в здешние земли, и тогда все совершённые вами подвиги окажутся бессмысленными. Есть только один способ оградить Бхух от опасности извне — немедленно отправиться на юго-запад, чтобы обогнать вести, которые, как известно, распространяются быстрее звука, и любой ценой предотвратить вторжение.

Следопыт из Кампаны соглашается сопровождать вас в этом, полном опасностей, путешествии. Сборы начинаются без промедления и в полдень вы уже выдвигаетесь в путь по торговому тракту. Ваш небольшой отряд быстро минует Кампан, пограничные скалы Красной Пустыни, и, к концу четвёртого дня, пересекает границу региона. Настораживает то, что на протяжении всего тракта не попадается ни одного каравана. Никто из ваших спутников не в курсе периодичности их движения, но кто знает, может быть вы уже опоздали? Так или иначе, только добравшись до цели вашего путешествия, вы узнаете правду.

Неистовствует обжигающий ветер, кровожадными тварями кишат бурые пески. Свирепое солнце клонится к закату, окружая путников смертоносным мраком. Стремление выжить гонит храбрецов навстречу верной гибели, но невозможно сказать наверняка в какую сторону ветер судьбы подует завтра. История показала, что в Раджасе удача может отвернуться даже от богов, а значит, всегда есть шанс на успех.

КОНЕЦ



Приложения



СПРАВОЧНИК

В следующих приложениях вы найдёте всю необходимую информацию про предметы, ресурсы и магию, встречающиеся в книге. Для удобства, перечень поделён на четыре тематических раздела и следует в алфавитном порядке.

Оружие

Гламдринг

УЩЕРБ: 1К+8. Одноручное. Великий меч, возвращающийся в каждую новую эпоху хаоса для того, чтобы изменить направление судьбы. Сияет голубым огнём, освещая дорогу ночью и в подземельях.

ЦЕНА: 2500 ж.м.

Деревянная дубина

УЩЕРБ: 1К-1. Одноручное. Крепкая деревянная палка,

расширяющаяся к концу. Иногда усилена вставленными на боевом конце заострёнными кольями.

ЦЕНА: 10 ж.м.

Деревянное копьё

УЩЕРБ: 2К-2. Двуручное. Длинное древко, заострённое на одном или двух концах. Иногда дерево обжигают для большей прочности.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Деревянный меч

УЩЕРБ: 1К+2. Одноручное. Острозаточенный клинок из твёрдого дерева с удобной рукояткой, для особенной твёрдости и прочности обожжённый над огнём.

ЦЕНА: 140 ж.м.

Каменный нож

УЩЕРБ: 1К. Одноручное. Надёжное оружие многих охотников, хотя и немного хрупкое. Рукоятку для удобства обматывают верёвкой.

ЦЕНА: 30 ж.м.

Каменное копьё

УЩЕРБ: 2К. Двуручное. Прочное деревянное древко с наконечником из камня, закреплённого верёвкой или колышком.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Каменная секира

УЩЕРБ: 2К+6. Двуручное. Тяжёлое оружие из двух заострённых кусков гранита, крепящихся к прочной деревянной ручке костяными клиньями и верёвкой.

ЦЕНА: 350 ж.м.

Каменный топор

УЩЕРБ: 1К+6. Одноручное. Смертоносное оружие из заострённого куска гранита, прикреплённого к деревянной рукоятке прочной верёвкой.

ЦЕНА: 300 ж.м.

Кинжал Серой ведьмы

УЩЕРБ: 1К+1. Одноручное. Клинок, обагрённый кровью бесчисленных жертв серых ведьм. Раны, нанесённые им никогда не заживают. Если во время чтения заклинания сделать себе порез этим кинжалом (вычтите 2 единицы из максимального уровня ЭНЕРГИИ), то источником силы для колдовства послужит ваша рана — магический свиток останется цел и пригоден для повторного применения

ЦЕНА: 990 ж.м..

Костяной кинжал

УЩЕРБ: 1К+1. Одноручное. Острозаточенная цельная кость с удобной рукояткой.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Костяная кирка

УЩЕРБ: 1К+3. Одноручное. Массивная остроконечная кость на рукояти из дерева. Верёвочное крепление.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Костяное копьё

УЩЕРБ: 2К+2. Двуручное. Костяное или деревянное древко с остриём из длинной острозаточенной кости, прикреплённой верёвкой.

ЦЕНА: 250 ж.м.

Костяной меч

УЩЕРБ: 1К+5. Одноручное. Острый клинок, выточенный из цельной кости больших размеров и зашлифованный до бритвенной остроты. Обычно, снабжается деревянной рукояткой.

ЦЕНА: 300 ж.м.

Костяная секира

УЩЕРБ: 2К+4. Двуручное. Смертоносное оружие, основой для которого служит гигантская кость.

ЦЕНА: 350 ж.м.

Молот из Монолита

УЩЕРБ: 1К+7. Одноручное. Оружие, основой которому стал осколок от таинственного материала, прочность которого превышает все возможные пределы.

ЦЕНА: 1600 ж.м.

Опустошитель

УЩЕРБ: 2К+8. Двуручное. Устрашающих размеров металлическая коса, достойная быть оружием самой Смерти.

ЦЕНА: 2500 ж.м.

Ржавое лезвие

УЩЕРБ: 1К-1. Одноручное. Изъеденный ржавчиной клинок, некогда принадлежавший главному полководцу одной из девяти древних цивилизаций.

ЦЕНА: 200 ж.м.

Стеклянный кинжал

УЩЕРБ: 1К+1. Одноручное. Благодаря превосходной остроте лезвия, удар этим кинжалом проникает сквозь любую броню — из УЩЕРБА при атаке не вычитается показатель БРОНИ врага. Однако,

стекло — хрупкий материал. В каждом круге проверяйте удачу. Если она не благосклонна к вам, оружие ломается.

ЦЕНА: 200 ж.м.

Стеклянный меч

УЩЕРБ: 1К+5. Одноручное. Стекло можно заточить очень остро. Из-за этого, удар стеклянным оружием проникает сквозь броню, нанося УЩЕРБ без вычета показателя БРОНИ врага. Но в каждом круге атаки вам необходимо проверять удачу. Если она подведёт, клинок тут же сломается и придёт в негодность.

ЦЕНА: 250 ж.м.

Снаряжение и аксессуары

Боевые перчатки

БРОНЯ: +1. Одевается на руки. Надёжные кожаные перчатки, защищающие ладони и кисти рук. Привязываются ремнями.

ЦЕНА: 60 ж.м.

Драконья броня

БРОНЯ: +3. Одевается на торс. Создана из шкуры мёртвого дракона. Обладает превосходными защитными свойствами, уберегая не только от физических повреждений, но и от воздействия стихий.

ЦЕНА: 2500 ж.м.

Железная диадема

БРОНЯ: +2. Одевается на голову. Искусно выкованное украшение, ко всему прочему, защитит голову от ударов лучше любого шлема благодаря необыкновенной твёрдости металла, послужившего исходным для работы материалом.

ЦЕНА: 2000 ж.м.

Жёсткий нагрудник

БРОНЯ: +1. Одевается на торс. Прочная броня, изготовленная из варёной кожи. Жёсткие фрагменты привязываются шнурками к основному ремневидному каркасу, одеваемому чаще всего на голое тело из-за высоких температур Раджаса.

ЦЕНА: 160 ж.м.

Кожаные сапоги

БРОНЯ: +1. Одевается на ноги. Лёгкая, но хорошо защищающая ступни и лодыжки обувь. По раскалённым пескам трудно ходить босиком, поэтому кожаные сапоги — один из самых необходимых элементов экипировки.

ЦЕНА: 120 ж.м.

Кожаный щит

Выдержит 3 физических атаки. Изготавливается из деревянных палок, обтянутых кожей. Костяная рукоятка удобно ложится в ладонь.

ЦЕНА: 200 ж.м.

Накидка от бури

БРОНЯ: +1. Одевается на плечи. Хорошее средство для того, чтобы пережить песчаную бурю, уберечься от холодного ветра или комфортно переночевать в дикой местности.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Плащ буревестника

БРОНЯ: +2. Одевается на плечи. Искусно изготовленный плащ для противостояния суровым стихиям Раджаса. Специальным образом выделанная кожа пропитана редкой красной солью для повышения своих защитных свойств.

ЦЕНА: 350 ж.м.

Хитиновый нагрудник

БРОНЯ: +2. Одевается на торс. Улучшенный вариант брони на основе жёсткого нагрудника. Проваренная для дополнительной жёсткости кожа укреплена прочными хитиновыми пластинами. Эфирная смола обеспечивает надёжное соединение двух материалов.

ЦЕНА: 320 ж.м.

Хитиновый шлем

БРОНЯ: +1. Одевается на голову. Прочная хитиновая пластина, закрепляемая на голове с помощью кожаных ремешков. Под палящим полуденным солнцем в таком шлеме жарковато, но в бою очень важна защита головы, поэтому многие охотники носят шлем на поясе, надевая его по мере необходимости.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Хитиновый щит

Выдержит 5 физических атак. Отличный щит из нескольких слоёв хитина, намертво скреплённых между собой эфирной смолой. Никогда не подведёт и не раз спасёт своего хозяина от гибели.

ЦЕНА: 400 ж.м.

Находки, артефакты и материалы

Болотный гриб

Могущественное, но очень опасное порождение Болот Безумия. Будучи съеденным, гриб на несколько часов повышает скорость вашей реакции и мышления, но необратимо отравляет организм (максимальный уровень ЭНЕРГИИ понижается на единицу). В каждом круге поединка вы можете нанести противнику в два раза больше ударов, или сотворить одно лишнее заклинание!

ЦЕНА: 100 ж.м.

Гигантская кость

Кость самого большого существа в Раджасе. Вес и размеры материала позволяют изготовить из него сокрушающее оружие или хорошую защиту.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Горн Забытых Героев

Старинный боевой рог, обладающий неимоверной силой. Если верить легендам, звук, издаваемый им, способен сокрушить даже каменную твердь Астральных Гор.

ЦЕНА: 700 ж.м.

Драгоценный камень

Редко встречающийся в Раджасе минерал, обработанный руками неизвестного мастера. Может быть любого цвета или прозрачности. Ценность каждого отдельного экземпляра может определить только опытный торговец после тщательного осмотра (естественно, есть шанс быть обманутым).

ЦЕНА: результат броска одной игральной кости, умноженный на 100 (1К х 100) ж.м.

Жало Золотого Скорпиона

Жало опасного пустынного монстра, содержащее в себе его яд. После извлечения из жала, даже в разбавленном виде, яд нейтрализует любое отравление, присутствующее в организме. Однако, если организм не поражён другим ядом, яд Золотого Скорпиона не вступит в реакцию и сам станет смертоносным.

ЦЕНА: 300 ж.м.

Железная монета

Общепризнанная денежная единица в регионе и за его пределами. Чаще всего, монеты представляют собой круглые (или

овальные) пластинки тонко расплющенного железа. Толщина монеты настолько мала, что её можно согнут лёгким усилием пальцев. Железо — самый ценный из доступных материалов, чем и объясняется его экономия даже при изготовлении денег.

Железный слиток

Увесистый кусок железного самородка.

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Заживляющий порошок

Целебное средство, которое жители Антаха готовят из высушенных личинок песчаных червей. Присыпанные этим порошком открытые раны очень быстро затягиваются (ваш герой восстанавливает столько единиц ЭНЕРГИИ, сколько выпало при броске одной игральной кости). Можно использовать в любой не требующий спешки момент.

ЦЕНА: 10 ж.м.

Зелье деревянной кожи

Напиток улучшающий прочность кожного покрова. При употреблении временно повышает уровень вашей БРОНИ на единицу. Действие зелья продолжается в течение нескольких часов. К сожалению, питьё нескольких порций зелья за раз не приносит желаемого усиления эффекта защиты.

ЦЕНА: 400 ж.м.

Зелье каменной кожи

Колдовская смесь, делающая плоть выпившего её человека практически неподдающейся физическим повреждениям. Любой наносимый УЩЕРБ уменьшается вдвое (если значение нечётное, то конечный результат корректируется в пользу игрока). У этого крайне полезного зелья есть только один существенный недостаток:

непродолжительное действие, заканчивающееся вместе с поединком, перед которым оно было принято.

ЦЕНА: 600 ж.м.

Зелье от чумы

Напиток, предотвращающий заражение чумой из Храма Костей. Зелье следует выпить сразу же после его приготовления или взять с собой в *стеклянном флаконе*.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Зелье силы

Напиток из специальных листьев, восстанавливающий СИЛЫ вашего героя до максимального значения. Смесь можно оставить про запас — перед применением её заливают кипятком и настаивают в течение часа.

ЦЕНА: 350 ж.м.

Зелье энергии

Напиток из лекарственного кактуса, восстанавливающий ЭНЕРГИЮ вашего героя до максимального значения. Сухую смесь для напитка можно оставить про запас — перед применением её заливают кипятком и настаивают в течение часа.

ЦЕНА: 350 ж.м.

Змеиное противоядие

Зелье, нейтрализующее яд многих пустынных пресмыкающихся. Очень полезная вещь в опасных странствиях.

ЦЕНА: 100 ж.м.

Карта пещеры сокровищ

План комнат и ходов в известной многим путешественникам Пещере Сокровищ, расположенной в сердце Призрачных Гор. Не

отличается особенной подробностью, зато оберегает от лишней траты времени и большинства ловушек.

ЦЕНА: 75 ж.м.

Карта Лабиринта Погибели

План помещений подземелья, расположенного в западных Оазисах. На пергамент нанесены лишь основные тоннели и комнаты.

ЦЕНА: 75 ж.м.

Камень

Небольшой фрагмент твёрдой скалы. Один из основных ремесленных материалов.

ЦЕНА: 10 ж.м.

Кость

Высушенный фрагмент останков животного или монстра, являющийся одним основных ремесленных материалов. Использование человеческих костей — табу.

ЦЕНА: 70 ж.м.

Кость Бога

Существует легенда, по которой, в древности, Кровавые гиганты поймали Бога, создавшего небо, землю и тварей Раджаса, и съели, разорвав его плоть на части. От этого они обрели большую силу и стали ещё кровожадней, из-за чего и получили своё название. Гигантам так понравился вкус съеденного мяса, что они захотели ещё, но не смогли найти ничего подобного. Преклоняясь перед неведомой силой, наполнившей их тела, Кровавые гиганты стали поклонятся останкам Бога. Каждый из гигантов взял себе по одной кости, которую обязан был почитать до самой смерти, омывая кровью своих жертв.

ЦЕНА: 1500 ж.м.

Кусок гранита

Обломок исключительно твёрдой горной породы. Оружие и инструменты из гранита намного прочнее и долговечнее чем из обычного камня.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Кусок дерева

Материал, который можно встретить в основном только на территории Оазисов. Податливый, надёжный и твёрдый при надлежащей обработке.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Кусок кожи

Ресурс, добываемый с тел некоторых убитых хищников. Кожа — один из самых главных материалов для изготовления одежды и брони. Можно поразиться количеству производимых из него вещей.

ЦЕНА: 120 ж.м.

Кусок лианы

Отрезок подобного канату растения из восточной части Оазисов. Примечателен тем, что его применяют как для витья верёвок, так и для приготовления зелий.

ЦЕНА: 100 ж.м.

Кусок хитина

Фрагмент внешнего скелета гигантских насекомых, в большом количестве населяющих регион. Используется для изготовления брони.

ЦЕНА: 85 ж.м.

Кусок отравленного дерева

Этот материал можно применять для изготовления

деревянного оружия вместо обычного куска дерева. Стоимость работы увеличится в два раза, но при использовании в бою оружия из отравленного дерева, после первого же ранения показатель СИЛЫ врага убавляется на единицу каждый круг. Очень важно то, что персонаж должен носить перчатки, иначе каждый бой будет заканчиваться потерей 2К единиц СИЛ.

ЦЕНА: 200 ж.м.

Кусок чешуи дракона

Фрагмент шкуры могущественного существа. Защитные свойства этого материала невозможно переоценить, однако трудно представить, кто из мастеров возьмётся за труд изготовления драконьих доспехов.

ЦЕНА: 1650 ж.м.

Кусок чёрного дерева

Очень прочный материал, не произрастающий в регионе уже много веков. Холодный на ощупь в отличие от тёплого обычного дерева, он тверже камня и прочнее железа.

ЦЕНА: 1450 ж.м.

Малый железный слиток

Небольшой фрагмент железного самородка.

ЦЕНА: 300 ж.м.

Медаль Чемпиона Раджаса

Обладателя этой медали знает весь Бхух — от мала до велика. Никто никогда не потребует с него денег, сочтя за честь услужить великому герою по мере своих возможностей. Но истинный Чемпион, помня о бедственном положении людей в регионе, не станет злоупотреблять своей славой!

ЦЕНА: *(не продаётся)*

Метеорит

Металл, низвергнувшийся в Раджас из Великой Пустоты.

ЦЕНА: 1700 ж.м.

Мешочек с семенами

Семена, украденные из городских запасов неизвестным рабом. При надлежащих навыках и усердной заботе, из них можно вырастить настоящие фруктовые деревья — было бы плодородная почва.

ЦЕНА: 500 ж.м.

Моток верёвки

Прочная длинная верёвка, необходимая в каждом путешествии. Сплетена умелыми руками мастера из лианных волокон.

ЦЕНА: 250 ж.м.

Напиток отшельников

Могущественное снадобье, рецепт которого придумали люди, живущие в суровых условиях гор. Напиток управляет ресурсами организма, по-новому распределяя СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ. Снадобье нужно пить сразу же после его приготовления — спустя время оно перестаёт действовать. Выпив его, ваш герой повышает максимальное значение СИЛ на единицу, но снижает на две единицы максимальное значение ЭНЕРГИИ. Так что взвесьте все «за» и «против» перед употреблением этого зелья.

ЦЕНА: (нельзя продать)

Оберегающий амулет

Деревянный оберег на шнурке, сделанный мастером из Роги. Черпая энергию из СИЛ персонажа (вычтите -1 от максимального значения СИЛ), уменьшает получаемый ущерб на единицу

(прибавьте +1 к БРОНЕ). Эффект действует только пока оберег надет на шею.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Огненный снаряд

Стеклянная колба, наполненная легковоспламеняющейся смесью, в составе которой есть вулканическая сера. Возгорается при ударе, образуя облако синего пламени. При использовании в бою, если у противника нет защиты от огня, наносит повреждение в размере 1К+3.

ЦЕНА: 60 ж.м.

Одурманивающее зелье

Эти флаконы с ядом распространяются среди жителей центральной части региона Бхух. Само по себе, небольшое количество зелья вызывает у человека лёгкий приступ почти полностью обратимого сумасшествия. Вы сами можете сделать такое же зелье, набрав в стеклянную ёмкость воды из Болот Безумия.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Ожерелье людоеда

Жуткое украшение, сделанное из нанизанных на толстую верёвку человеческих черепов. Надо понимать, что это все жертвы монстра. Толку от находки никакого, но если вы похороните кости убитых то судьба отблагодарит вас непременной удачей в будущем.

ЦЕНА: (не продаётся)

Осколок Монолита

Чёрный холодный камень удивительной прочности. Происхождение его неизвестно — вы никогда не встречали ничего подобного.

ЦЕНА: 1050 ж.м.

Паучье противоядие

Настойка, нейтрализующая яд большинства насекомообразных монстров в регионе Бхух. Очень полезная вещь в опасных странствиях.

ЦЕНА: 100 ж.м.

Пистолет

Короткая металлическая трубка, насаженная на деревянную колоду. Оборудована фитильным замком. При нажатии на курок выстреливает пулей, пробивающей броню и наносящей противнику в ближнем бою 8 единиц УЩЕРБА. К сожалению, заряд только один.

ЦЕНА: 400 ж.м.

Порция жёлтой соли

Жёлтые кристаллы, хорошо растворяющиеся в воде. Применяются в зельеварении и ремесле.

ЦЕНА: 100 ж.м.

Порция красной соли

Очень редкий минерал, не встречающийся в форме естественных залежей. Высоко ценится среди ремесленников и зельеваров. В чистом виде не употребляется, но, говорят, если съесть порцию красной соли (-2 единицы СИЛ), то в следующий раз удача обязательно сопутствует вам.

ЦЕНА: 500 ж.м.

Порция листьев силы

Листья одного из немногих полезных деревьев в Оазисах. Съеденные сырыми, листья восстановят всего единицу СИЛ, но в составе умело сваренного зелья они способны на многое.

ЦЕНА: 75 ж.м.

Пригоршня ягод для зрения

Маленькие красные ягодки с вяжущим, немного сладковатым, вкусом. Если съесть их в достаточном количестве, глаза начинают быстро привыкать к окружающему освещению и, в случае темноты, улавливают мельчайшие частицы света, позволяя ночью видеть также хорошо, как и днём. Эффект длится несколько часов.

ЦЕНА: 80 ж.м.

Пучок сонной травы

Редкое целебное растение, произрастающее исключительно в Болотах Безумия. Если выпить отвар сонной травы перед сном, то организм и разум отдохнут полноценно, вне зависимости от окружающих условий. Таким образом персонаж сможет восполнить все СИЛЫ и ЭНЕРГИЮ даже во время походной стоянки.

ЦЕНА: 100 ж.м.

Сердитый гриб

Редкий кактус, своей формой напоминающий форму гриба, но не являющийся последним. При повреждении оболочки взрывается, нанося находящемуся в непосредственной близости существу 10 единиц УЩЕРБА. Распыляющиеся при взрыве споры не только обжигают, но и вызывают в организме выброс адреналина, за которым следует прилив сил (СИЛЫ попавшего под взрыв существа восполняются до изначального уровня).

ЦЕНА: 80 ж.м.

Сердце Доблести

Крупный драгоценный камень глубокого пурпурного цвета, испускающий мягкое свечение даже в полной темноте. Одна из немногих реликвий древних цивилизаций, сохранившаяся до нашего времени в белоснежной башне посреди Соляных Равнин.

ЦЕНА: 1500 ж.м.

Серный камень

Самородок вулканической серы — опасного и обладающего немалой силой вещества. С большой осторожностью обрабатывается умельцами для добычи чистой серы.

ЦЕНА: 150 ж.м.

Старинный перстень

Родовая реликвия одной из семей воинов, попавших в рабство к владыке Ваджры. Перстень выкован из железа и покрыт витиеватой гравировкой, изображающей три черепа, насаженные на древко копья. При ношении этого перстня удваивается максимальное значение ЭНЕРГИИ персонажа.

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Стеклянный флакон

Пустая прозрачная ёмкость, изготовленная в Дхритье ремесленниками-стеклодувами. Достаточно хрупкая. К каждому флакону прилагается притёртая костяная пробка.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Трактат о зельеварении

Роскошный древний фолиант, посвящённый науке о трансформации веществ. Наследие одного из колдунов, чудом уцелевшее в Войне Девяти Королей. Обладая книгой, вы можете приготовить любое зелье без посторонней помощи — были бы все необходимые компоненты.

ЦЕНА: 1500 ж.м.

Флакон болотной воды

Стеклянная ёмкость, наполненная мутной жидкостью из Болот Безумия. Иногда, вода из болот используется как один из компонентов зелья. Само по себе, небольшое количество ядовитой

воды вызывает у человека лёгкий приступ почти полностью обратимого сумасшествия.

ЦЕНА: 75 ж.м.

Флакон эфирной смолы

Пузырёк с очень вязким чёрным веществом. После нескольких часов пребывания на воздухе, смола въедается в поверхности, с которыми соприкасалась, намертво и затвердевает в материал, по прочности сравнимый с деревом. Один из самых ценных в мастеровом деле компонентов.

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Фляга целебной воды

Фляга, наполненная водой из горячего источника в деревне Кампан. Восполняет 1К единиц ЭНЕРГИИ и 2 единицы СИЛ. Воду можно выпить в любой момент.

ЦЕНА: 75 ж.м.

Целебный кактус

Полезное растение, произрастающее в песчаных пустошах. Хотя для извлечения из кактуса пользы приходится повозиться, результат превосходит все ожидания. Растение можно съесть сырым, но при этом эффект будет очень слабым и ваш герой восполнит всего 2 единицы ЭНЕРГИИ.

ЦЕНА: 50 ж.м.

Яблоко

Сочный фрукт, выращиваемый в Благодатных Садах усилиями тысяч рабов. Благодаря своим полезным свойствам, пополняет текущее значение СИЛ на две единицы, а текущее значение ЭНЕРГИИ на четыре единицы.

ЦЕНА: 40 ж.м.

Яд гигантской сколопендры

Очень опасный яд. В больших количествах мгновенно умерщвляет человека. Если обработать этим ядом оружие, то к показателю УЩЕРБА последнего прибавляется единица.

ЦЕНА: 800 ж.м.

Магия Раджаса

Свиток Бессилия

Заклинание действует на одного или нескольких врагов во время боя, опустошая их волю. УЩЕРБ от вражеских ударов становится вдвое меньше. Если выпадает нечётное число, значение корректируется в пользу игрока.

ЦЕНА: 1200 ж.м.

Свиток Блуждающего Огня

Ярко светящийся шар, вызванный к жизни этим колдовством, будет парить в воздухе прямо над вашей головой, освещая окружающее пространство. Это избавит вас от необходимости занимать одну из рук факелом во время исследования подземелий. Заклинание действует в течение получаса.

ЦЕНА: 600 ж.м.

Свиток Воздушного Демона

Волшебство создаёт ведомый волей заклинателя пылевой смерч, который способен нападать и наносить вред врагам. Используется во время поединков. Характеристики демона — СИЛЫ: 12, ЭНЕРГИЯ: 12, УЩЕРБ: 1К+2, БРОНЯ: 4.

ЦЕНА: 490 ж.м.

Свиток Закона Кармы

Все ваши ранения, нанесённые физическими атаками, мгновенно возвращаются тем, кто их наносит. Свиток используется во время поединка и действует до окончания оного.

ЦЕНА: 500 ж.м.

Свиток Защиты от Смерти

Одно из самых могущественных заклинаний. На короткое время (до часа) подменяет ваше проявление в физической реальности Тёмным двойником, имеющимся у каждого живого существа. Этот двойник принимает на себя любые воздействия (как разрушительные, так и целебные), и, соответственно, может умереть вместо вас. Если это происходит, то, после прекращения действия заклинания, вы вернётесь в свой мир живыми и невредимыми. Важно помнить, что заклинание не сработает, если ваш Тёмный двойник уже мёртв. Кроме того, последствия смерти двойника практически не изучены, поэтому лучше всего никогда не пользоваться этим свитком.

ЦЕНА: 1500 ж.м.

Свиток Карающего Грома

Магия наделяет любое оружие энергией молнии. Любое существо, не имеющее защиты от электричества, при нанесении ему раны таким оружием, будет получать удвоенный ущерб.

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Свиток Огненного Щита

Сила заклятия заключает персонажа в защитную оболочку, которая защищает от любых повреждений огнём в течение одного дня. К сожалению, герой при этом также не может воспользоваться никаким огненным оружием.

ЦЕНА: 1300 ж.м.

Свиток Тайного Портала

Заклинание отворяет магическую дверь, пронзающую пространство. При помощи этого волшебства, персонаж способен мгновенно переместиться в любое место, в котором он когда-либо побывал.

ЦЕНА: 950 ж.м.

Свиток Пепельного Демона

Волшебство создаёт ведомое волей заклинателя пепельное облако, которое способен нападать и наносить вред врагам. Используется во время поединков. Характеристики демона — ЭНЕРГИЯ: 29, СИЛЫ: 19, УЩЕРБ: 2К, БРОНЯ: 0.

ЦЕНА: 890 ж.м.

Свиток Полной Невидимости

На короткий миг времени заклинатель становится абсолютно невидимым для людей, животных и монстров. Воспользовавшись этим свитком, вы можете безнаказанно украсть одну вещь, спастись бегством без траты СИЛ, ЭНЕРГИИ и минуя проверку удачи, а также во время боя нанести врагу удар в обход его БРОНИ или избежать вражеской атаки. К сожалению, этим заклинанием нельзя обмануть призраков.

ЦЕНА: 1300 ж.м.

Свиток Регенерации

Это мощное заклятие полностью исцеляет того, на кого наложено. СИЛЫ и ЭНЕРГИЯ восполняются до изначального уровня, излечиваются все болезни и яды, восстанавливаются утерянные конечности и обновляется кожный покров. Персонаж становится словно заново рождённым. Внимание! Не избавляет от проклятий!

ЦЕНА: 1500 ж.м.

Свиток Слабого Окаменения

Будучи сотворённым во время поединка, заклинание обращает в камень одного из ваших врагов. Магия действует три круга, то есть один из противников трижды пропускает свой ход. Имейте ввиду: заклинанием нельзя остановить то, что не движется, или атакует без помощи физического движения!

ЦЕНА: 300 ж.м.

Свиток Железной Воли

Заклинание на несколько минут наделяет ваше физическое тело непреклонным намерением, перед которым ничто не может выстоять: при проверке СИЛ, вы бросаете не одну, а две игральных кости!

ЦЕНА: 300 ж.м.

Свиток Улучшения Брони

Это заклинание, будучи наложенным на любое снаряжение, навсегда повышает показатель БРОНИ последнего на единицу. Будьте осторожны! При повторных улучшениях одного и того же предмета необходимо проверять удачу — броня обратиться в пепел от магического перенапряжения, если вам не повезёт!

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Свиток Улучшения Оружия

Это заклинание, будучи наложенным на любое оружие, навсегда повышает УЩЕРБ последнего на единицу. Будьте осторожны! При повторных улучшениях одного и того же оружия необходимо проверять удачу — клинок обратиться в пепел от магического перенапряжения, если вам не повезёт!

ЦЕНА: 1000 ж.м.

Свиток Ярости

Во время боя, существо, на которое наложено заклинание, атакует в два раза быстрее. Это позволяет ему наносить в каждом круге два удара одним и тем же оружием. Магия действует в течение одного сражения.

ЦЕНА: 600 ж.м.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 5

ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ

ПОСЛЕДНИЙ СВИТОК ЛЕТОПИСИ 10

ПРАВИЛА ИГРЫ

КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ 14

ПУТЕШЕСТВИЯ 15

Как пользоваться картой 16

Дневные приключения 17

Ночные приключения 18

Случай на привале 18

Собирательство и охота 19

Деревни 20

Опасные места и памятники древности 21

БИТВЫ И ПОЕДИНКИ 22

Характеристики персонажа 22

Оружие 22

Снаряжение 23

Как сражаться 24

Спасение бегством 27

КОЛДОВСТВО 28

Заклинания 29

ПРОВЕРКИ 30

Проверка СИЛ 30

Проверка ЭНЕРГИИ 31

Проверка удачи 31

Воровство 31

СОКРАЩЕНИЯ 33

НАПОСЛЕДОК 33

АВАТАР

ВОПЛОЩЕНИЕ 35

Определение характеристик 35
Выбор поселения 36
Экипировка 36
ЛИСТОК ГЕРОЯ 39
ЛИСТОК ГЕРОЯ
В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
КАРТА РЕГИОНА БХУХ
ПРИРОДА РАДЖАСА 42
ВОЛЬНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ 43
Антах 45
Бахис 48
Бхррам 51
Вадана 54
Дхритья 57
Кампан 60
Рога 63
Роха 66
Четака 69
Ягья 72
АСТРАЛЬНЫЕ ГОРЫ 75
ВНЕШНЯЯ ГОРНАЯ ЦЕПЬ 76
Дневной путь 76
Ночной путь 79
Охота 83
Собирательство 84
ГЛУБИНЫ АСТРАЛЬНЫХ ГОР 84
Дневной путь 84
Ночной путь 86
Охота 90
Собирательство 91
ВХОД В ПУСТОТУ 92
ЗАОБЛАЧНЫЙ ЗАМОК 96

ПЕЩЕРЫ ГИГАНТОВ 100
БОЛОТА БЕЗУМИЯ 105
Дневной путь 106
Ночной путь 110
Охота 114
Собирательство 115
АЛТАРЬ СЕРЫХ ВЕДЬМ 116
БЛАГОДАТНЫЕ САДЫ 120
Дневной путь 121
Ночной путь 125
Охота 129
Собирательство 130
ЖЕЛЕЗНЫЙ ГАРЕМ 131
ЗЕМЛЯ ВУЛКАНОВ 135
Дневной путь 136
Ночной путь 140
Охота 143
Собирательство 145
ДОМ ОГНЯ 146
РАЗЛОМ 150
ЧЁРНАЯ БАШНЯ 152
КРАСНАЯ ПУСТЫНЯ 156
Дневной путь 157
Ночной путь 161
Охота 166
Собирательство 167
ДЕВЯТЫЙ ПОСТ 168
МОНОЛИТ 172
ОАЗИСЫ 176
ЗАПАДНЫЕ ПУСТОШИ 177
Дневной путь 177
Ночной путь 182

Охота 186
Собирательство 187
ВОСТОЧНЫЕ ДЖУНГЛИ 188
Дневной путь 188
Ночной путь 192
Охота 196
Собирательство 197
ЛАБИРИНТ ПОГИБЕЛИ 199
ЧЁРНОЕ ОЗЕРО 205
ПЕСЧАНЫЕ ДЮНЫ 209
БЛИЖНИЕ ТЕРРИТОРИИ 210
Дневной путь 210
Ночной путь 213
Охота 216
Собирательство 217
ДАЛЬНИЕ ТЕРРИТОРИИ 217
Дневной путь 217
Ночной путь 221
Охота 224
Собирательство 225
БОЛЬШАЯ ПИРАМИДА 226
МАЛАЯ ПИРАМИДА 230
ПРИЗРАЧНЫЕ ГОРЫ 234
Дневной путь 235
Ночной путь 239
Охота 245
Собирательство 246
КРЕПОСТЬ МЁРТВЫХ 247
ПЕЩЕРА СОКРОВИЩ 251
ТРАС 257
СОЛЯНЫЕ РАВНИНЫ 260
Дневной путь 261

Ночной путь 265
Охота 269
Собирательство 270
МАЯК 271
ШЛАКОВЫЕ ТОПИ 275
Дневной путь 276
Ночной путь 280
Охота 285
Собирательство 286
ХРАМ КОСТЕЙ 288
СЛУЧАЙ НА ПРИВАЛЕ 291
ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА
ВАДЖРА 312
Врата Ваджры 313
Улицы Ваджры 314
Дворец владыки Ваджры 316
Устрашающий Смерть 319
ЭПИЛОГ 323
ПРИЛОЖЕНИЯ
СПРАВОЧНИК 327
Оружие 327
Снаряжение и аксессуары 331
Находки, артефакты и материалы 333
Магия Раджаса 346
СОДЕРЖАНИЕ 351

ДЛЯ ЗАМЕТОК