FABLED LANDS ЗЕМЛИ СКАЗАНИЙ

ЗЕМЛИ СКАЗАНИЙ

ИСТЕРЗАННОЕ ВОЙНОЙ КОРОЛЕВСТВО

Дэйв Моррис
Джейми Томсон

Перевод с английского
выполнили:

Vervang
Kadena
Златолюб
Xpromt
Jumangee
Иннокентий Кравцов
и другие.

Версия текста 1.03

Вёрстка: Jumangee

Книги-игры и интерактивные рассказы
http://quest-book.ru
2014

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Чтобы использовать одну из своих способностей (СРАЖЕНИЕ, ВОРОВСТВО и т.д.), бросьте два кубика и добавьте к результату значение этой способности. Успешной проверкой считается полученный результат, превосходящий значение сложности выполняемого действия.

Например:

Вы хотите успокоить разъяренного трактирщика. Для этого необходимо пройти проверку ОБАЯНИЯ сложностью 10. Допустим, ваше ОБАЯНИЕ равно 6. Значит, для успешного действия вам достаточно выбросить на двух кубиках 5 очков и более.

Бой содержит в себе серию проверок СРАЖЕНИЯ. Сложность каждой равна значению Защиты противника (ваше значение Защиты равно вашему Рангу ПЛЮС бонус вашей брони ПЛЮС ваше значение СРАЖЕНИЯ). Величина, на которую результат броска превысит сложность, равна количеству очков Выносливости, которые потеряет ваш противник.

Это практически всё, что вам нужно знать. Для получения дополнительной информации, обратитесь к разделу «Путешествие по Землям сказаний».



Персонажи

Вы можете создать собственного персонажа или выбрать одного из представленных ниже — за исключением двух последних. Перепишите характеристики выбранного героя на Лист персонажа.



Лиана Шустрая

- Ранг: 1
- Род занятий: Странник
- Выносливость: 9
- Защита: 7
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 2
- СРАЖЕНИЕ: 5
- МАГИЯ: 2
- НАБОЖНОСТЬ: 3
- СЛЕДОПЫТСТВО: 6
- ВОРОВСТВО: 4
- Снаряжение: копьё, кожаная куртка (Защита +1), карта

Лиана предпочитает проводить время в скальных гротах и древесных чащах, а не на убогих улочках городов. Она грациозна как серна, хитра как лиса и свирепа, словно орлица.

Лиана наслышана о Древограде, что расположен в лесах острова Друидов.



Шалор Изгнанник

- Ранг: 1
- Род занятий: Маг
- Выносливость: 9
- Защита: 4
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 2
- СРАЖЕНИЕ: 2
- МАГИЯ: 6
- НАБОЖНОСТЬ: 1
- СЛЕДОПЫТСТВО: 5
- ВОРОВСТВО: 3
- Снаряжение: посох, кожаная куртка (Защита +1), карта

Движимый жгучей жаждой тайных знаний, Шалор избрал судьбу изгоя, оставившего родные края и отрекшуюся от него семью. Он стремится стать одним из самых могущественных волшебников мира, и ничто не помешает ему достичь своей цели. Пока же в поисках очередного приключения, Шалор направляется в таверну «Золотая пыль» в Жёлтом Порту.



Андриэль Молот

- Ранг: 1
- Род занятий: Воин
- Выносливость: 9
- Защита: 8
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 3
- СРАЖЕНИЕ: 6
- МАГИЯ: 2
- НАБОЖНОСТЬ: 4
- СЛЕДОПЫТСТВО: 3
- ВОРОВСТВО: 2
- Снаряжение: секира, кожаная куртка (Защита +1), карта

Андриэль жаждет славы в приключениях и на поле боя.

Он оставил родину, где долгое время царит мир, и никому не нужны его боевые навыки.

Честный и открытый, Андриэль следует кодексу воина даже в мелочах. Он знает, что гильдии купцов Жёлтого Порта нужна его помощь.



Марана Пламенное Сердце

- Ранг: 1
- Род занятий: Вор
- Выносливость: 9
- Защита: 6
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 5
- СРАЖЕНИЕ: 4
- МАГИЯ: 4
- НАБОЖНОСТЬ: 1
- СЛЕДОПЫТСТВО: 2
- ВОРОВСТВО: 6
- Снаряжение: меч, кожаная куртка (Защита +1), карта

Марана гордая независимая женщина, чье детство прошло в закоулках родного города.

В силу своей профессии ей пришлось бежать в поисках счастья в новые земли. Хитра и изворотлива, она способна преодолеть любые преграды.

Маране стало известно, что храму Зига в Марлоке понадобились услуги вора.



Игнациус Праведный

- Ранг: 1
- Род занятий: Жрец
- Выносливость: 9
- Защита: 4
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 4
- СРАЖЕНИЕ: 2
- МАГИЯ: 3
- НАБОЖНОСТЬ: 6
- СЛЕДОПЫТСТВО: 4
- ВОРОВСТВО: 2
- Снаряжение: жезл, кожаная куртка (Защита +1), карта

Игнациус — путешественник, желающий узнать всё возможное о божествах Земель сказаний. Его непоколебимая вера придаёт дополнительный пыл и интерес его проповедям, и он увлекает огромные толпы людей своими страстными речами.

Игнациус ищет Дом жрецов в Марлоке.



Астариэль Песнь Небес

- Ранг: 1
- Род занятий: Менестрель
- Выносливость: 9
- Защита: 5
- Деньги: 16 шардов
- ОБАЯНИЕ: 6
- СРАЖЕНИЕ: 3
- МАГИЯ: 4
- НАБОЖНОСТЬ: 3
- СЛЕДОПЫТСТВО: 2
- ВОРОВСТВО: 4
- Снаряжение: меч, кожаная куртка (Защита +1), карта

У Астариэля настоящая страсть к путешествиям, и он раздражается, если вынужден оставаться на одном месте в течение долгого времени. Он наслаждается свободой большой дороги и мыслью, что он никогда не знает, какие приключения принесёт каждый новый день.

Астариэль живёт своим умом и хорошо известен во многих тавернах, где потчует путешественников своими сказками.



Джейми Томсон

Ранг: 10
Род занятий: Автор
Выносливость: 47
Защита: 20
Деньги: 3 шарда
ОБАЯНИЕ: 6
СРАЖЕНИЕ: 10
МАГИЯ: 8
НАБОЖНОСТЬ: 6
СЛЕДОПЫТСТВО: 1
ВОРОВСТВО: 9

Снаряжение: Компьютер, со всей информацией по Землям сказаний.

Джейми Томпсон дебютировал в ролевом бизнесе в качестве помощника редактора журнала «Белый Карлик». Предыдущие его работы включают книги «Боевой Фэнтези» для издательства Паффин, серию «Путь Тигра» для Ходдер Хедлайн и книгу-игру, основанную на сериале 4-го канала «Хрустальный Лабиринт» (вместе с Дэйвом Моррисом).

«Земли сказаний» основаны на вымышленном мире Харкуны, который он разработал для серии радиопьес на Радио 5 в 1993. Его хобби — крикет, ролевые и компьютерные игры. Живет в Брикстоне.



Дэйв Моррис

Ранг: 10
Род занятий: Автор
Выносливость: 33
Защита: 14
Деньги: 203 шарда
ОБАЯНИЕ: 6
СРАЖЕНИЕ: 4
МАГИЯ: 10
НАБОЖНОСТЬ: 1
СЛЕДОПЫТСТВО: 6
ВОРОВСТВО: 4

Снаряжение: Карты, открывающие все Земли сказаний, включая подземный мир и ещё не известные остальным места.

Интересы Дэйва включают в себя ролевые игры, тибетские духовные танцы, фильмы, бокс и кухню — особенно кухню.

Его часто можно встретить в ресторане Чада в Баттерси, где он громогласно будет выражать свои взгляды на большинство глобальных мировых проблем.

Женат на вакханке.

Путешествуя по Землям сказаний

«Земли сказаний» не похожи ни на одну прочую серию книг-игр. Суть в том, что вы можете проходить книги в любом порядке, возвращаясь к предыдущим книгам серии всякий раз, как возникнет такое желание. Чтобы начать приключение, вам хватит и одной книги, но, собрав остальные книги серии, вы сможете исследовать более обширную часть этого богатого фэнтезийного мира. В «Землях сказаний» вместо всего одной сюжетной линии, можно испытать практически неограниченное число приключений. Все, что вам нужно — две кости, карандаш и ластик.

Если вы до этого играли в другие книги серии, вы знаете ваш начальный параграф в этой книге. Переходите на него прямо сейчас.

Если это ваша первая книга Земель сказаний, ознакомитесь с остальной частью правил, прежде чем начать игру с параграфа 1 «Истерзанного войной королевства». У вас останется тот же персонаж на протяжении всех книг: начав свой путь в Истерзанном войной королевстве в качестве неприкаянного бродяги с Рангом 1, но постепенно набирая могущество, богатство и опыт на протяжении всей серии.

СПОСОБНОСТИ

У вас есть шесть способностей. Ваше первоначальное значение каждой способности варьируется от 1 (низкая способность) до 6 (высокий уровень способности).

Минимальное значение способности составляет 1 — ниже оно стать не может.

ОБАЯНИЕ	умение заводить дружбу с людьми.
СРАЖЕНИЕ	искусство боя.
МАГИЯ	искусство накладывать заклинания.
НАБОЖНОСТЬ	дар божественной силы и мудрости.
СЛЕДОПЫТСТВО	чтение следов и знание дикой природы.
ВОРОВСТВО	талант к скрытности и взлому замков.

РОД ЗАНЯТИЙ

Не все искатели приключений одинаково хороши во всём. У каждого есть сильные и слабые стороны. Ваш выбор рода занятий определяет первоначальные значения этих шести способностей.

- *Жрец:* ОБАЯНИЕ 4, СРАЖЕНИЕ 2, МАГИЯ 3, НАБОЖНОСТЬ 6, СЛЕДОПЫТСТВО 4, ВОРОВСТВО 2
- *Маг:* ОБАЯНИЕ 2, СРАЖЕНИЕ 2, МАГИЯ 6, НАБОЖНОСТЬ 1, СЛЕДОПЫТСТВО 5, ВОРОВСТВО 3
- *Вор:* ОБАЯНИЕ 5, СРАЖЕНИЕ 4, МАГИЯ 4, НАБОЖНОСТЬ 1, СЛЕДОПЫТСТВО 2, ВОРОВСТВО 6
- *Менестрель:* ОБАЯНИЕ 6, СРАЖЕНИЕ 3, МАГИЯ 4, НАБОЖНОСТЬ 3, СЛЕДОПЫТСТВО 2, ВОРОВСТВО 4
- *Воин:* ОБАЯНИЕ 3, СРАЖЕНИЕ 6, МАГИЯ 2, НАБОЖНОСТЬ 4, СЛЕДОПЫТСТВО 3, ВОРОВСТВО 2
- *Странник:* ОБАЯНИЕ 2, СРАЖЕНИЕ 5, МАГИЯ 2, НАБОЖНОСТЬ 3, СЛЕДОПЫТСТВО 6, ВОРОВСТВО 4

Внесите в Лист персонажа, включённый в Набор приключения 1, выбранный род занятий и показатели способностей для этого рода занятий.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Выносливость снижается, когда вам наносится повреждение. Путешествуя, не забывайте следить за значением Выносливости. Вам следует опасаться, чтобы ваша Выносливость не упала до нуля — это означает смерть.

Утраченную Выносливость можно восстановить различными способами, но она не может превышать первоначальное значение, пока вы не получите новый Ранг.

Вы начинаете игру с 9 очками Выносливости. Запишите значение Выносливости карандашом на Листе персонажа.

РАНГ

Вы начинаете игру с Рангом 1, так что сразу отметьте это на Листе персонажа. Выполняя задания и побеждая врагов, вы повышаете свой Ранг.

В ходе ваших приключений вам сообщат, когда вы имеете право продвинуться в Ранге. Персонажи более высокого Ранга крепче, удачливее и вообще лучше справляются с неприятностями.

Ранг	*Титул*
1	Изгой
2	Простолюдин
3	Член гильдии
4	Мастер/Искусница
5	Дворянин/Леди
6	Барон/Баронесса
7	Граф/Графиня
8	Виконт/Виконтесса
9	Маркиз/Маркиза
10	Герцог/Герцогиня

СНАРЯЖЕНИЕ

При себе вы можете нести до 12 предметов. Все персонажи начинают с 16 шардами наличными и следующим имуществом, которое можно записать на Лист приключения:

- меч
- кожаная куртка (Защита+1)
- карта

Не забывайте, вы не можете нести больше 12 предметов, поэтому если у вас их окажется больше оговоренного количества, вам придётся вычеркнуть кое-что с вашего Листа приключения или отыскать место для хранения лишних предметов.

Суммы денег, которые вы можете нести, неограниченны.

ЗАЩИТА

Ваше значение Защиты равняется:

› ваше значение СРАЖЕНИЯ
› плюс ваш ранг
› плюс премия надетого доспеха (если есть).

У каждого найденного вами комплекта доспехов будет указана его премия Защиты. Вы можете нести несколько комплектов доспех, если хотите — но поскольку одновременно вы можете надеть только один, вы получаете только премию Защиты от самых лучших из имеющихся у вас доспехов.

Запишите значение Защиты на Листе персонажа. В начале он просто равно вашему параметру СРАЖЕНИЯ плюс 2 (потому что ваш Ранг 1 и броня +1). Не забывайте обновлять его, если получите броню получше или повысите Ранг или параметр СРАЖЕНИЕ.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

Сражаясь с противником, бросьте два кубика и добавьте ваше значение СРАЖЕНИЯ. Вам нужно выкинуть больше, чем Защита противника. Разница, на которую ваш бросок превысит вражескую Защиту, составит количество Выносливости, которое потеряет противник.

Если после этого Выносливость противника падает до нуля, он побежден. В противном случае, он нанесёт вам ответный удар, использую ту же самую процедуру. Если вы останетесь в живых, то получите шанс атаковать снова, и битва будет продолжаться до тех пор, пока один из вас не одержит викторию.

Пример:

У вас персонаж Ранга 3 с параметром СРАЖЕНИЯ 4, и вам нужно сразиться с гоблином (СРАЖЕНИЕ 5, Защита 7, Выносливость 6). Бой начинается с вашей атаки (у вас всегда первый удар, если не указано иное).

Допустим, вы выбросили 8 на двух кубиках. Добавив ваше значение СРАЖЕНИЯ, получаем 12. Это на 5 больше, чем Защита гоблина, поэтому он теряет 5 очков Выносливости.

У гоблина всё ещё остаётся 1 очко Выносливости, поэтому он получает возможность нанести ответный удар. Он выбрасывает на кубиках 6, к нему добавляется его значение СРАЖЕНИЯ (5), так что суммарное значение атаки 11. Допустим, на вас кольчуга (Защита +3) .

Следовательно, ваша Защита равна 10 (4 +3 +3), так что вы теряете 1 очко Выносливости, а затем можете атаковать снова.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Сражение часто далеко не самый легкий или безопасный способ разрешить ситуацию. Когда вам предоставляется шанс использовать одну из своих способностей, вам будет сказана Сложность задачи. Вы бросаете два кубика, прибавляете значение вашей способности, и, чтобы преуспеть в выполнении задачи, сумма должна получиться выше сложности задания.

Пример:

Вы стоите у подножия утеса. Чтобы вскарабкаться на него, вы можете воспользоваться ВОРОВСТВОМ, Сложность задачи 9. Предположим, ваше значение ВОРОВСТВА 4. Это означает, что вам надо выбросить на двух кубиках как минимум 6, чтобы вскарабкаться.

КОДОВЫЕ СЛОВА

В Набор приключения 1 включён список кодовых слов.

Время от времени вам будут сообщать, что вы получили кодовое слово. Когда это произойдёт, отметьте галочкой поле рядом с этим кодовым словом.

Если позже вы теряете это кодовое слово, сотрите галочку.

Для каждой книги серии кодовые слова подобраны по алфавиту.

К примеру, в этой книге все кодовые слова начинаются с буквы «А». Это позволяет легко проверить, если вы получили кодовое слово из книги, в которую играли перед этим.

Например, вас могут спросить, подобрали ли вы кодовое слово в книге, которую вы уже прошли. Буква, с которой начинается ключевое слово, сообщит вам, какую книгу проверять (т.е., если оно начинается с буквы «В», то оно из Книги 3: «По Кровавому морю»).

ОТВЕТЫ НА НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ

Как долго будут длиться мои приключения?

Столько, сколько захотите! В «Землях сказаний» есть много сюжетных линий, которым можно следовать. Исследуйте то, что понравится. Обретайте богатство, власть и престиж. Заводите друзей и врагов. Просто считайте это симулятором реальной жизнью в мире фэнтези. Когда вам понадобится сделать паузу, отметьте на каком параграфе вы находитесь и впоследствии вы сможете продолжить с этого места.

Что произойдет, если меня убьют?

Если вы проявили предусмотрительность и заключили договор о воскрешении (об этом вы узнаете позже), смерть может и не означать конца вашей карьеры. В противном случае вы всегда можете начать поиск приключений с новым персонажем. Для этого вам сначала надо будет стереть все кодовые слова, галочки и деньги, записанные в книге.

Что изображено на картах?

Две чёрно-белые карты показывают всё известное пространство Земель сказаний. На цветной карте изображена страна Сокара, в которой происходит это приключение, «Истерзанное войной королевство».

Последнюю карту (в конце книги) не следует разглядывать, если только вам не укажут сделать это в самом приключении с помощью специального перехода.

Действительно ли некоторые регионы мира опаснее других?

Да. В основном, чем ближе вы к цивилизации (области Сокары и Голнира, охваченные первыми двумя книгами), тем легче будут ваши приключения. Прежде чем двинуться в более дикие регионы, подождите, пока достигнете более высокого ранга.

Куда я могу отправиться в Землях сказаний?

Куда угодно. Если вы приближаетесь к краю карты этой книги, вас направят к другой книге серии. («Истерзанное войной королевство» проходит в Сокаре, «Города золота и славы» — в Голнире, «По Кровавому морю» — в южных морях и так далее). Например, если вас пленили уттакины, вас направят на «Двор сокрытых лиц», 321, что означает параграф 321 в Книге 5.

Что если у меня нет следующей книги?

Просто вернитесь назад. Когда раздобудете нужную книгу, вы всегда можете вернуться и отправиться дальше.

Что мне следует делать, когда я путешествую из одной книги в другую?

Всё очень просто. Запишите параграф, на который вы переходите в новом приключении. Затем скопируйте всю информацию из ваших Листа персонажа и Корабельной Декларации в новое приключение.

И, наконец, сотрите эти данные из Листа приключения и Корабельной Декларации в старом приключении, чтобы там было пусто, когда вы туда вернётесь.

А как же кодовые слова?

Кодовые слова отображают важные события в вашей полной приключений жизни.

Они «запоминают» посещённые места и встреченных людей. НЕ СТИРАЙТЕ кодовые слова, когда переходите из одной книги в другую.

Есть ли какие-то пределы развития способностей?

Ваши способности (СРАЖЕНИЕ и т.д.) могут увеличиваться до максимума в 12. Они никогда не могут стать меньше 1. Если вам говорится потерять очко способности, чье значение уже 1, оно остается неизменным.

Есть ли какие-то пределы Выносливости?

Верхнего предела нет. Выносливость возрастает при каждом вашем продвижении в Ранге. Ранения снижают вашу текущую Выносливость, но не потенциальное значение (когда ран нет). Если Выносливость падает до нуля, то вы убиты.

Имеет ли значение, каким типом оружия я пользуюсь?

Когда вы покупаете оружие на рынке, вы можете сами выбрать его тип (т.е. меч, копьё и т.д.) Тип оружие остается целиком на ваше усмотрение. Тип оружия не влияет на цену, на неё влияет только наличие у оружия премии СРАЖЕНИЯ.

Некоторые предметы дают премии способностей. Кумулятивны ли они?

Нет. Если у вас уже есть набор отмычек (ВОРОВСТВО+1), а потом вы получите набор магических отмычек (ВОРОВСТВО+2),

тогда бонус будет не +3, а только +2. Считается только бонус от самого лучшего предмета для каждой способности.

Почему я всё время возвращаюсь на параграфы, где уже был?

Многие параграфы описывают места вроде города или замка, поэтому, когда бы вы ни вернулись туда, вы попадаете на параграф, соответствующий этому месту.

Сколько благословений у меня может быть?

Столько, сколько удастся получить, но не больше одного каждого типа. Например, у вас не может быть нескольких благословений СРАЖЕНИЯ, но может быть одно благословение СРАЖЕНИЯ, одно ВОРОВСТВА и одно ОБАЯНИЯ.




Море Дрейфующих Скал
горы на Краю Света
Рубиновая цитадель
Орда Громовых Небес
Орда Тысячи Ветров
Великие степи
Город Руин
Хребет Харкуна
Ледяной мыс
Ледяной мыс
Ивовая Гора
Лес Пожарского
Холмы Пряностей
Старая Харкуна
Королевский Престол
Голнир
Павшие Поля
Замок Рольбан
Рыбацкие города
Куннир
Уттака
Ару
Красный Рог
Стуко Торган
Керкетрос
Онирос
Скиос
Аттикала
Орикум
Телос
Драсмар
Остров Колдрис
Отмель Инниса
Фиолетовый
Море Спокойствия
Коллос
Пролив Алвир
Город Звездочетов
Голубое пастбище
Анкон
Петумар
Норил
Земля Сокрытых
Пастбища коней
Кунаги Золотых Людей
Певек
Коревар
Гипд Мягкий
Бродячий город
Хризопраз
Мицелик
Аурициум


Земли Сказаний
Ярмарка
Плавучий остров
Каэн-Бару
Сокара
Бескрайний океан
Остров Друидов
Желтый Порт
Старая Сокара
Острова Челюсти
Море Шёпотов
Океан
Акацурай
Чомпо
Пловучий дом
Черная пагода
Имперский Чамбара
Призрачные воды Нига
Песнь ужасу
Медный остров
Остров Звёздного пика
Море Гидр
Хагашин
Ледяные Джунгли
Кону
Выжженные земли
Чундор
Шекар
Залив Гашмуру
Золотые чайки
Дангор
Запретное Царство

Земли сказаний

Лист персонажа

Имя

Род занятий

Бог

Ранг

Защита

Способность	Значение
Обаяние	
Сражение	
Магия	
Набожность	
Следопытство	
Воровство	

Выносливость

Начальная:

Текущая:

Договор о воскрешении

Звания и почести

Имущество (максимум 12)

Деньги

Благословения

Истерзанное войной королевство

Набор приключения

Кодовые слова

❑ Абсолют	❑ Агония	❑ Алебарда	❑ Амча	❑ Артефакт
❑ Абсурд	❑ Адепт	❑ Алиссия	❑ Аферистка	❑ Аскет
❑ Авантюра	❑ Акация	❑ Алхимик	❑ Анабиоз	❑ Ассасин
❑ Аванпост	❑ Акватория	❑ Альков	❑ Анатомия	❑ Ассистент
❑ Авторитет	❑ Аклар	❑ Альманах	❑ Анимализм	❑ Атака
❑ Агент	❑ Актёр	❑ Альтруист	❑ Арена	❑ Атрибут
❑ Агрессия	❑ Активист	❑ Амфибия	❑ Арестант	

Отметки посещения параграфов

10 ❑❑❑❑
16 ❑
19 ❑❑❑
46 Сумма вложений:
91 ❑
116 ❑
160 ❑
169 ❑
175 ❑
177 Предметы:
199 ❑
207 ❑
232 ❑
233 ❑
264 ❑
300 Предметы:
305 ❑
310 ❑
327 Предметы:
331 ❑
361 ❑
398 ❑
403 ❑
409 ❑
434 Предметы:
446 ❑
454 ❑
473 ❑
496 ❑
504 ❑
542 ❑
605 На хранении:
610 ❑
612 ❑
619 ❑
635 ❑
645 ❑
649 ❑
655 ❑
667 ❑

Корабельная декларация

Тип корабля	Название	Качество команды	Максимум груза	Груз	Где пришвартован

1

Близящийся рассвет окрасил небеса в молочно-серо-зеленый цвет нефрита. Море похоже на блестящий серебряный противень. Держа руль своей парусной лодки, вы не спускаете глаз с мерцающего созвездия, известного как Паук. Паук указывает север, он слева по борту, а это значит, что вы всё ещё идёте верным курсом.

Солнце появляется в дрожащей вспышке красного огня на краю мира. Медленно холод ночи отступает перед напористым теплом.

Вы облизываете запекшиеся губы. На дне бочонка у ваших ног плещется немного воды, но следующий день может стать для вас последним.

В запечатанном футляре для свитков, засунутом в вашу куртку, лежит пергаментная карта, которую ваш дедушка дал вам на смертном одре.

Вы помните его волнующие рассказы о морских путешествиях в дальние края, о королевствах за западным горизонтом, о волшебных островах и разрушенных дворцах, полных сокровищ. В детстве вы только и мечтали, что о волшебных странствиях, которые вас ожидают, как только вы тоже станете искателем приключений.

Чего вы никогда не ожидали, так это умереть в лодке посреди океана, ещё до того, как начнется ваше приключение.

Закрепив руль, вы разворачиваете карту и ещё раз её изучаете.

Вряд ли в этом есть необходимость. Все детали уже врезались вам в память. Согласно вашим расчётам, вы должны были достичь восточного побережья Харкуны, великого северного континента, ещё несколько дней назад.

На карту шлепается грязно-серая клякса. Просидев какое-то время в тупом удивлении, вы поднимаете голову и клянете кружащую прямо над вами чайку. И тут вас озаряет — если есть чайка, то должна быть и земля.

Вскочив на ноги, вы озираете горизонт. В лиге к северу виднеется то, что просто должно быть линией белых утесов. Неужели вы всё это время плыли вдоль берега, не имея понятия, что земля совсем рядом?

Правя к утесам, вы чувствуете, как крутые волны подгоняют лодку. Завывающий ветер гонит по морю белую пену. Волны разбиваются о высокие скалы. Руль вырывается из рук. Маленькая лодка вертится, потеряв контроль, и плывёт, черпая воду, к берегу.

Вы выпрыгиваете в самый последний момент. Раздаётся хруст древесины, ревущее крещендо волн — и тишина, так как вы уже под водой. Отчаянно перебирая руками и ногами, вы пытаетесь отплыть подальше от острых как лезвия скал.Некоторое время отлив прибоя угрожает утянуть вас на дно, но потом вдруг волны подхватывают вас и презрительно выбрасывают на берег.

Потрёпанный и обессиленный вы лежите и жадно ловите ртом воздух, когда слышите, как кто-то идёт к вам по берегу. Осознав опасность, вы, не мешкая, встаёте на ноги. Перед вами стоит старик в грязной набедренной повязке. Глаза его горят лихорадочным ярким огнем, выдавая в нём либо мистика, либо безумца.

Теперь перейдите на **20**.

2

Если у вас есть зашифрованное послание, сразу же идите на **676**. Если нет, но у вас есть кодовое слово Deliver, сразу идите на **98**. Если ни того, ни другого у вас нет, читайте дальше.

Солдат узнаёт вас. Он кланяется и говорит:

— Добро пожаловать, милорд. Я проведу вас к королю Нергану.

Он проводит вас в горное укрепление Нергана, где король тепло приветствует вас.

— А! Мой борец за правое дело! Всегда рад видеть тебя.Однако, я надеялся, что ты уже поговорил с генералом союзной армии Беладаем — нам нужна цитадель Велис-Корин. Теперь ступай. Это королевский приказ!

Вы покидаете короля и спускаетесь к подножьям гор.

Перейдите на **474**.

3

Вы пришли к хребту Харкуна в северо-западной части Сокары. Зрелище впечатляющее: массивная стена покрытых лесом гор, чьи скалистые, увенчанные белым пики возносятся к самым облакам. Восхождение здесь не представляется возможным, но вы замечаете большую пещеру у подножия одной горы.

Осмотрите пещеру — идите на **665**

Пойдёте на восток, к цитадели Велис-Корин — идите на **271**

На юг в дикие земли — **276**.

4

Жрецы Алвир и Валмир просто счастливы, что вы вернули им золотую сеть. Верховный жрец даёт вам награду — 100 шардов и волшебное оружие, трезубец с выгравированными на нём рунами. Запишите это оружие, трезубец (СРАЖЕНИЕ +1), на Листе персонажа и возвращайтесь на **220**.

5

Подъем здесь довольно трудный, но для вас нет ничего невозможного. Если у вас есть скалолазное снаряжение, идите на **652**. Если нет, сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

Успех — **652**

Неудача — **529**

6

Издав щелчок, сундук распахивается. Внутри вы находите 60 шардов, мандолину (ОБАЯНИЕ+1) и зелье исцеления. Зельем можно воспользоваться один раз в любой момент (даже в бою), чтобы восстановить 5 очков Выносливости. Также в сундуке лежит древний религиозный текст о богах Уттаку, именуемый свитком Эброна. В тексте сказано, что одного из уттакских богов зовут Эброн, и у него четырнадцать ангелов.

Запишите на Лист персонажа все, что берете, и отправляйтесь на **10**.

7

Вы сами не понимаете, как умудрились заблудиться в этом огромном лесу.

Вы бродите несколько дней, пока в конце концов не выходите у Бронзовых холмов. Идите на **110**.

8

Как только вы вступаете в арку, символы на камне раскаляются докрасна. Ваши волосы встают дыбом, а по всему телу пробегают мурашки. Вас охватывает потрескивающий ореол бело-голубой энергии; небо темнеет, сверкает молния и гремит гром. Внезапно у вас мутнеет в глазах, и вы теряете сознание.

Вы приходите в себя у ворот большого города, расположенного на берегу реки. Вода в реке желтоватого цвета, а воздух здесь пропитан мерзким запахом серы. Скорчив гримасу отвращения, вы непроизвольно выблевываете вчерашний ужин.

— Добро пожаловать в Жёлтый Порт, — говорит проходящий мимо купец.

Переходите на **10**.

9

Если у вас есть кодовое слово Анабиоз, сразу идите на **272**. Если нет, читайте дальше.

В холле вывешено объявление:

«Требуется странствующий жрец.
Обращаться к старшему служителю».

Разумеется, вы готовы помочь, и старший служитель, седоусый жрец Элнира, ведёт вас в свой кабинет. Он демонстрирует вам особый хрустальный шар, в котором весь Марлок виден с высоты птичьего полета. Вы замечаете какие-то странные облака, повисшие над городом. По форме они напоминают гигантских когтистых демонов, нависших над раскинувшейся под ними столицей.

— Хрустальный шар показывает вещи так, как они выглядят в мире духов, — поясняет жрец. — В обычных условиях этих штормовых демонов увидеть нельзя, но на самом деле они существуют и вот-вот уничтожат город.

Он продолжает и рассказывает о Суле Венерисе, Повелителе Грома, одном из сыновей Элнира, Владыки Небес, главного среди всех богов. Сул Венерис сдерживает штормовых демонов, а гром гремит, когда он в гневе поражает этих тварей.

— К несчастью, штормовые демоны отыскали способ погрузить Сула Венериса в колдовской сон. Теперь он спит на самой вершине Пика Дьявола, огромного вулкана, своей вершиной подпирающего небо. Пик находится к северу от Марлока и Проклятого болота.

Нам нужен надежный жрец, который доберётся до вершины и разбудит Сула Венериса. Но я должен предупредить, что несколько жрецов уже попытались сделать это, и мы больше никогда их не видели.

Если вы принимаете задание, запишите ключевое слово Анабиоз.

Переходите на **100**.

10

Если у вас есть ключевое слово Ассасин, сразу же идите на **50**. Если нет, читайте дальше.

Если вы попали в Жёлтый Порт в первый раз, поставьте галочку в первом пустом окошечке (используйте карандаш). Окошечки отмечают, сколько раз вы бывали в городе. Если это ваше четвертое посещение, идите на **273**. Если вы посещали город меньше или больше четырех раз, читайте дальше.

Жёлтый Порт это второй по величине город в Сокаре. Это преимущественно торговый город, известный экзотическими товарами из далекой южной страны Анкон-Кону.

На берегах Зловонной реки образуются серные наносы (вверх по течению находится озеро Морского Дракона). Сера добывается и складируются в больших портовых пакгаузах, которые принадлежат гильдии купцов. Отсюда серу экспортируют по всей Харкуне. К несчастью, есть у серы и недостатки — стоит отвратительная вонь, и большая часть города окрашена в жёлтый оттенок.

Река настолько богата серой, что она практически бесполезна как источник рыбы или питьевой воды. Однако спрос на серу, особенно у колдовских гильдий, высокий.

За последние несколько лет политическая ситуация в стране сильно изменилась. Доживающий последние дни король Сокары Корин VII был свергнут и казнен в результате военного переворота. Сейчас Сокару контролирует военщина во главе с генералом Гривом Марлоком. Старый совет Жёлтого Порта был «распущен на неопределенный срок», а начальник военной полиции Сокары, Марлоуз Марлок, брат генерала Марлока был назначен губернатором в Жёлтый Порт.

Вы может купить городской дом в Жёлтом Порту за 200 шардов.

Собственный дом послужит вам местом для отдыха и для хранения снаряжения. Если вы купите дом, сделайте отметку в специальном поле и вычеркните 200 шардов с Листа приключения.

Чтобы покинуть Жёлтый Порт морем, купить или продать корабль или грузы, отправляйтесь к начальнику порта.

Если у вас есть кодовое слово Артефакт и Книга семи мудрецов, вы можете перейти на **40**.

Выберите из следующих возможностей:

Попытаться добиться аудиенции у начальника военной полиции — следуйте на **523**

- Отправиться на рынок — идите на **30**
- Посетить начальника гавани — идите на **555**
- Пойти в гильдию купцов — следуйье на **405**

Прогуляться по городу днем — перейдите на **302**

Прогуляться по городу ночью — **442**

Пойти в свой городской дом (если у вас он есть) — **300**

- Пойти в таверну «Золотая пыль» — идите на **506**
- Посетить храм Маки — **141**.
- Пойти в храм Элнира — идите на **316**
- Пойти в храм Алвир и Валмир — идите на **220**
- Пойти в храм Тирнаи — идите на **526**
- Отправиться на северо-восток, в направлении Венефакса — следуйте на **621**
- Направиться на северо-запад, в направлении Трилистника — **233**
- Пойти вдоль реки Зловонной реки на север — **82**

Отправиться прямиком на северо-запад, по сельской местности — идите на **558**

11

Узкая тропинка ведёт на вершину холма, к круг обсидиановых мегалитов. Несмотря на пронизывающий ветер, дующий среди холмов, камни совсем не выветрены и выглядят как новенькие. Они образуют три арки, на которых вырезаны мистические символы и руны силы.

Идите на **65**.



12

Вы рассказываете им историю о трагической любви мужчины-русалки и принцессы-человека. Подводные обитатели тронуты до соленых как море слез, и одна из русалок запечатлевает на ваших губах томный поцелуй –

теперь вы и впрямь можете дышать под водой. Русалочий народ увлекает вас в глубины, где они, резвясь, плавают вокруг вас.

Внезапно из мутных вод появляется ужасное нечто. Оно похоже на гигантского кальмара, но держит копьё в одном из щупалец и носит примитивные доспехи. В огромных чёрных глазах этого монстра светится искра разума. Русалочий народ в испуге уплывает прочь, оставляя вас с тварью одни на один.

Если у вас есть кодовое слово Амфибия, идите на **116**. В противном случае идите на **238**.

13

— Фиолетовый океан представляет собой серьезную опасность, кэп, — предупреждает старпом. Ваша команда не пойдет за вами туда, если только вы не докажете, что достойны того, чтобы умереть за вас!

📖 Если ваш ранг 4 и больше, то перейдите на параграф 55 книги «По Кровавому морю».

Если ваш ранг меньше 4, то старпом всячески отговаривает вас от этого предприятия. Если вы последуете его совету, то перейдите на **507**.

🎯 Если же вы настаиваете, то сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 12, чтобы убедить команду, что вы достойны.

📖 Успех — книга «По Кровавому морю», параграф — 55

Неудача — **507**

14

🪶 Кто-то пырнул вас в спину. Теряете 5 очков Выносливости.

Если вы ещё живы, то успеваете развернуться как раз вовремя — мускулистый головорез самой бандитской наружности замахивается на вас длинным кинжалом.

— Прирежь эту любопытную ищейку! — Вопит человек с повязкой на глазу.

Вы должны сражаться.

⚔ Головорез, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 6, Выносливость 13

Если терпите поражение и у вас нет договора о воскрешении, значит вы покойник. Если победите, идите на **476**.

15

На улице к вам цепляются трое подвыпивших армейских офицеров. Если у вас есть титул Защитника Сокары, сразу же идите на **542** Если нет, читайте дальше.

— Шо это, ик, у нас здеся, — пьяно щерится один из них.

— С дороги, пес смердячий, — говорит второй, толкая вас в грудь.

Отойдёте с дороги — идите на **44**

Ответите на оскорбление — идите на **266**

16

🪶 Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа. В ином случае немедленно отправляйтесь на **251**.

Если у вас есть кодовое слово Ассистент, сразу идите на **648**.

В противном случае читайте дальше.

Вы прячетесь за грудой золотых монет и сидите тихо как мышь. Прошло довольно много времени, пока дракон вновь погружается в воду и уплывает по своим делам. У вас есть немного времени, чтобы пограбить его сокровищницу. Можете выбрать до трех предметов из списка:

- Волшебный меч СРАЖЕНИЕ +3)
- Пластинчатый доспех (Защита +5)
- Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)
- 500 шардов
- Волшебная мандолина (ОБАЯНИЕ +2)
- Золотой компас (СЛЕДОПЫТСТВО +2)
- Волшебные отмычки (ВОРОВСТВО +2)
- Серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ +2)

Взяв последнее сокровище, вы слышите, что морской дракон возвращается. Вы проворно выбираетесь из пещеры через отверстие в своде и оказываетесь на островке в центре озера. Проплывающая мимо лодка подбирает вас и отвозит обратно в Кадмий. Перейдите на **135**.

17

Следует яркая вспышка, и вы оказываетесь внутри холма — должно быть это курган фей!

В облаке дыма лошадь под вами резко меняет облик — вы сидите на спине маленького гоблина с шишковатыми конечностями и белым лицом, который тут же падает под вашим весом.

Вы находитесь в пещере, в которой порхает волшебный народец размером с мышей, освещая её подобно светлячкам. Остальные лошади также превращаются в гоблинов, эльфов и фей всех форм и размеров.

— Что у нас тут? — шепчет бледная темноглазая женщина-эльф одетая в серебристую паутину и с золотой короной.

— Перекормленный смертный верхом на бедном старине Гобраше, ваше величество! — стонет гоблин, на котором вы сидите.

Вы понимаете, что вам грозит огромная опасность — ни в каких легендах не сказано, что с вами сделает волшебный народец. Королева подаёт знак своим подданным, и те угрожающе сближаются вокруг вас.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 9

Успех — **626**

Неудача — **268**



18

Вы скармливаете им байку, как ваш бедный брат, наемник в личной страже Грива Марлока, потерял ноги в бою, когда свергали старого короля, и что все деньги вы потратили на уход за братом. Несколько ратников растроганы до слез вашим красноречием — под конец они пускают шапку по кругу и собирают вашему брату 15 шардов! Хихикая про себя, возвращаетесь в центр города.

Идите на **10**.

19

Отметьте этот параграф на Листе персонажа и читайте дальше. Если у вас теперь есть три такие отметки, получите кодовое слово Арена.

Рыцари Дракона впечатлены вашими боевыми навыками. Ваш противник приходит в себя, уныло потирая шею.

Он ворчливо признает превосходство вашего мастерства и вручает вам свои доспехи и оружие. Получите обычный меч и комплект тяжелых лат (Защита+6). Покидаете ристалище, идите на **276**.

20

— Так, так, так, друзья мои, ну и что у нас здесь? — спрашивает старик.

Похоже, он с кем-то разговаривает, но вы уверены, что он один. — Как по мне, так это вынесенный на берег искатель приключений! — отвечает он на собственный вопрос, — мокрый и несчастный.

Он продолжает обсуждение, быстро переросшее в горячий спор. Он явно настоящий сумасшедший.

— Прошу прощения, э-э, ПРОСТИТЕ! — рявкаете, перекрывая бормотание, в надежде привлечь внимание старика. Тот умолкает и смотрит на вас.

— Это остров Друидов? — спрашиваете нетерпеливо.

— Воистину это так, — говорит старик. — Вижу, ты из далеких земель, поэтому мой долг поприветствовать тебя в Харкуне. Но думаю, тебе многое предстоит здесь свершить, ибо было начертано, что придёт кто-то вроде тебя. Твоя судьба ждёт тебя! Следуй за мной, мой юный искатель приключений.

Старик энергично разворачивается и начинает шагать по тропинке, ведущей к каким-то холмам. На вершине одного из них вы можете разглядеть некое сооружение из каменных глыб.

— Пойдём, пойдём, я покажу тебе Врата Мира, — бормочет старик.

Последуете за ним — **192**.

Исследуете побережье — **128**.

Отправитесь в близлежайший лес — **257**.

21

Пробираясь по закоулкам бедного квартала, вы наткнулись на вооруженного ножом головореза, намеренного облегчить вас от бремени кошелька.

Если вы не хотите с ним сражаться, то можете попробовать сделать проверку ОБАЯНИЯ сложностью 8, чтобы выкрутиться из этой неприятной ситуации. В случае успеха введенный в заблуждение вашей риторикой головорез отстанет от вас (идите на **10**). В противном случае вы должны драться с ним.

⚔ Головорез, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 6

В случае победы, вы найдёте у него 15 шардов. Если вы проиграете, то вас забьют до потери сознания. В себя вы придёте с 1 очком Выносливости и с похудевшим на 50 шардов кошельком (или вообще без денег, если у вас было меньше 50 шардов). Идите на **10**.

22

Вы дотягиваетесь и ловко выдергиваете керамическую затычку. Поток дурно пахнущей изумрудно-зеленой жидкости хлынул на пол, а голем разок дернулся и рухнул. Однако ожил второй голем. Вам надо поторопиться, чтобы разобраться с ним вовремя!

🎯 Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 9.

Успех — **539**

Неудача — следуйте на **647**

23

Они гневно следят за вашим приближением.

— Назад, смертный, — предупреждает один из них, — или я коснусь тебя холодными как могила руками, и дни твои будут сочтены!

Атакуете их — следуйте на **479**

Призовете своего бога, чтобы изгнать их — идите на **520**.

24

🎯 Вы пытаетесь подчинить короля и его приспешников с помощью магии. Сделайте проверку МАГИИ сложностью 12.

Успех — **644**

Провал — **208**

25

Ваши заверения в верности законному правителю произвели впечатление на капитана Воркунга. Он решает, что вы можете послужить делу короля, и, завязав вам глаза, отводит вас потайным проходом к укрепленному лагерю в горах.

Король Нерган даёт вам аудиенцию в импровизированном тронном зале. Он молодой и привлекательный мужчина и, похоже, предан своей стране. Король сопровождает вас в свой личный кабинет.

— Мне нужен такой как ты, — говорит король. — Жёлтый Порт стонет под ярмом губернатора Марлоуза Марлока, брата генерала Грива Марлока. Если ты сможешь пробраться во дворец в Жёлтом Порту и убить Марлоуза, я буду беспредельно благодарен.

Если у вас есть кодовое слово Авторитет, сразу же идите на **399**

В противном случае, если хотите принять задание убить губернатора Жёлтого Порта, запишите кодовое слово Агент.

Потом король желает вам удачи, и вас выводят из лагеря к подножию Хладномрачных гор. Идите на **474**.



26

Отплываете в Двеомер. Путешествие занимает несколько дней, но, на удивление, обходится без происшествий. Капитан не может поверить в свою удачу, а вы сходите в гавани Двеомера на острове Колдунов.

📖 Откройте параграф 100 книги «По Кровавому Морю».

27

Вы или безрассудно храбры, или очень глупы — прийти во дворец, где вы убили губернатора. Нынешний начальник военной полиции Ройзер принял новые меры по обеспечению безопасности, поэтому вы не сможете его увидеть. Возвращайтесь на **10**.

28

Вы спрыгиваете и кувырком катитесь по земле. Побитый, но живой вы поднимаетесь как раз вовремя, чтобы увидеть, как лошади проходят сквозь каменистый склон холма и исчезают. Вокруг повисла мертвая тишина. От табуна не осталось даже следов на земле.

Вы разбиваете лагерь на ночь, а на следующее утро отправляетесь дальше.

На север, напрямик по бездорожью — идите на **560**

На восток к дороге — идите на **558**

К Трилистнику — идите на **250**

К Марлоку — идите на **100**

На запад, к Мрачной реке — идите на **99**

29

Ваш корабль плывёт в прибрежных водах недалеко от Жёлтого Порта.

Тут полно других судов, в основном торговых, но есть и несколько боевых кораблей Имперского флота Сокары.

— По крайней мере, с этими военными нам не грозят пираты, — говорит старпом.

Бросьте два кубика:

Результат 2-4 Шторм — идите на **613**

Результат 5-9 Путешествие без происшествий — идите на **439**

Результат 10-12 Сокарская военная галера — идите на **165**



30

Рынок большой и оживленный. В углу Серной площади в гигантских жаровнях курятся благовония, но перебить пропитавший весь город запах тухлых яиц невозможно.

Здесь множество прилавков и большой выбор товаров. Вы можете купить любой из указанных предметов, если у вас есть деньги и свободное место. Вы также можете продать любые имеющиеся у вас предметы из перечисленных ниже по указанной цене — в этом случае не забудьте вычеркнуть их из Листа персонажа.

Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчатый (Защита +2)	100 шардов	90 шардов
Кольчуга (Защита+3)	200 шардов	180 шардов
Юшман (Защита+4)	—	360 шардов
Латы (Защита+5)	—	720 шардов
Тяжелые латы (Защита+6)	—	1440 шардов

Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	250 шардов	200 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +2	—	400 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +3	—	800 шардов

Магическое снаряжение	*Купить*	*Продать*
Янтарная палочка (МАГИЯ +1)	500 шардов	400 шардов
Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)	—	800 шардов
Кобальтовая палочка (МАГИЯ +3)	—	1600 шардов

Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Мандолина (ОБАЯНИЕ +1)	300 шардов	270 шардов
Отмычки (ВОРОВСТВО +1)	300 шардов	270 шардов
Священный символ (НАБОЖНОСТЬ +1)	200 шардов	100 шардов
Компас (СЛЕДОПЫТСТВО +1)	500 шардов	450 шардов
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Скалолазаное снаряжение	100 шардов	90 шардов
Мешочек жемчуга	—	100 шардов
Крысиный яд	60 шардов	50 шардов
Серебряный самородок	—	200 шардов

Один из торговцев предлагает карту сокровищ за 200 шардов и купит любую старую карту сокровищ за 150 шардов. Если купите у него карту, запомните этот параграф (30) идите на **200**.

Если вы хотите купить груз для вашего судна, то вам необходимо отправиться к начальнику гавани в пакгаузы. Когда будете готовы вернуться в центр города, идите на **10**.

31

Вас окружает темная пустота. Затем, как будто во сне, вы видите вдалеке крошечный проблеск света. Неожиданно вы просыпаетесь, кашляя и отплевываясь, по шею в воде. Оглядевшись вокруг, вы понимаете, что барахтаетесь в священных водах Пресвятых Истоков.

У края пруда стоит высокиц тощий усатый мужчина.

— Я Аклар Отважный, — говорит он. — Я нашёл бутылочку с пылью в логове морского дракона Ваисса. Высыпав содержимое бутылочки в священные воды, я вернул тебя к жизни. Думаю, дело за наградой, согласен?

Вы объясняете, что у вас ничего нет. Аклар раздраженно хмуриться.

— Проклятие, я знал, что надо было взять любую другую бутылку! Что ж, теперь ты мне должен. И должен по-крупному.

Вряд ли вы можете отказаться. Запишите кодовое слово Аклар.

— Ладно, мне пора заняться тут одним делом. Заруби себе на носу, мы ещё встретимся. Сказав это, он уходит.

Шатаясь, вы вылезаете из пруда. Идите на **510**.

32

Вы идёте по жаркой, пыльной и почти лишенной растительности местности.

Над головой кружат стервятники — наверняка, они считают, что вы не жилец. Вы бредёте дальше, пока не приходите к краю плато. Внизу, в неглубокой долине, навален большой земляной курган. Люди-скорпионы ползают туда-сюда сквозь норы в земле.

Многочисленность людей-скорпионов в долине заставляет вас пасть духом — если только у вас нет кодового слова Артефакт, это место слишком опасное, чтобы туда отправляться.

Если у вас есть кодовое слово Артефакт, идите на **406**.

В противном случае идите на **492**.

33

Для обращенных в веру воскрешение стоит 200 шардов, для всех остальных 800 шардов. Заключив контракт на воскрешение, вы можете не бояться смерти, потому что вы волшебным образом вернётесь к жизни в этом храме. Чтобы заключить контракт, заплатите его стоимость и запишите «Храм Тирнаи, Разорванное войной королевство 640» в окошке «Воскрешение» на Листе приключения. Если вы впоследствии погибнете, откройте параграф **640** книги «Истерзанное войной королевство».

Одновременно у вас может быть лишь один контракт на воскрешение. Если вы в дальнейшем заключите новый контракт в другом храме, первоначальный контракт отменяется. Вычеркните его с Листа персонажа. Деньги за него не возвращаются.

Когда закончите здесь со своими делами, идите на **282**.

34

Вы поднимаетесь всего на 50 футов по отвесной скале, после чего неосторожно оступаетесь и падаете на землю.

Это стоило вам 4 очка Выносливости. Если вы ещё живы, идите на **658**, чтобы сделать ещё одну попытку, если хочется.



35

Вы поднимаетесь на вершину открытого всем ветрам утёса. У самого его края стоит, подобно указующему в небо персту, древняя колонна. В небе раздаются редкие крики чаек.

Судя по высеченным на камне рунам, этот тор относится ко временам шадаров, расы, правившей Харкуной так давно, что о них теперь слагают легенды.

Изучите руны — идите на **515**

Спуститесь на пляж — идите на **97**

Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**

Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**.

36

Вскоре вы понимаете, что безнадежно заблудились в этом странном, волшебном лесу. Несколько дней вы скитаетесь в чаще, с трудом находя достаточное количество еды и воды. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы всё ещё живы, то в конце концов вы выходите из лесу на берег, шатаясь от усталости. Перейдите на **128**.

37

Ваши матросы забросили рыбачий невод. Однако в этот раз им попалась крупная акула. Когда её разрезали, внутри оказались останки какого-то бедолаги-моряка. В его кожаном кошеле вы находите мешочек жемчуга, который, если хотите, можете взять себе. Идите на **507**.

38

Тяжелые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды. Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то буря не окажет последствий на ваш корабль-вычеркнете это благословение и перейдите на **209**.

В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно. Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

- Результат 1-3: Корабль тонет, следуйте на **325**
- Результат 4-5: Треснула мачта, переходите на **397**
- Результат 6-20: Вам удалось пережить этот шторм, отправляйтесь на **209**

39

Вы с группой добровольцев забираетесь на борт разбитого корабля. Посреди обломков находите тела мертвых моряков — их останки необычно раздулись.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 9

Успех — **194**

Неудача — **465**

40

Вы приходите в таверну «Золотая пыль» и отдаёте Пилетесу Книгу семи мудрецов. Он горячо благодарит вас за то, что вы принесли её ему. Ваша награда — тайное учение храма Молхерна, бога знания.

Прибавьте 1 к любой способности на ваш выбор. Также получите титул «Светоч Молхерна» — запишите его в поле «Звания и почести» на вашем Листе персонажа. Потеряйте ключевое слово Артефакт и вычеркните Книгу семи мудрецов.

Отправляйтесь на **10**.

41

Внутри купол освещен неземным желтоватым свечением, которое испускает покрывающий потолок морской мох. В дальнем конце в стенной нише стоит сделанный из ракушек и кораллов идол, предположительно Оаннеса, бога отвратительных. У ног статуи лежит золотая сеть Алвир и Валмир, предмет ваших поисков. Между вами и нишей плавают несколько огромных кальмароподобных созданий, занятых различными подводными делами.

Поплывёте обратно к Шадар Тору — идите на **35**

С боем пробьётесь к золотой сети — идите на **121**

Доверитесь своей магической силе — идите на **592**

Попытаетесь вспомнить что-нибудь, что поможет решить проблему — идите на **487**.



42

Откуда ни возьмись, из темноты появляются две крупные фигуры. Это отвратительные твари — человекоподобные, стоящие на двух ногах, но с хвостами и волосатыми мордами гигантских крыс.

Щёлкая жёлтыми зубами, они набрасываются на вас. Крысолюды вооружены короткими мечами.

— Выпустим кишки человеку! — вопит один из них нечеловеческим голосом.

Вы должны сражаться с ними, одновременно с двумя, как с одним противником. Если у вас есть крысиный яд, можете добавлять 3 к вашим броскам. В этом случае вычеркните крысиный яд с Листа приключения.

⚔ Два крысолюда, СРАЖЕНИЕ 6, Защита 9, Выносливость 9

Если победите, идите на **423**. Если проиграете, идите на **308**.



43

Вы должны сражаться. К счастью, ваше волшебное оружие сможет нанести урон этому монстру.

⚔ Страж гробницы, СРАЖЕНИЕ 6, Защита 8, Выносливость 12

Если вы побеждаете, то идите на **490**. Если же вы терпите поражение, то вы мертвы, если только у вас нет договора о воскрешении.

44

Вы решаете, что в данном случае осмотрительность будет наилучшим проявлением доблести, и отходите в сторону. Офицеры презрительно ржут и проходят дальше. Больше ничего этим вечером не происходит.

Идите на **100**.

45

Маленькая девочка убегает, прежде чем вы успеваете заговорить с ней. Вы пробираетесь среди покосившихся надгробий и мрачных склепов. Бледная луна заливает кладбище тусклым, блеклым светом.

Тут вы начинаете чувствовать мерзкую вонь — нечто страшное появляется из полумрака. Жёлтые глаза горят беспощадной жаждой крови, и, прежде чем вы успели что-либо предпринять, тварь впивается вам в руку своими чёрными зубами. Потеряете 4 Выносливости.

🖊 Если вы ещё живы, то вы заражены. Запишите, что у вас есть Болезнь (Укус вурдалака). Пока вы не отыщете лекарство, снизьте ваши НАБОЖНОСТЬ, СРАЖЕНИЕ и ОБАЯНИЕ на один (но ни одна способность не может опуститься до 0). Вурдалак — гниющий, ходячий мертвец — вновь бросается на вас.

Сражаться с ним — идите на **617**

Призвать силу богов — идите на **144**

Воспользоваться солью и железными опилками, если они у вас есть — идите на **303**.

46

Вычеркните кодовые слова Альманах, Brush и Eldritch, если они у вас были.

Вы можете инвестировать любую сумму, кратную 100 шардам. Гильдия будет покупать и продавать товары от вашего имени, используя эти деньги, пока вы не вернётесь, чтобы забрать их.

— Не забывай, ты вполне можешь и потерять свои средства, — бормочет угрюмый купец.

Запишите сумму ваших вложений в окошке параграфа в отметках посещения параграфов — или заберите ранее сделанные инвестиции.

Затем переходите на **405**.

47

Лес Ларуна — огромный массив близко растущих деревьев, кусочек первозданной природы посреди оживлённой, возделанной Сокары.

Рискнуть углубиться в лес — следуйте на **596**.

На север, к Бронзовым холмам — идите на **110**

На запад к Мрачной реке — 333.

На юг, по бездорожью — идите на **560**

На восток, к дороге — идите на **387**.



48

Смотритель занимается охраной храма.

— У нас тут несчастный, м-м... случай, — взволнованно говорит он. — В склепе под храмом мы иногда экспериментируем с трупами мертвых — знаешь, зомби — это неотъемлемая часть ритуалов во славу некоторых ипостасей Нагила, коего мы почитаем. Похоже, что у нас сбежал вурдалак, теперь он бесчинствует в городе по ночам. Мы бы хотели, чтобы кто-то, вроде тебя, разобрался с этой проблемой, пока о ней не узнал городской гарнизон. Уничтожь вурдалака и принеси мне его голову.

Если хотите взять задание, запишите кодовое слово Анатомия.

— Ищи его ночью, — говорит на прощание смотритель. Идите на **100**.

49

Не доверяя этому солдату, вы издаёте боевой клич и атакуете его. Тот в изумлении отскакивает. Но затем из-за скал наверху появляются несколько лучников и стреляют в вас.

Одна стрела ранит вас в ногу. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если вы ещё живы, то вы падаете, а солдат тем временем исчезает среди камней. В одиночку и с раненной ногой вам ни за что не забраться наверх. Остаётся только спуститься вниз, хотя с повреждённой ногой это будет нелегко.

Бросьте кубик, прибавив 1, если у вас есть скалолазное снаряжение.

Результат 1-3: идите на **529**

Результат 4-6: идите на **474.**

50

Теперь начальником военной полиции города является Ройзер, бывший заместитель Марлоуза Марлока. После убийства своего предшественника Ройзер правит городом железной рукой — на улицах полно патрулей и соглядатаев.

Вам придётся проявить осмотрительность, чтобы остаться инкогнито. Идите на **10** и выберите одно из предложенных там действий.

51

Боевая галера подходит к вашему борту, и в воздух летят абордажные крючья, крепко сцепляя ваши корабли. Капитан перепрыгивает к вам, и его люди заполняют палубу. Разгорается бой.

Бросьте три кубика, если вы Воин, или два кубика, если у вас любой другой род занятий. Прибавьте к броску ваш Ранг. Затем, если у вас плохая команда, то вычтите из результата 2. Если команда хорошая, прибавьте 2. Если отличная, прибавьте 3.

Результат 0-4: Резня; вы погибаете — идите на **680.**

Результат 5-9: Сокрушительное поражение; вы теряете от 1 до 6 Выносливости (бросьте кубик) и следуйте на **153.**

Результат 10-13: Ничья — идите на **242.**

Результат 14+: Бесспорная победа — идите на **62.**

52

Для посвященных Лакуны благословение стоит всего 10 шардов. Остальные должны платить 25 шардов. Вычеркните деньги и отметьте СЛЕДОПЫТСТВО в поле «Благословения» на Листе персонажа.

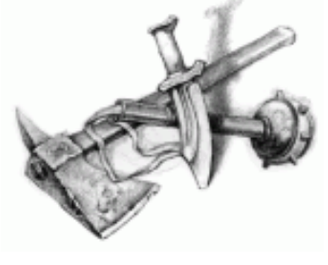
Если вы проваливаете бросок СЛЕДОПЫТСТВА, то благословение позволяет вам сделать ещё одну попытку. Благословение действует всего один раз, после чего вычеркивается из Листа персонажа, но вы всегда можете прийти в любой храм Лакуны, чтобы купить это благословение снова. Вы не можете иметь более одного благословения СЛЕДОПЫТСТВА одновременно.

Когда вы закончите, перейдите на **544**.

53

Умирающая тварь взрывается, выбрасывая в воду чернильно-чёрное облако. Из её тела вываливается мешочек, в котором находились эти чернила. Если хотите, можете забрать чернильный мешочек — запишите его на Листе персонажа. Также вы находите украшения из коралла стоимостью 15 шардов. Больше ничего во время вашего погружения, и вы возвращаетесь на сушу. Без всяких происшествий вы поднимаетесь по тропинке на вершину кургана.

- Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**
- Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**.



54

Вам удаётся отразить натиск штормовых демонов, и у вас есть несколько мгновений, чтобы выбить один из кольев, сдерживающих Сула Венериса, перейдите на **365**.

55

Вы помните, что это ловушка, расставленная сектантами-каннибалами Бадогора. Пока один делает вид, что ранен, два других прячутся в тени, ожидая в засаде любопытных прохожих. Заранее предупреждённый, вы застаете их врасплох. Мгновенно срубаете одного из них, а тот, что лежал на земле, с воплем ужаса убегает прочь. Однако третий сектант готов драться с вами.

⚔ Сектант, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 5, Выносливость 7.

Если вы побеждаете, то находите на его теле мешочек жемчуга. Отправляйтесь на **10**.

56

Необычно выглядящий корабль конической формы тихо покачивается на воде. Подплывая ближе, вы понимаете, что он сделан целиком из металла. Кажется, у этого судна сорвало мачту — невдалеке гигантский парус лежит на воде. На борту корабля что-то написано большими синими и белыми буквами на незнакомом вам языке. В корпусе судна вы замечаете какой-то люк.

Попытаетесь проникнуть внутрь **496**.

Поплывёте подальше от этого необычного судна **85**.

57

Вам удается оторваться от них на улочках Жёлтого Порта.

Когда всё наконец стихает, вы возвращаетесь в центр города, перейдите на **10**.

58

Вы поджидаете жертву в полутемном дверном проеме соседней халупы. Стоит незнакомцу с повязкой приблизиться, как вы наносите смертельный удар. Незнакомец мертв, вы обыскиваете его и находите 25 шардов (можете присвоить их себе при желании). После этого вы заглядываете под повязку. В глазнице незнакомца вы обнаруживаете настоящую жемчужину, огненный опал. Вы извлекаете драгоценность — отметьте огненный опал на вашем Листе персонажа. Потеряйте ключевое слово Barnacle. Вы быстро заносите труп внутрь старого дома и устремляетесь к центру города.

Перейдите на **400**.

59

Ваши ловкие пальцы нащупывают фальшпанель из резного дерева между книгами в шкафу. Нажав на неё, вы слышите щелчок, и книжный шкаф отодвигается от стены. За ним расположена потайная комната, в которой вы находите медный ключ. Отметьте его на вашем Листе персонажа, если хотите забрать находку.

Немедленно покинете дом — идите на **10**

Подниметесь наверх к Лаурии — идите на **386**

Подождёте её возвращения — **534**.

60

Вы двигаетесь по диким землям северо-восточной Сокары. Бросьте один кубик.

- Выпало 1 или 2: Вы попали в капкан! Потеряйте 2 Выносливости.
- Выпало 3 или 4: Ничего не произошло.
- Выпало 5 или 6: На вас напал волк, сражайтесь!

⚔ Волк, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 5, Выносливость 7.

Если вы побеждаете, то получаете шкуру волка.

Теперь отправляйтесь:

- На север — перейдите на **518**.
- На юг — перейдите на **458**.
- На запад — следуйте на **201**.

61

— Подождите — кричите вы. — Я узрел свет! Я хочу присоединиться к вашему культу!

— Что?! — кричит повар. Затем его плечи покорно опускаются.

— Мы не можем отказаться от нового члена, — говорит лидер с явным разочарованием. — И мы не можем есть наших людей, — добавляет он грустно.

После короткой церемонии — к счастью, инициация не предусматривает каких-либо людоедских обрядов — вы становитесь полноправным членом Культа Бадогора. Запишите «Неназываемый Сектант» в поле «Звания и почести» на вашем Листе персонажа. За присоединение к этому мерзкому культу вы навсегда теряете 1 очко НАБОЖНОСТИ.

Вы прощаетесь, и они, дружелюбно улыбаясь, желают вам всего хорошего.

— Помни, никогда не произноси его имя! И не забывай приводить к нам новичков, — говорит лидер.

— И людей на ужин! — добавляет повар.

Вы поспешно направляетесь к центру города. Идите на **10**.

62

Сокарцы сдаются. Их капитан был убит в схватке, к тому же морские пехотинцы Сокары с трудом держались на ногах от усталости.

Боевая галера не несёт никакого груза, но на теле капитана вы обнаруживаете офицерский пропуск, а в его каюте — сундук. Внутри 150 шардов. Из них 50 шардов вы отдаёте своей команде, а 100 оставляете себе. Сокарская галера медленно уплывает по направлению к Жёлтому Порту, а вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **439**.

63

Если у вас отмечено кодовое слово Активист, сразу перейдите на **578**. Если нет, читайте дальше.

Маленький мальчик подбегает к вам и кричит:

— Помоги, помоги нам! Четвергующий Людоед Глот-Проглот забрал мою младшую сестру!

Его мать, красивая светловолосая женщина, подходит вслед за ним.

— Наверное, ты хотел сказать «четвертующий»? — спрашиваете вы.

— О нет, — отвечает молодая мать. — Четвергующий Людоед Глот-Проглот зовется так, потому что он всегда приходит по четвергам!

Мальчика зовут Микаил, а его мать Линн. Её муж служит в армии, а её маленькую дочку Хейли в прошлый четверг украло чудовище. По-видимому, несколько человек уже пропало, и их больше никто не видел.

— Пожалуйста, помоги нам! — умоляют местные жители.

Если согласитесь, перейдите на **600**.

Если откажетесь, возвращайтесь на **427**.

64

Ваши неосторожные попытки взломать замок приводят к тому, что ловушка срабатывает, и сундук взрывается! Вы почувствовали на себе всю сила взрыва — теряете 5 Выносливости. Если вы ещё живы, то заодно выясняете, что содержимое сундука испарилось — остался только прочный металлический футляр для свитков с древним религиозным текстом о богах Уттаку. Из этого текста вы узнаете, что одного из богов уттакинов зовут Эброн, и что у него четырнадцать ангелов. Если хотите забрать свиток Эброна с собой, то запишите его на Листе персонажа. Идите на **10**.

65

Камни образуют несколько ворот; на них высечены древние руны. Каждый проём отмечен названием — Жёлтый Порт, Марлок и Желанный Порт.

Исследуете побережье — идите на **128**

Направитесь в лес — идите на **257**

- Шагнёте в арку Жёлтого Порта — идите на **8**
- Войдёте в арку Марлока — **180**.
- Пройдёте сквозь врата в Желанный Порт — идите на **330**.

66

Вы остаётесь на месте. Призрачные скакуны окружают вас, их дикое ржание слышно далеко вокруг. Вы ловко запрыгиваете на спину одного из них, вам удаётся обхватить шею животного руками и удержаться. Спина лошади достаточно плотная на ощупь, но светится бледно-зеленым светом. Вы выглядываете из-за облака искр, летящих от гривы. Как раз вовремя: перед вами из вечернего тумана вырастает каменистый склон низкого холма.

Ваш конь во весь опор несётся прямо на него!

Уцепитесь покрепче за шею скакуна (перейдите на **17**) или спрыгнете (**28**)?

67

Ваш корабль бросает как щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете нанесенный урон. Кое-что было смыто за борт — вы теряете 1 грузовое место по своему выбору. Более того, судно сбилось с курса, и старпом не имеет понятия, где находится корабль.

— Мы потерялись, кэп! — докладывает он.

Перейдите на **90**.

68

Чтобы отречься от посвящения Алвир и Валмир, вам придётся заплатить компенсацию в 30 шардов их жрецам.

Жрец без раздумий указывает вам на судно, которое медленно входит в гавань. Его мачты сломаны, паруса разорваны, а обшивка основательно потрепана — очевидно, что во время рейса корабль попал в шторм.

— Его капитан не почитал Богов-близнецов, — мрачно шепчет увешанный коралловыми амулетами жрец.

Может, вы передумаете? Если ваше решение отречься от своей веры твердо, заплатите 30 шардов и вычеркните Алвир и Валмир из поля «Бог» на Листе персонажа.

Перейдите на **154**.

69

Чтобы отречься от поклонения Тирнаи, вам нужно заплатить 50 шардов жрецам и пройти Церемонию Гневного удара. Жрец нанесёт вам один удар — это лучше, чем если вас поразит сам Тирнаи.

Если вы твёрдо решили отречься от статуса посвящённого, заплатите 50 шардов и вычеркните Тирнаи из поля «Бог» на вашем Листе персонажа. Верховный жрец наносит мощный удар вам в челюсть со словами:

— Это ради твоего же блага, поверь мне.

Потеряйте 1 очко Выносливости. Если ранее вы заключали здесь договор о воскрешении, то он аннулируется без возврата денег.

Потом отправляйтесь на **526**.

70

Ваш корабль бросает как щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете нанесенный урон.

Кое-что было смыто за борт — вы теряете 1 грузовое место по своему выбору. Более того, судно сбилось с курса, и старпом не имеет понятия, где находится корабль.

— Мы потерялись, кэп! — докладывает он.

Отправляйтесь на **90**.

71

Если у вас отмечено кодовое слово Анатомия, сразу перейдите на **517**. Если нет, читайте дальше.

Нагил правит Царством мертвых. Его храм в Марлоке изукрашен фризами и горгульями, изображающими души мертвых, спускающихся в подземный мир. Внутри темно и холодно, а стены завешаны чёрным бархатом.

Надпись на свитке, прикрепленном к стене, гласит:

«Требуется человек редкой изобретательности. Обращаться к смотрителю храма».

Станете посвящённым Нагила — идите на **409**

Отречётесь от посвящения — идите на **187**

Заключите договор о воскрешении — на **478**

Подойдёте к смотрителю храма — следуйте на **48**.

Покинете храм — **100**.

72

Вам удаётся превозмочь отравляющее воздействие газа.

Атаковать зверя — следуйте на **371**

Убежать — **527**.



73

Благословение Элнира стоит 10 шардов для посвященных и 25 шардов для всех остальных. Если вы платите нужную сумму, вычеркните её из Листа персонажа и запишите благословение Обаяния в соответствующий раздел.

Благословение позволит вам один раз провести повторную проверку Обаяния, если вы её провалили. Вычеркните благословение из Листа персонажа после использования.

Одновременно у вас может быть только одно благословение Обаяния. Впоследствии вы сможете прийти в любой храм Элнира и приобрести новое.

Разобравшись с благословением, возвращайтесь на **568**.

74

Рыбацкое судно довезет вас до Жёлтого Порта за 15 шардов. Вычеркните деньги с Листа Персонажа. К вашему удивлению, несмотря на откровенную утлость суденышка, доплываете без происшествий. Идите на **10**.

75

Верховный жрец приглашает вас в свои личные покои.

— Возможно, ты как раз тот, кто нам нужен, — говорит жрец, — старый добрый вор! Есть тут одни доспехи, изготовленных целиком из золота — само собой, чисто для церемониальных целей. Тем не менее, нам бы хотелось, чтобы их, э-э, пожертвовали нам.

— Ясно, — отвечаете вы ему. — И где эти доспехи?

— Ага, здесь-то и зарыта собака — они в храме Тирнаи, в Каран-Бару. Вообще-то, они как раз надеты на идола Тирнаи в храме! Не мог бы ты принести нам эту золотую кольчугу? Взамен мы обучим тебя кое-каким воровским уловкам.

Если хотите принять задание храма Сига, запишите ключевое слово Авантюра. Перейдите на **235**.

76

Вы опытный уличный потасовщик, и спустя всего несколько минут яростной драки трое офицеров лежат в нокауте посреди улицы. Посмотреть на драку собралась небольшая толпа — большинство подбадривает вас криками. Войска генерала Марлока не пользуются любовью у населения.

У бесчувственных офицеров находите 25 шардов и «офицерский пропуск». Возьмите все, что вам требуется, и идите на **100**.

77

— Вам повезло, в храме сейчас есть Избранный Маки, — говорит верховная жрица. — Милостию богини ему была дарована сила исцелять больных.

Чтобы избавиться от яда или болезни, необходимо заплатить 75 шардов, а если вы посвящённый Маки — только 30. Внесите требуемую плату и вычеркните болезнь или яд (и их эффекты) с вашего Листа персонажа. Отправляйтесь на **141**.



78

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

Успех — **524**

Неудача — **415**.

79

Чтобы оторваться от них, сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14. Это нелегкое дело, ведь крысолюды знают расположение туннелей лучше вас.

Успех — **224**

Неудача — **381**.

80

Вы перехватываете запястье женщины за секунду до того, как она успевает срезать ваш кошелёк. Вы рывком разворачиваете её к себе, но ваш разгневанный взгляд встречает лишь её лихую ухмылку.

— У тебя хорошая реакция, — говорит она. — Большинство уличных отбросов совсем отупели от пьянства или не способны заметить пропажу нескольких шардов. Хочешь подзаработать?

Если вы примете её предложение, перейдите на **425**.

Если откажетесь, возвращайтесь на **10**.

81

Этот бой будет нелёгким.

⚔ Голем, СРАЖЕНИЕ 5, ЗАЩИТА 10, Выносливость 10

Если победите, идите на **94**. Если проиграете, идите на **488**.

82

Вы следуете вдоль берега Зловонной реки, и здесь действительно воняет... серой. Бросьте кубик.

Выпало 1 или 2: Вы ужалены крупным золотистым насекомым и отравлены (СРАЖЕНИЕ -1, пока не вылечитесь).

Выпало 3 или 4: Ничего не произошло.

Выпало 5 или 6: Вы поймали тлеющую рыбу. Отметьте её на вашем Листе персонажа.

Теперь вы можете:

- Следовать вдоль реки на север — **310**.
- Следовать вдоль реки на юг к Жёлтому Порту — **10**.
- Пойти на запад по дороге — **558**.
- Пойти на восток в пустоши — **278**.

83

Ваш корабль бросает как щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете нанесенный урон. Много чего было смыто за борт — вы теряете 1 грузовое место по своему выбору. Более того, судно сбилось с курса, и старпом не имеет понятия, где находится корабль.

— Мы потерялись, кэп! — докладывает он. Перейдите на **90**.

84

Ваш корабль ждёт вас в гавани. Команда пребывает в хорошем настроении, как и всегда перед новым путешествием.

Вернётесь на берег — идите на **142**

Выйдете в море — отправляйтесь на **222**

85

Ваш корабль плывёт недалеко от бухты Скорпиона.

- Направиться на север, вдоль побережья **190**.
- Держать курс на Жёлтый Порт к западу **29**.
- Плыть на восток, к морю Шепотов **136**.
- Взять курс на юг, по направлению к Фиолетовому океану **416**.
- Высадиться в бухте Скорпиона **176**.



86

Храм Трёх Фортун — это приземистое, квадратное здание. Барельеф над дверью изображает трех женщин, плетущих гобелен.

— Это Гобелен Судьбы, где выткана наша доля, — комментирует жрец.

Принять веру — идите на **258**

Отречься от веры — идите на **573**

Получить благословение — идите на **603**

Покинуть храм — идите на **400**.

87

Вы идёте по дороге между Пресвятыми Истоками и Венефаксом.

Больные и израненные пилигримы используют этот маршрут, чтобы добраться до благословенных вод Пресвятых Истоков и обрести исцеление. Киньте кубик.

Выпало 1 или 2: Вы атакованы безумным пилигримом. Придётся драться:

⚔ Пилигрим, Сражение 3, Защита 5, Выносливость 6

Если вы победили, можете забрать его посох.

Выпало 3 или 4: Никаких событий

Выпало 5 или 6: Вас благословил жрец. Запишите Защиту от непогоды в поле «Благословения» на Листе персонажа.

Затем вы можете:

- пойти к Пресвятым Истокам — **510**
- пойти к Венефаксу — **427**
- направиться на север по сельской местности — **548**

88

Чтобы выяснить, насколько удачны были ваши вложения, киньте два кубика. Прибавьте 1, если вы посвященный Трех Фортун; 1 — если у вас отмечено кодовое слово Альманах; 2 — если отмечено Brush и 3, если отмечено Eldritch.

- Сумма 2-4: Вы потеряли все вложения
- Сумма 5-6: Убыток 50 процентов
- Сумма 7-8: Убыток 10 процентов
- Сумма 9-10: Ни убытка, ни прибыли
- Сумма 11-12: Прибыль 10 процентов
- Сумма 13-14: Прибыль 50 процентов
- Сумма 15-16: Вы удвоили свои первоначальные вложения
- Сумма 17 и больше: Вы утроили свои вложения

Теперь отправляйтесь на **104**, где вы можете забрать записанную в окошке сумму, после того как измените её в соответствии с выпавшим результатом.

89

Пират-мертвец тянет свои руки к вам, но он делает это слишком медленно. Тогда он начинает говорить и вам кажется, что его голос звучит прямо у вас в голове.

— Будь проклят ты и твой род, ворюга-кентавр! Я проклинаю тебя на веки-вечные — теперь ты никогда не сможешь плавать в своём любимом море. Вдали от коралловых пещер ты будешь ходить как человек, до конца своих дней обреченный скитаться по земле!

Всё ещё не веря своему счастью, вы быстро выплываете на поверхность. На редкость удачное проклятье! Вы вернули себе человеческий облик и плывёте к кораблю.

Команда помогает вам подняться на борт. Драгоценный камни стоят 300 шардов — можете увеличить своё состояние на эту сумму. К счастью, вы вновь стали человеком — можете продолжать свой путь. Перейдите на **507**.

90

Ваш корабль идёт через неведомые воды. Нещадно палит солнце, да о чём-то шепчет ветер.

— Куда теперь, кэп? — спрашивает боцман.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

В случае успеха перейдите на **633**

Иначе отправляйтесь на **484**.

91

Он улыбается и заводит вас в Логово игроков. В воздухе витают клубы дыма, здесь полно темных личностей всех мастей. Посетители режутся в карты и кости. Если хотите принять участие в игре, решите, сколько шардов поставите на кон (не более 20) и киньте два кубика.

Если выпало 2, то вы выиграли в пять раз больше, чем поставили.

Если выпало 3 или 4, то вы удвоили свою ставку.

Результат от 5 до 9 означает проигрыш.

Если выпало 10 или 11, то вы удвоили свою ставку.

Если выпало 12, то вы выиграли в пять раз больше, чем поставили.

Когда решите уходить, сделайте отметку в поле и перейдите на **109**. Если отметка уже поставлена, возвращайтесь на **100**.

92

Он упал как подкошенный. Обыскав его, вы находите и присваиваете себе 25 шардов, после чего заглядываете под повязку.

В глазнице незнакомца вы обнаруживаете настоящую жемчужину, огненный опал. Вы извлекаете драгоценность — отметьте огненный опал на вашем Листе персонажа. Потеряйте кодовое слово Barnacle. После этого вы сматываете удочки, пока патруль не прибыл на место преступления.

93

Если записано кодовое слово Абсурд, сразу идите на **359**. Если нет, читайте дальше.

Безумный нищий, покрытый язвами и грязью, пристаёт к вам на улице.

— О, благороднейший, помоги мне ради всех богов! — кричит он с пеной у рта, размахивая руками. — Мне нужны монеты, чтобы есть, пища — потратить и благословения — носить!

Не обращая на него внимания вернуться в центр города — перейдите на **10**.

Дать ему 5 шардов — следуйте на **227**.

Благословить его — отправляйтесь на **632**.

94

Наконец-то голем повержен. Вам удаётся проникнуть в храм, оставшись больше никем не замеченным. Внутри темно и прохладно, и царит неземная тишина. Протягиваете руки, чтобы облегчить идол Тирнаи от его доспехов.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Успех — **509**

Неудача — **228**

95

Начальник военной полиции тепло и вежливо приветствует вас, как своего соратника. Однако больше заданий для вас нет, и поблагодарив вас ещё раз, он учтиво отсылает вас прочь. Возвращайтесь на **10**.

96

Один из ополченцев пинком опрокидывает стол, преграждая вам путь к отступлению.

Вы встаете в угол комнаты и мрачно готовитесь сражаться за свою жизнь. Деритесь с ними по одному за раз:

⚔ Первый Ратник, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 5

⚔ Второй Ратник, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 4

⚔ Третий Ратник, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 5

Если победите их, идите на **432**. Если сдадитесь, идите на **218**.

97

Спускаетесь по узенькой тропинке на пляж. Море грохочет о скалистый берег, швыряя вам в лицо соленые брызги. Неожиданно до вашего слуха доносится горестное, но необычайно пленительное пение. Посмотрев в море, видите несколько мужчин и женщин русалок, дурачащихся в прибое.

— Иди, иди к нам... — зовет одна из них напевным голосом, наполняющим вас томительным желанием броситься в море и поплыть к русалкам.

🎯 Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 10

Успех — **584**

Неудача — **159**

98

Солдат узнаёт вас и кланяется.

— Милорд, — говорит он. — Мы — небольшой отряд, оставленный здесь, чтобы партизанить в тылу врага. Благодаря вашим героическим деяниям, цитадель Велис-Корин теперь наша — король перенес двор туда. Если хотите поговорить с королем, вам нужно отправиться в цитадель.

Больше ничего интересного в горах нет, поэтому вы возвращаетесь к подножию. Идите на **474**.

99

Вы стоите на восточном берегу Мрачной реки — великой и могучей реки, которая течет на юг, к морю.

📖 Перейти мост и отправиться к Конфлассу — книга «Города Золота и Славы», параграф 168.

📖 Пересечь реку вброд и идти на юг — «Города Золота и Славы», 306.

Идти вдоль реки на север — **333**.

Отправиться к Проклятому болоту — **175**

🪧 Держать путь к пику Дьявола — **560**

Направиться на юг к устью реки — **579**

🪧 Отправиться в Марлок — **100**

100

Перед вами широко раскинулся Марлок — огромный город, окруженный мощной стеной. Говорят, они были построены тысячу лет назад во времена древней Шадарской империи. Это столица Сокары.

Когда-то она называлась Сокар, пока генерал Грив Марлок не поднял кровавый военный мятеж против старого короля, Корина VII. Король был казнен, а генерал переименовал город в свою честь. Теперь использовать старое название равносильно преступлению.

Грив Марлок расположился в королевском дворце и нарек себя генерал-протектором всей Сокары. В отличие от своего предшественника, генерал правит железной рукой. Некоторым по душе новые порядки, остальные — сторонники старой династии. Они всё ещё верны наследнику престола Нергану, который бежал и где-то скрывается.



У ворот города вы видите множество виселиц.

Ярлыки на шеях повешенных гласят: «Мятежники, казненные властями во имя общего блага».

— Веди себя хорошо, если не хочешь закончить, как они, — ворчит стражник, кивая головой в направлении раскачивающихся трупов. Вы входите в огромные, увенчанные фигурой орла ворота Марлока.

Вы можете купить городской дом в Марлоке за 200 шардов.

Собственный дом послужит вам местом для отдыха и для хранения снаряжения. Если вы купите дом, сделайте отметку в специальном поле и вычеркните 200 шардов из Листа персонажа.

Чтобы покинуть Марлок морем, купить или продать корабль или грузы, отправляйтесь к начальнику порта.

- Пойти в таверну «Три кольца» — отправляйтесь на **158**
- Пойти в храм Алвир и Валмир — идите на **154**
- Пойти в храм Нагила — перейдите на **71**
- Пойти в храм Зига — идите на **235**
- Пойти в храм Элнира — следуйте на **568**
- Отправиться на рынок — на **396**
- Отправиться к начальнику порта — **142**
- Пойти в гильдию купцов — **571**

Прогуляться по городу — на **138**

Пойти в свой дом в этом городе (если у вас он есть) — **434**

- Посетить Дом жрецов — на **535**
- Отправиться во дворец генерала — **601**
- Отправиться в путешествие на восток, в Трилистник — **377**
- Направиться на юго-восток, к Шадар Тору — на **166**
- Пойти вдоль Мрачной реки на север — **99**
- Направиться в Проклятое болото — **175**
- Отправиться на запад, к дельте Мрачной реки — **579**.

101

Вы снова и снова выкрикиваете имя их бога. Сектанты зажимают свои уши руками, мечась в ужасе.

— А-а! — вопит лидер. — Прекрати богохульствовать, ты, языческий дьявол!

Воспользовавшись их замешательством, вы живо подбираете своё снаряжение. Теперь вы можете пробиться наружу. Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 13. Если вы потерпели неудачу, переходите на **204**. Если вам повезло, вам удаётся проложить путь к свободе, потеряв 4 очка Выносливости, и вернуться в город, идите на **10**.

102

Если у вас есть кодовое слово Defend, сразу идите на **655**. Если нет, читайте дальше.

— Что ты тут делаешь? — сердито спрашивает Грив Марлок. — Ты должен защищать цитадель, ту, что в Орлином ущелье, на севере! Вернись туда и поговори с Орином Телана!

Если у вас есть зашифрованное послание, перейдите на **677**. В противном случае, вас тотчас же выгоняют вон.

Отправляйтесь на **100**.

103

Вы отправляетесь на Медный остров. Путешествие обошлось без происшествий и заняло всего несколько дней; капитану судна даже не верится, что так бывает.

📖 Вы сходите с корабля в гавани Медного острова, перейдите на параграф 99 книги «По Кровавому морю».

104

Вычеркните кодовые слова Альманах, Brush и Eldritch, если они у вас записаны. Вы можете вложить сумму, кратную 100 шардам. Гильдия будет покупать и продавать товары от вашего имени, используя эти деньги, пока вы не вернётесь, чтобы забрать их.

— Не забывай, ты вполне можешь потерять свои деньги, — бормочет мрачный купец, который покидает гильдию без гроша в кармане.

Запишите объём ваших вложений в поле 104 в разделе отметок посещения параграфов на Листе персонажа — или заберите ранее внесенную сумму. Затем возвращайтесь на **571**.

105

Вам придётся драться.

⚔ Скорпион-шаман, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 8, Выносливость 9

Если вы побеждаете, то перейдите на **532**. Если вы терпите поражение, то на этом ваше приключение заканчивается, если только у вас нет договора о воскрешении.

106

Вычтите требуемую сумму. Молодой человек заискивающе улыбается и отдаёт вам жемчужины.

- Сделайте проверку МАГИИ сложностью 10
  Успех — **306**.
  Неудача — **489**.

107

Если вы посвящённый, благословение Тирнаи обойдётся вам всего в 10 шардов. Непосвящённые должны заплатить 25 шардов. Вычеркните деньги и отметьте СРАЖЕНИЕ в поле «Благословения» на вашем Листе персонажа.

Если вы не прошли проверку СРАЖЕНИЯ, благословение позволяет вам сделать повторный бросок. Оно помогает лишь один раз. У вас может быть только одно благословение СРАЖЕНИЯ одновременно. Не забудьте вычеркнуть его после применения с Листа персонажа. Вы всегда сможете вернуться в любой храм Тирнаи и купить новое.

Закончив с этим, отправляйтесь на **282**.

108

Этой ночью вы беспокойно спите. Вам снится настоящий кошмар.

На вас напал огромный морской монстр, гигантский спрут, который опутывает ваш корабль своими щупальцами, толщиной со ствол дерева, и утягивает за собой на глубину. Вы погружаетесь в темно-зеленую морскую пучину и попадаете в блестящую золотую сеть.

Вы очнулись в подводном дворце из разноцветных кораллов. Почетный эскорт русалок проводит мимо стражи — тритонов, вооруженных трезубцами — в огромный зал. На троне из двух больших ракушек сидят король и королева подводного царства. Вы поражаетесь их необычному виду: зелёные волосы, серые глаза и поблекшие от древности золотые короны. Стаи рыб-ангелов, переливающиеся всеми цветами радуги, кружатся в причудливом танце на потеху правителям подводного мира. Вы кланяетесь в знак глубочайшего почтения.

Королева делает вам знак, и вы понимаете, что вам тоже следует развлечь правителей — они скучают.

- Пройдите проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11.
  Успех — **132**
  Неудача — **457**

109

Вы уже собираетесь уходить, когда замечаете толпу, собравшуюся вокруг бледного худощавого грамотея, сидящего за карточным столом.

— Клянусь Тремя Фортунами! Сегодня мне везёт! — восклицает он. Похоже, он выигрывает снова и снова. Вы замечаете парочку ушлых головорезов, которые пристально следят за грамотеем.

Подождёте и последуете за грамотеем (перейдите на **540**) или вернётесь в центр города (**100**)?

110

Вы идёте по Бронзовым холмам. Фактически, вся территория здесь отдана на откуп рудокопам. Куда ни ткни, везде есть рудник или шахта — и ни клочка зелени, так как всё вокруг завалено отработанной породой. Эти кучи пустой породы, избавленный от бремени полезных минералов, отнюдь не живописны. Вы натыкаетесь на общественную шахту. Если вы заплатите 50 шардов, то сможете добывать серебро в течении часа.

- Заплатить 50 шардов и спуститься в шахту — **668**
- Отправиться в Каран-Бару — **400**
- Идти на юг, к лесу Ларуна — **47**
- Отправиться на запад, к Мрачной реке — **333**
- Идти на северо-запад, в Западную Глухомань — **276.**

111

Ваши познания в колдовских искусствах слишком ограничены, чтобы помочь вам в данном случае.

- Пробиться к золотой сети с боем — идите на **121**
- Поплыть обратно к Шадар Тору — идите на **35**

112

Местная гильдия купцов не отличается большими размерами. Её основная задача — денежное обслуживание Сокарской армии. Вы можете оставить в ней на хранение свои сбережения, но инвестировать их во что-либо здесь невозможно. Чтобы положить на хранение или забрать свои деньги, отправляйтесь на **605** (отметьте, что вы находитесь в Каран-Бару). Чтобы вернуться в центр города, перейдите на **400**.



113

Если у вас отмечено кодовое слово Авантюра, сразу перейдите на **550**. Если нет, но вы Вор — следуйте на **75**. В противном случае, верховному жрецу почти нечего вам сказать, и аудиенция быстро заканчивается. Возвращайтесь на **235**.

114

Вас радушно встречают как борца со штормовыми демонами, спасшего Сул Венериса и отводят к старшему служителю, он рад вас видеть. Он может восстановить вашу Выносливость до первоначального значения и избавить вас от болезни или от яда. К сожалению, проклятья ему неподвластны.

— Если потребуется моя помощь, ты всегда можешь обратиться ко мне! — говорит старший служитель.

Теперь отправляйтесь на **100**.

115

Если вы выполняете задание храма Нагила и охотитесь за головой сбежавшего вурдалака, то перейдите на **446**. Если вы пока не хотите искать вурдалака или уже убили его, следуйте на **226**.

116

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **322**.

Вы понимаете, что этот монстр и есть один из легендарных отвратительных. Он проплывает мимо вас, занятый своими делами, и вы следуете за ним в надежде, что он приведёт вас к затонувшему городу Зиусудра. Идите на **547**.

117

В Каран-Бару множество людей может похвастать наличием глазных повязок, но шёлковую не носит никто. Вы решаете отправиться в районы бедноты, чтобы проверить тамошние трактиры и таверны, а также порасспросить обывателей.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ Сложностью 11.

В случае успеха — **149**.

В случае провала — **468**.

118

Надсмотрщик над рабами — жирный, безжалостный с виду мужчина.

— Через месяц ты будешь мёртв, раб, — приветствует он обещанием.

Вы проводите следующие несколько недель в цепях, работая по пятнадцать часов в день в шахтах, глубоко под землёй. Вас лишь кормят баландой да чёрным хлебом. Вы понимаете, что вы не протянете здесь долго и что вы должны бежать с Бронзовых холмов, если хотите выжить.

Если у вас есть кодовое слово Аферистка, перейдите на **351**. В противном случае, отправляйтесь на **565**.

119

Получите кодовое слово Аферистка.

Вы слышите глухие крики снаружи, с трудом пробивающиеся через густой серный туман. Вы в панике пытаетесь выбраться из дома, но уже слишком поздно. Дверь распахивается, и на пороге появляются три ополченца с булавами. За ними стоит мертвенно бледный дворянин в плаще. Он просто вне себя от ярости.

— Вор в моем доме! — злобно говорит он. — Делайте, что должны!

Тут вы всё поняли: Лаурия подставила вас и сбежала с награбленным. Вы до неё ещё доберетесь, если выживите, конечно.

Ополченцы подходят, чтобы арестовать вас.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 12.

Успех — **588**

Неудача — **96**

120

Ваш корабль рассекает прибрежные воды Шадар Тора. Вы видите «тор» — кучу беспорядочно разбросанных камней, которые лежат здесь тысячелетиями. Бросьте два кубика:

Результат 2-4: Надвигается шторм, перейдите на **324**

Результат 5-9: Путешествие проходит без происшествий, проследуйте на **559**.

Результат 10-12: Вы встречаете торговое судно, перейдите на **207**.



121

Вы ждёте снаружи, надеясь расправиться с выплывающими отвратительными по одному. Вам придётся сразиться с тремя из них, но можете драться с ними по одному за раз.

⚔ Первый отвратительный, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 10

⚔ Второй отвратительный, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 5, Выносливость 10

⚔ Третий отвратительный, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 10

Вы не привыкли сражаться под водой, поэтому в каждом сражении уменьшайте результат вашего броска на 1.

Если одолеете всех трёх, идите на **213**. Если вы потерпите поражение, то ваша карьера искателя приключений закончится, если только у вас нет договора о воскрешении.

122

Если у вас записано кодовое слово Альков, сразу перейдите на **543**. Если нет, но у вас есть медный амулет, немедленно перейдите на **384**.

Если нет, читайте дальше.

Глава гильдии Жёлтого Порта Вернон встречает вас с необычным энтузиазмом. Это очень тучный, обвешанный драгоценностями торговец. Он рассказывает, что стая крысолюдов обосновалась в канализации под городом. По ночам они выходят на поверхность и грабят склады и дома купцов города.

— Нам нужен такой искатель приключений, как ты, чтобы убить их короля, — объясняет глава гильдии. — Тогда крысолюды перестанут пировать в наших кладовых каждую ночь. Мы заплатим тебе 450 шардов, если ты справишься.

Вернон рассказывает, что в канализацию можно попасть через старый заброшенный колодец в квартале бедноты.

Когда будете готовы спуститься в канализацию, перейдите на **460** (для этого нужно находиться в Жёлтом Порту). Запишите номер этого параграфа на своём Листе персонажа. Теперь возвращайтесь в центр города (**10**) или можете отправиться в канализацию прямо сейчас.

123

Вы находитесь на восточном берегу Мрачной реки, неподалёку от её истоков в хребте Харкуна, далеко на севере.

Вы достигаете брода, где можете отправиться на западный берег за 1 шард. Вместо этого вы могли бы попробовать переплыть реку, но течение сильное: вам нужно сделать проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

📖 Переплывёте или оплатите переплаву — книга «Города золота и славы», параграф 53.

📖 Неудачная попытка переплыть реку — книга «Города золота и славы», параграф 76.

Направиться на восток, в дикую местность — **276**.

Идти на север, к горам — **3**.

Отправиться на юг, вдоль берега реки — **333**.

124

Тяжёлые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды. Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то буря не окажет последствий на ваш корабль — вычеркнете благословение и перейдите на **420**. В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно. Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

🎲 Результат 1-3: Корабль идёт ко дну — **346**

🎲 Результат 4-5: Корабль на плаву, но треснула мачта — **583**

🎲 Результат 6-20: Вы выдержали шторм — **420**

125

Вы бормочете молитву, не будучи в полной уверенности, что ритуал был выполнен правильно.

Нищий благодарит вас и лепечет:

— Да, да, новый камзол для старого нищего — я буду носить его с гордостью! — Он бредёт прочь, останавливая прохожих, чтобы похвастаться своей новой одеждой. Бедный старый дурак.

Вы возвращаетесь к центру города. Отправляйтесь на **10**.

126

Если у вас есть кодовое слово Абсолют, немедленно переходите на **199**. Если же нет, читайте дальше.

Перед вашими глазами предстает странное зрелище. На земле крепким сном спит необычно выглядящий человек — его тело излучает голубоватое сияние. На поясе у него здоровенных размеров молот, но человек не смог бы им воспользоваться, даже если бы он бодрствовал, так как в его тело вбито несколько деревянных кольев, не дающих жертве пошевелиться. Это Сул Венерис, тот, кого вы пришли освободить.

Стоит вам только подойти, чтобы вытащить колья, как вы оказываетесь в центре свирепого урагана. Вы окружены штормовыми демонами — полупрозрачными человекоподобными созданиями, способными одним порывом ветра сбросить вас с вершины пика.

Вы пытаетесь провести ритуал изгнания таких демонов.

🎯 Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 12.

Успех — **421**.

Неудача — **210**

127

🎯 Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 9.

Успех — **269**

Неудача — **183**

128

Вы идёте вдоль берега. Внутренняя часть острова выглядит густо заросшей лесом. Спустя какое-то время приходите к бухте, где стоит на якоре пара кораблей. Небольшой поселок расположился на пляже, и к нему-то вы и направляетесь.

Идите на **195**.

129

— Шшш, друг, иди сюда, — слышите вы чей-то голос из теней.

Если последуете за ним, перейдите на **641**.

Если нет, то возвращайтесь на **100**.

130

Вас приветствует несколько рыцарей.

— С тобой мы больше не будем сражаться, — говорит Рыцарь Синего Дракона.

— Мы всё время терпим поражение, — добавляет Рыцарь Зеленого Дракона.

— И новые доспехи обходятся нам в целое состояние, не говоря уж о множестве ушибов! — вздыхает Рыцарь Красного Дракона.

Если у вас есть кодовое слово Алебарда, следуйте на **521**. В противном случае вы уходите прочь, перейдите на **276**.

131

На острове расположено поселение морских цыган. Они призывно машут в вашу сторону, но потом узнают вас. Разворачивается кипучая деятельность, за несколько мгновений цыгане поднимают огромный парус, и их остров стремительно уплывает вдаль. Похоже морские цыгане не горят желанием встречаться с вами снова.

Перейдите на **85**.

132

Вы никогда не играли на флейте так хорошо как сейчас. Король и королева зачарованы ритмичными звуками, которые вам удаётся извлечь из волшебного инструмента. К несчастью, вы играете слишком хорошо.

Король накладывает на вас заклинание и вы понимаете, что не можете перестать играть.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 11.

Успех — **413**

Неудача — **307**

133

Жаркое пламя вынуждает вас отступить. Несколько горожан, закрывшись мокрыми одеялами, вытаскивают женщину из огня. Их чествуют как героев, а про вас уже всё забыли. Такова жизнь.

Перейдите на **100**.

134

— Высшего жреца сейчас нет в городе, — говорит вам служитель.

— Ага, залёг на дно, пока всё не утихнет! — сострил проходящий мимо послушник. Служитель бросает на него полный злобы взгляд.

Перейдите на **235**.

135

На берег озера Морского Дракона набегают желтоватые волны, а в воздухе висит зловоние. Неважно выглядящие, бледно-зелёные водоросли — единственная растительность, способная выжить в сернистых водах озера. На берегах водоема вырос небольшой рыбацкий поселок, Кадмий.

Поговорить с рыбаком — следуйте на **382**.

Посетить местный рынок — перейдите на **292**.

Нанять лодку и отправиться рыбачить — **203**.

Пойти на север к Хладномрачным горам — отправляйтесь на **474**.

Идти на северо-восток — отправляйтесь на **548**.

Отправиться на юго-восток, перейдите на **278**.

На юг, вниз по течению Зловонной реки — перейдите на **576**.

На запад по дороге — идите на **387**.

136

Море Шепотов. Водная гладь на удивление спокойна, море ровное, как стеклянный противень под серо-синим небом. Однако ночью воды как будто оживают, начиная шептать потусторонними голосами. Один из ваших моряков говорит, что это переговариваются друг с другом морские кентавры.

Бросьте два кубика:

Результат 2-4 Шторм — идите на **639**

Результат 5-7 Плавание без происшествий — идите на **507**

Результат 8-10 Необычный улов — идите на **337**

Результат 11-12 Странный сон — идите на **108**

137

Это голнирский торговой корабль. Он держится на отдалении и не приближается, явно опасаясь пиратов. Перейдите на **559**.

138

Если у вас отмечено кодовое слово Анатомия, перейдите на **115**. Если нет, читайте дальше.

Вы прогуливаетесь по городу. Улицы Марлока забиты людьми.

- Отправитесь в сторону казарм — идите на **15**
- Посетите улицу Скоморохов — следуйте на **129**
- Направитесь в жилые кварталы — отправляйтесь на **619**.

139

Вас заметил вооруженный копьём часовой людей-скорпионов. Он издаёт завывающий крик и поднимает тревогу, призывая на помощь своих сородичей из кургана.

Вам ничего не остается, как уносить ноги. Вас преследуют пара смертельно опасных врагов. Вы отчаянно пытаетесь убежать, надеясь спастись под покровом ночи.

Бросьте кубик и вычтите 1 из результата. Если полученное число меньше или равно вашему рангу, то отправляйтесь на **295**. В ином случае переходите на **663**.

140

Корабль высаживает вас в гавани Жёлтого Порта. Вы отправляетесь в центр города, перейдите на **10**.

141

Храм Маки, ужасной богини голода и болезней, располагается в самом центре Площади Богов, на которой стоят все храмы Жёлтого Порта.. Святилище Маки находится полностью под землей.

По мере спуска вниз, стены сменяются голой землёй. Потолок покрыт корнями растений, так как Мака ещё и богиня урожая, и нужно, чтобы она была довольна, иначе болезнь и голод поразят людей, их посевы и скот, принося всем погибель.

Стать посвящённым — перейдите на **368**.

Отречься от поклонения ей — идите на **261**.

Получить благословение — следуйте на **481**.

Попросить излечить от болезни или яда — переходите на **77**.

Покинуть храм — отправляйтесь на **10**.

142

Всё, связанное с судоходством, в Марлоке контролируется начальником порта. У него вы можете оплатить поездку в дальние края, приобрести собственный корабль, купить груз и набрать экипаж.

Вы можете оплатить проезд на корабле в одну сторону по следующим направлениям:

- Жёлтый Порт (10 шардов) — **372**.
- Желанный Порт (15 шардов) — **455**.
- Остров Чародея (30 шардов) — **234**.
- Медный остров (30 шардов) — **424**.

Если вы купите корабль, вы станете его капитаном и сможете отплыть на нем, когда пожелаете, чтобы с его помощью исследовать или торговать. Вы также можете дать своему кораблю название. Всего есть три типа корабля и четыре типа экипажа.

Вы можете набить корабль грузом на продажу.

Тип судна	*Цена*	*Вместимость*
Барк	250 шардов	1 Грузовое Место
Бригантина	450 шардов	2 Грузовых Места
Галеон	900 шардов	3 Грузовых Места

Если вы покупаете судно, то назовите его как пожелаете и запишите его характеристики в Корабельную Декларацию. По умолчанию у вас плохая команда. Если у вас уже есть корабль, то вы можете его продать начальнику порта за полцены.

Улучшить плохой экипаж до нормального стоит 50 шардов, нормальный до хорошего — 100 шардов, а хороший до отличного — 150 шардов.

Груз можно приобрести в Марлоке подешевле и сбыть где-нибудь подороже, чтобы получить прибыль. Если у вас есть корабль, вы можете купить столько грузовых мест товаров, сколько в него вмещается. Также вы можете что-нибудь продать.

Цены приведены за одно грузовое место.

Груз	*Купить*	*Продать*
Меха	190 шардов	180 шардов
Зерно	190 шардов	180 шардов
Железо	700 шардов	635 шардов
Минералы	500 шардов	460 шардов

Груз	*Купить*	*Продать*
Специи	820 шардов	760 шардов
Ткани	325 шардов	285 шардов
Лес	190 шардов	180 шардов

Если у вас есть корабль — отметьте груз в Корабельной Декларации.

Если у вас есть судно, и вы хотите выйти в море — следуйте на **84**. Вы также можете направиться к городскому центру — в таком случае следуйте на **100**.

143

Чтобы отречься от поклонения Элниру, вы должны выплатить жрецам в качестве компенсации 40 шардов. Проходящий мимо дворянин презрительно бросает:

— Ха! Лишь у тех, кто рождён править, хватает стойкости, чтобы поклоняться Владыке Небес. Остальным никогда не достичь вершины!

Не желаете ли вы передумать? Если вы твердо решили отречься от вашей веры, заплатите 40 шардов и вычеркните «Элнир» из поля «Бог» на вашем Листе персонажа.

Потом отправляйтесь на **316**.



144

Вы взываете к могучим богам, дабы они мощью своей это отвратительное, нечестивое подобие жизни изгнали. Вурдалак отскакивает назад и глухо рычит.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 10.

Успех — **223**

Неудача — **289**

145

Король Скабб издаёт гневный крик, и нападает на вас, размазывахивая своей шипастой булавой. Если у вас есть крысиный яд, то вы можете нанести его на ваше оружие, чтобы прибавлять 3 к результатам ваших бросков в течение всего боя. В этом случае вычеркните крысиный яд из Листа персонажа.

Король Скабб, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 7, Выносливость 10.

Если вы терпите поражение, и у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается. Если же вы побеждаете, то перейдите на **554**.

146

Похоже, он разглядел в вас нечто, что ему понравилось, потому что он говорит:

— Может быть. Но сперва ты должен доказать, что ты чего-то стоишь. Есть тут один воин, очень плохой человек. Он известен как Рыцарь Чёрного Дракона — одолей его в бою, и я обучу тебя. Принеси мне его чёрный драконий щит в качестве доказательства твоей отваги. — С этими словами он поворачивается и шагает прочь.

— Но как мне найти его? И как я потом найду вас? — кричите вы вслед.

— А может мне ещё и убить его вместо тебя? — Спрашивает он через плечо. — Что до второго, спроси меня в таверне «Голубой грифон» в Каран-Бару. Меня зовут Сын Ианрит.

Получите кодовое слово Алебарда и идите на **412**.

147

Вы слушаете эпическое сказание старого менестреля. Речь идёт о великих приключениях и любви в жизни трёх героев, принцессы и дракона. В конце концов, вы с ним оказываетесь за одним столиком и ведёте дружескую беседу. Менестрель рассказывает вам, как он однажды попал в плен к зверолюдям Нереха, но смог смягчить их крутой нрав музыкой и сбежал.

Если вы тоже Менестрель, перейдите на **469**. В противном случае, возвращайтесь на **100**.

148

— Всё, всё, сдаюсь, сдаюсь! — вопит дерево. Вы опускаете оружие. — Полагаю, ты можешь пройти, с учётом последних событий! — враждебно говорит дерево.

После чего с ужасным скрипом выкорчёвывается и сдвигается с дороги.

– Тебе туда! — бормочет оно, — проходи, чтоб ты так цвёл.

Получаете кодовое слово Актёр.

Вы проходите в ворота из терновника. За ними находятся несколько огромных дубов, чьи ветви настолько велики, что на них могут разместиться дома множества людей.

Идите на **358**.

149

Вы уже как раз собираетесь покидать таверну, как вдруг к вам привязывается какой-то мужик. Из его рта, полного гниющих зубов, несёт таким смрадом, что впору почуять ушами. Кстати об ушах: у приставалы их нет — метка человека, погоревшего на пиратстве.

— Дай мне десятку, и я выложу все, что знаю о нем, — говорит мужик.

Заплатить (вычеркните 10 шардов) — **533**.

Отказаться от предложения — **468**.

150

Вычеркните 10 шардов. За них вы получаете койку на купеческом судне, идущем в Марлок. Вас ждет безопасное путешествие.

— Я плачу всем — и сокарцам, и пиратам, — объясняет капитан. — Поэтому они не беспокоят меня.

Вы сходите на берег в Марлоке. Перейдите на **100**.

151

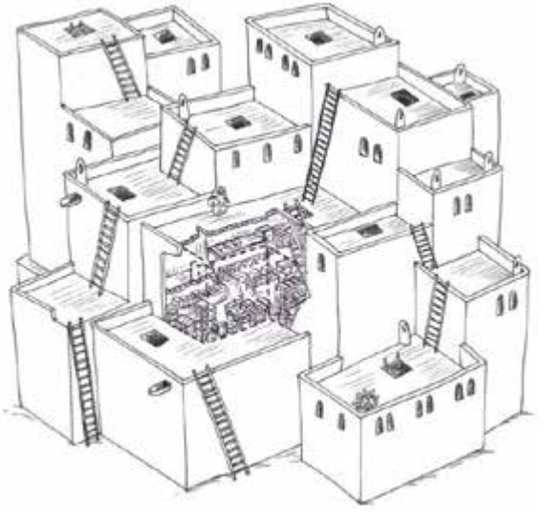
Внутри пещеры Дамор Отшельник, скрестив ноги, парит в воздухе. — Я же просил тебя не приходить сюда больше, — гневно кричит он. Отшельник делает всего один взмах рукой, и вы во мгновение ока оказываетесь у подножья гор. Перейдите на **244**.

152

Если у вас отмечено кодовое слово Активист, то сразу же перейдите на **623**.

Взобравшись по лестнице вы оказываетесь в длинном зале рынка Венефакса. Надпись на табличке у входа гласит: «Четверг — нерабочий день».

К счастью, сегодня не четверг. Вас встречает коренастый, похожий на бочку человек, хозяин рынка, Форзе. Маленькие свиные глазки Форзе отнюдь не внушают доверия.



Рынок Венефакса — это типичный захолустный рынок, выбор товаров здесь не большой. Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчатый (Защита +2)	—	90 шардов
Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	—	200 шардов
Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Скалолазаное снаряжение	100 шардов	90 шардов
Противоядие	100 шардов	90 шардов

Закупившись всем необходимым, перейдите на **427**.

153

Вам и вашим людям приходится сложить оружие. Сокарцы забирают все ваши деньги и груз.

— Вам повезло, что я не посчитал вас мятежниками и не продал вас в рабство! — говорит капитан.

Сокарцы переходят на свой корабль, заставив вас познать горечь поражения. В подавленном настроении вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **439**.

154

Храм Алвир и Валмир, божественных повелителей Дома морского, расположен прямо в оживленной бухте Марлока. Портики здания выполнены из мрамора цвета морской волны и покрыты сотнями серебряных сетей.

Брат и сестра Алвир и Валмир правят подводным царством. Алвир собирает души утопленников в свои сети и доставляет их на суд к своей сестре Валмир.

Из храма с важным видом выходит капитан, и, проходя мимо, говорит вам:

— Никогда, ни в коем случае не выходи в море, не засвидетельствовав своё почтение богам-близнецам. Если, конечно, ты не хочешь плыть через бесконечный шторм!

Станете посвященным Алвир и Валмир — идите на **343**

Отречетесь от посвящения — идите на **68**

Обратитесь за благословением — идите на **275**

Покинете храм — идите на **100**

155

Один из моряков Торгового Поста отвозит вас на ваш корабль, стоящий на якоре в бухте.

— Добро пожаловать на борт, кэп, — говорит старпом.

На небе ни облачка, а запах моря наполняет ваше сердце жаждой странствий.

Отплывёте в море Шепотов — переходите на **136**

Вернётесь в Торговый Пост — идите на **195.**

156

Жрец осматривает вас.

— Боюсь, я не знаю, как тебя вылечить. Тем не менее я думаю, что тебе смогут помочь в храме Маки, в Жёлтом Порте. Также, говорят, что омовение в водах Пресвятых Истоков может принести избавление от укуса вурдалака.

Перейдите на **100**.



157

Вы пытаетесь доказать свою лояльность новому режиму, но они не верят ни единому вашему слову. Они избивают вас до полусмерти и оставляют лежать в сточной канаве. Они забрали у вас все деньги, но оставили ваше имущество нетронутым. Вы приходите в себя только с 3 очками Выносливости. Отправляйтесь на **10**.

158

Таверна «Три кольца» — это уютный трактир почти в самом центре города.

Пребывание здесь обойдётся вам в 1 шард за день. Если вы ранены, то за каждый проведенный тут день можете восстановить 1 очко Выносливости вплоть до максимального значения.

Если вы хотите потратить 3 шарда на выпивку, перейдите на **147**.

Когда решите покинуть таверну, возвращайтесь на **100**

159

Ваш разум соскальзывает в сон наяву, и вы лениво входите в воду. Русалочий народ со смехом и песнями забирает вас в свой подводный дом из живых кораллов, а их магия не даёт вам утонуть. Вы гостите у них несколько недель, пока им не становится скучно с вами.

Проснувшись как после долгого сна, лишь смутно помня о приключившемся с вами, вы обнаруживаете, что вас вынесло на берег в гавани Жёлтого Порта.

Вы утратили всё бывшее у вас имущество (сотрите его с Листа персонажа), но деньги по прежнему при вас. Идите на **10**.



160

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **461**.

Как-то раз в библиотеке города Двеомер, читая очередной том, вы случайно наткнулись на пароль «Возрождение».

— Фантазия у него была просто замечательная, — с сарказмом брюзжит демон.

— Но работа есть работа — ворчит он.

Плита уходит вверх, и вы ступаете в полумрак гробницы Короля-чародея. На стенах висят горящие факелы, которые всё ещё испускают тот же мрачный и таинственный свет, что и тысячу лет назад. В центре зала на полу кем-то была начерчена пентаграмма; кровь выглядит совсем свежей. Во внутренней части пентаграммы находится саркофаг.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 10.

Успех — **674**

Неудача — **309**

161

Губернатор — закалённый ветеран и крепкий орешек. Он успевает среагировать и подзывает своих охранников, прежде чем вам удаётся убить его. Вас просто берут числом.

— Бросьте этого мерзкого мятежника и убийцу в подземелья! — ухмыляется Марлоуз Марлок.

Стражники забирают все ваши деньги и имущество. Вычеркните их и перейдите на **454**.

162

Теперь, покончив с големами, вы, наконец, можете приступить к делу.

Вы подходите к идолу Тирнаи, чтобы снять с него кольчугу.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Успех — **509**.

Неудача — **228.**

163

Вы держите в руках голову капитана. Глава гильдии с надеждой смотрит на вас, но тут его лицо темнеет.

— Это не Амча!! Даже маленькие дети знают, что у Амчи всего один глаз, а ты принес мне голову какого-то несчастного нищего, убитого в подворотне. Ты думал обмануть гильдию своими хитрыми проделками? Вон! Я сказал вон отсюда! И не возвращайся, пока не добудешь голову Амчи Одноглазого!

Охрана гильдии вышвыривает вас на улицу. Отправляйтесь на **100**.

164

Темные туннели, заполненные вонючими стоками, уводят вас дальше в неизвестность. Вы помечаете разветвляющиеся проходы мелком, чтобы потом найти обратный путь.

Вскоре вы выходите в большую, грубо высеченную пещеру. По стенам пляшут неясные тени, которые отбрасывает ваш источник света.

Резкий звук застаёт вас врасплох.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА или ВОРОВСТВА сложностью 11.

Если проверка успешна, перейдите на **247**.

Если нет, то на **42**.

165

К вашему кораблю приближается сокарская военная галера.

— Сейчас мы поднимемся к вам на борт, чтобы досмотреть груз! — слышен крик её капитана.

Его люди попытаются взять ваше судно на абордаж.

Пускай попробуют — **552**

Лучше постараться уплыть от них — **444**

166

Вы идёте по дороге, соединяющей Марлок и Шадар Тор.

Почти на всем её протяжении вдоль обочин расположились убогие жилища. Палатки и навесы отмечают путь. Вы узнаете, что их населяют беженцы из Трилистника.Город был сожжен дотла во время недавней гражданской войны, в ходе которой свергли старого короля.

Киньте кубик.

Выпало 1 или 2: Карманник! Вы теряете 10 шардов.

Выпало 2 или 3: Никаких событий

Выпало 5 или 6: На обочине вы находите лампу

Куда вы направитесь?

В Марлок — идите на **100**

В Шадар Тор — идите на **35**

167

Преследователи теряют ваш след в лабиринте горных тропок и, в конце концов, вам удаётся спуститься с этих опасных гор.

Перейдите на **474**.

168

Вы неосторожно высовываетесь, чуть больше чем следовало, теряете равновесие и падаете на землю прямо перед големами. Они со скрипом поворачивают свои головы в вашу сторону. Големы издают громкий звук, похожий на перезвон колоколов — все обитатели храма уже на ногах. Вы поднимаетесь с земли и спасаетесь в бегством. Жрецы пускаются за вами в погоню.

Бросьте один кубик и отнимите 1 из того, что выпало. Если полученный результат меньше или равен вашему рангу, то перейдите на **395**. В ином случае отправляйтесь на **551**.

169

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **443**.

Пара сокарских кораблей преследует два других судна. Старпом говорит вам:

— Видите красные вымпелы на преследуемых кораблях. Это пираты удирают от сокарцев!

Помочь сокарцам — **286**

Помочь пиратам — **394**

Не вмешиваться — **443**

170

Став посвященным Лакуны вы будете меньше платить за благословения и иные услуги, которые может предложить храм. Посвящение стоит 60 шардов. Вы не можете совершать его, если уже посвящены в другом храме. Если вы решаете принять посвящение, запишите Лакуну в поле «Бог» на Листке Приключений — и не забудьте вычеркнуть 60 шардов.

Покончив с этим, идите на **615**.

171

Вы одерживаете верх над мошенниками. Они сильно изранены, но ещё живы и лежат неподвижно. Вы внимательно рассматриваете их и видите, что они с ног до головы перемазаны мукой, и выглядят как призраки.

Вы зовёте жителей деревни. Сначала они не хотят выходить, но тот факт, что вы всё ещё живы, вселяет в них уверенность, что призраков больше нет.

— Ты посмотри, это-ж старуха Меган! — кричит мужик, вытаращив глаза от удивления. — А это мельник Брэдок, а третий Лейм Пердун!

А чё они все в муке? Где же призраки?

Вы качаете головой, удивляясь селянской тупости.

— Призраков и не было, — объясняете вы. — Это всё они.

Перейдите на **671**.

172

— Благодарю, благодарю тебя, — говорит грамотей. В качестве награды он даёт вам пузырек с жёлтой пылью, отметьте его в своём Листе персонажа.

— Я нашёл, это когда раскапывал одно древнее здание, — объясняет он. — Полагаю, что этот пузырёк надо бросить в священные воды деревни Пресвятые Истоки, но что тогда произойдет, я не имею понятия.

Он ещё раз благодарит вас и скрывается за поворотом.

Перейдите на **100**.

173

Вы очутились на каменистом берегу. Изрядно потрёпанный, замёрзший, но живой вы отправляетесь вглубь континента. К счастью, вы находитесь недалеко от Пресвятых Истоков.

Перейдите на **510**.

174

Вы входите в пещеру с оружием наголо. Стоит вам пройти несколько шагов, как нечто выбегает вам навстречу. Это горлок, чудовище с птичьими лапами, туловищем рептилии, короткими передними конечностями и ящероподобной головой с клювом. Его лапы повернуты в обратную сторону. Вам придётся принять бой.

⚔ Горлок, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 7.

Если вам удалось победить, перейдите на **315**. В противном случае, к костям у входа в пещеру прибавятся ваши собственные. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.



175

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **673**.

Вы идёте через Проклятое болото, вполне соответствующее своему названию. Огромные просторы покинутой пустоши лежат перед вами. Серые облака нависают над унылой равниной болотного цвета. То тут то там попадаются низкие холмики. Вот ворон пролетает низко над землей, с любопытством поглядывая на вас. Громкое карканье его сородичей эхом отдаётся в небе. Наступают сумерки. В тусклом свете заката появляется табун лошадей, который несётся прямо на вас. Когда они приближаются, вы видите, что их копыта не касаются земли, а их гривы оставляют след из искр, похожих на крошечные звезды. Уберётесь с их дороги (перейдите на **390**) или попытаетесь оседлать одну из них (**66**)?

176

Команда не в восторге от вашего решения. Корабль встанет на рейде, вас переправят на берег, но никто не составит вам компанию. Вас даже ждать не будут.

Если вы всё-таки рискнёте сойти на берег, то ваш корабль отправится в Жёлтый Порт и будет находится там до вашего возвращения. — Если вы вообще вернётесь, — зловеще говорит вам старпом на прощание.

Если вы отправляетесь на берег то отметьте в вашем Листе персонажа, что ваш корабль находится в Жёлтом Порту и перейдите на 32.

Если вы передумали, то отправляйтесь на **85**.

177

Вы можете оставить здесь ваше снаряжение и деньги. Кроме того, здесь вы можете отдохнуть, полностью восстановив утраченную Выносливость. Запишите всё, что вы хотите здесь оставить в поле параграфа 177 раздела «Отметки посещения параграфов» Листа персонажа.

Всякий раз приходя домой, бросайте два кубика.

Результат 2-9: ваше имущество в безопасности

Результат 10-11: Кража со взломом. Все оставленные вами деньги были украдены.

Результат 12: Набег кочевников. Потеряйте всё снаряжение, которое вы здесь оставили — степняки увезли всё с собой.

Возвращайтесь на **400**.

178

Вы сталкиваетесь с бледной женщиной, одетой в чёрную кожаную одежду, которая бросает на вас загадочный взгляд.

Пройдите проверку ВОРОВСТВА сложностью 10.

Если проверка успешна, перейдите на **635**.

Если нет — на **198**.

179

Вы клянётесь в верности Нергану, законному королю Сокары, но капитану Воркунгу ваши слова не кажутся убедительными.

Он с подозрением смотрит на вас.

— Тебе лучше уйти прямо сейчас, пока я не не пристрелил тебя как шпиона!

Один из лучников спускает тетиву, и в опасной близости от вас в землю вонзается стрела.

Вы понимаете, что самое время приступить к спуску — перейдите на **474**.

180

Как только вы вступаете в арку, символы на камне раскаляются докрасна. Ваши волосы встают дыбом, а по всему телу пробегают мурашки. Вас охватывает потрескивающий ореол бело-голубой энергии; небо темнеет, сверкает молния и гремит гром. Внезапно у вас мутнеет в глазах, и вы теряете сознание.

Вы приходите в себя у ворот большого укрепленного города. Стражник в изумлении таращится на вас. Затем он трясет головой, чтобы в ней прояснилось — ещё бы, только представьте, что он только что видел!

Ворота распахиваются и отряд тяжелой кавалерии галопом проносится мимо.

— Дорогу ратникам Марлока! — говорит стражник.

Дождавшись пока последний рыцарь отряда покинет город, вы заходите в Марлок. Перейдите на **100**.



181

Постоялый двор «Зеленый человек» обходится вам в 1 шард в сутки. Если вы ранены, то за каждый проведенный здесь день можете восстановить 1 очко Выносливости вплоть до максимального значения. Когда будете готовы, идите на **195**.

182

Ваш корабль, команда и груз уходят на дно глубокого синего моря. Вычеркните их из вашего Листа персонажа. Всё, о чем вы сейчас думаете — это как спасти свою жизнь.

Бросьте два кубика. Если результат оказался выше вашего Ранга, то вы тонете — перейдите на **680**. Если же значение, выпавшее на кубиках, меньше или равно вашему рангу, то вам удаётся ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало на кубиках и, если вы всё ещё живы, то проследуйте на **591**.

183

Вы находите темную нишу в каменной стене туннеля.

Вы прячетесь в ней, призывая на помощь всё своё мастерство маскировки в темноте.

Несколько крысолюдов пробегают мимо, но остальные умудряются учуять вас. Их слишком много, чтобы им можно было оказать достойное сопротивление. Перейдите на **308**.

184

В таверне «Голубой Грифон» полно солдат и наемников. Проживание здесь обойдётся вам 1 шард в сутки. За каждый день, проведенный здесь, восстановите 1 выносливости, вплоть до максимального значения.

Если у вас есть ключевое слово Алебарда или щит Рыцаря Черного Дракона и вы хотите поговорить с Сыном Янритом, то перейдите на **451**.

В ином случае, потратив 3 шарда, вы можете заказать выпивку на всех и послушать солдатские истории, идите на **341**.

Или же вы можете пойти в центр города, отправляйтесь на **400**.

185

Вы называете себя и говорите, что губернатор Жёлтого Порта, брат генерала Грива Марлока — ваш лучший друг.

Эта жадная жирная морда наконец узнаёт вас.

— А, эээ... мой лорд! — кричит он. — Это была всего лишь шутка! Эмм...

Я хотел сказать, что мы думали, что вам необходимо сопровождение.

— Я думаю, что мне необходима некоторая сумма для успешного выполнения одного важного поручения, которое мне доверил губернатор. Мне требуется 60 шардов, капитан, — отвечаете вы. Сокарец передаёт вам 60 шардов (отметьте это в вашем Листе персонажа). Он и его люди покидают ваш корабль.

Вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **439**.

186

Вы передаёте поводок дворянину в паланкине и получаете взамен 75 шардов. Потом вы покидаете рынок рабов.

Перейдите на **400**.

187

Вы говорите верховному жрецу, что хотели бы отказаться от поклонения Нагилу. Он приносит маленькую восковую куклу и вырезает на ней ваше имя. Затем он подносит к ней огонь. Воск превращается в лужицу на полу, и жрец наступает на неё, оставляя отпечаток своей ноги.

— Такая судьба ждет любого, кто отвергает Нагила, Повелителя смерти, — говорит он.

Вы спрашиваете насчет компенсации храму, но он лишь качает головой: — Потерял ты, не мы.

Может, вы передумаете? Если ваше решение отречься от своей веры твердо, вычеркните Нагила из поля «Бог» на Листе персонажа. Все ваши договоры о воскрешении расторгнуты. Покончив с этим, перейдите на **100**.

188

Вас бросили в вонючую тюремную камеру.

— Ну и ну, мы снова встретились, мой старый друг, — говорит вам седой старик.

Вы узнаёте того беднягу, с которым вы в прошлый раз здесь сидели! Он принимается за ту же старую историю о горлоке, существе со ступнями, вывернутыми назад. К её окончанию, вы уже с нетерпением ожидаете, чтобы вас продали в рабство и отправили работать на оловянных рудниках Каран-Бару. Отправляйтесь на **118**.

189

Ваши ограниченные знания в области подводного мира ничем не могут вам помочь.

- Поплывёте обратно к Шадар Тору — идите на **35**
- Пробьётесь к золотой сети с боем — идите на **121**

Попробуете применить магию — идите на **592**.



190

Ваш корабль плывёт вдоль берегов Пресвятых Истоков и форта Брайлон. Вокруг корабля в поисках съестного кружатся чайки, их крики слышно на много миль вокруг. Киньте два кубика:

- Результат 2-4. Шторм **38**.
- Результат 5-9. Без происшествий **209**.
- Результат 10-12. Кораблекрушение **504**.

191

Начальник военной полиции — богатый и могущественный человек. Он хитер и знает своё дело.

— Ты-то мне и нужен, — говорит он. — Группа повстанцев, преданных старому королю, прячется в где-то Хладномрачных горах. Там же находится их лидер, Нерган Корин. Для мятежников он является законным наследником престола. Нерган Корин очень опасен для нас, так как под его знамена стекаются все противники нового порядка.

Проникни в их крепость и убей Нергана Корина, и тебя щедро вознаградят. В случае успеха ты можешь получить 500 шардов и титул.

Если вы берёте на себя эту миссию, получите ключевое слово Авторитет.

Если у вас отмечено кодовое слово Агент, отправляйтесь на **375**.

В противном случае, начальник военной полиции сообщает, что вы свободны. Перейдите на **10**.

192

Во время вашей короткой прогулки вверх по склону старик потчует вас рассказами о вашей судьбе и доле, не прекращая при этом спорить с самим собой.

Вы взбираетесь на холм, вершина которого опоясана кругом, составленным из больших глыб обсидиана. Несмотря на резкий ветер, который дует меж холмов, камни не выветрены и кажутся установленными совсем недавно.

— Вот Врата Мира, — провозглашает старый безумец.

Камни уложены таким образом, что образуют три арки, на каждой из которых вырезаны загадочные символы и руны силы.

— Каждые врата отведут тебя в какую-то часть мира Харкуны, хотя я и не знаю, куда именно, — поясняет старик. Ни с того, ни с сего он разворачивается и начинает спускаться с холма, бормоча сам себе. Постепенно его голос затихает, и вы остаетесь наедине с нависающими камнями и завывающим ветром. Идите на **65**.

193

Вас вынесло на скалистый берег, побитого и замерзшего, зато живого. Вы направляетесь вглубь континента, пока не выходите на дорогу. Идите на **621**.

194

Вы знаете, что означают эти странные вздутия на мертвых телах. В них отложили яйца кер'илки, отвратительные похожие на раков твари глубин. Вскоре вылупится молодняк и начнет поедать плоть моряков. Также вы знаете, что взрослые всегда держатся поблизости от своих яиц, и предупреждаете своих людей, что рядом есть кер'илки.

Это оказывается весьма кстати — несколько ужасных тварей, напоминающих гигантских раков, сплошные шипы да клешни, появляются из воды. Однако ваши люди наготове. Разгорается бой — и вы должны сражаться с одним из этих монстров:

⚔ Кер'илк, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 9, Выносливость 8

Если вам удастся победить, то идите на **519**. Если же потерпите поражение, вам предстоит стать пищей для молодняка кер'илков, если только у вас нет договора о воскрешении.

195

Получите кодовое слово Акация, если у вас его ещё нет.

Торговый Пост — это небольшая деревушка, построенная здесь предприимчивыми переселенцами с материка. Главным товаром на экспорта служат пушнина.

Мэр, толстый добродушный детина, лично приветствующий вас, утверждает, что в один прекрасный день Торговый Пост станет процветающим городом.

Сейчас, правда, до этого далеко — тут есть небольшой рынок, причал, дома поселенцев и святилище Лакуны Охотницы, богини природы.

- Отправитесь в святилище Лакуны — идите на **544**
- Если хотите посетить рынок, перейдите на **452**
- Отправитесь на пристань — следуйте на **332**
- Отправитесь на постоялый двор «Зеленый человек» — **181**
- Взберетесь на холм, возвышающийся над поселком — **11**
- Пойдёте вглубь острова, в Старый лес — **257.**

196

Если вурдалак ранил вас хотя бы один раз, то вы заражены болезнью (Укус вурдалака).

Пока вы не излечитесь, снизьте ваши показатели НАБОЖНОСТИ, СРАЖЕНИЯ и ОБАЯНИЯ на 1 (ни одна из этих способностей не может стать меньше 1). Если вы и так уже были заражены Укусом вурдалака, то новый укусы не действуют на вас.

В любом случае вы отрубаете омерзительную голову этой твари и покидаете кладбище. Пометьте себе, что у вас есть голова вурдалака и перейдите на **100**.

197

Благословение Зига стоит 10 шардов для посвященных и 30 шардов для всех остальных. Если вы платите нужную сумму, вычеркните её из Листа персонажа и запишите ВОРОВСТВО в соответствующий раздел. Благословение позволит вам один раз провести повторную проверку Воровства, если вы её провалили. Вычеркните благословение после использования из Листа персонажа.

Одновременно у вас может быть только одно благословение для каждой из Способностей. Если Воровское благословение истрачено, то вы всегда можете вернуться в любой храм Зига и купить новое.

Разобравшись с благословением, возвращайтесь на **235**.

198

Размышляя о встрече со странной женщиной, вы останавливаетесь в конце улицы, чтобы купить каштанов. Вы видите, как незнакомка исчезает в вечернем тумане, накрывшем город.

— С тебя один шард, — ворчит продавец каштанов.

Вы тянётесь к кошельку. Затем в панике обшариваете одежду. Кошелёк исчез! Через мгновение вы всё понимаете. Вы мрачно смотрите туда, куда ушла женщина в чёрном, но её уже и след простыл.

— Эй, верни мои каштаны! — рычит торговец, поняв, что вы не сможете заплатить.

Вы потеряли все свои деньги. Отправляйтесь на **10**.

199

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **634**.

Странная, человекоподобная фигура, мерцающая от испускаемых молний, пикирует прямо на вас. Придётся принять бой.

⚔ Штормовой Демон, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 6, Выносливость 8

В случае победы существо растворяется, оставляя на месте гибели чистейший сапфир. Он стоит 200 шардов. Отметьте эти деньги на вашем Листе приключения.

Если вы проиграли, то ваше приключение окончено, если вы, конечно, не заключили контракт о воскрешении.

Если вы живы, то здесь вам больше нечего делать — остается только спуститься. Следуйте на **658**.

200

Вы приобрели старую карту леса Покинутого в Голнире (в «Городах золота и славы»), показывающую безопасный путь, ведущий к башне Отчаяния. Похоже, она противоречит расположению этой башни на вашей собственной карте Голнира из «Городов золота и славы». Какая из них правильная?

Эта четвертая карта, включенная в раздел Атлас, она находится в конце книги. Как только получаете эту карту сокровищ, вы можете просматривать её по своему желанию. Однако в случае утери или продажи этой карты, вы не должны больше обращаться к карте леса Покинутого.

Для возвращения на рынок Жёлтого Порта, перейдите на **30**.



201

Дорога между цитаделью и Каран-Бару забита войсками и телегами. Похоже, что на севере идёт война.

Проследовать к цитадели — **271**.

Пойти на юг к Каран-Бару — **400**.

Направиться на запад — **276**.

Направиться на восток — **60**.

202

Вы осторожно открываете дверь. Она ведёт в маленький альков, завешенный портьерой. Отсюда вы видите всё как на ладони.

За портьерой находится длинный и низкий зал. Должно быть, это место было храмом уттакинов в те времена, когда Лорды-масочники правили Харкуной, но сейчас это помещение не более чем сектор канализационной системы Жёлтого Порта.

Простой деревянный стул стоит на алтаре, играя, по всей видимости, роль трона. На нём сидит крупный и ужасно уродливый крысолюд. У него на шее висит грязный амулет, а на голову надет ржавый обруч, символизируя корону. Несколько крысолюдов стоят перед ним на коленях и ведут беседу.

— Но Скабб... — говорит один из них.

— Великий король Скабб для такого кошачьего отродья как ты! — кричит на него крысолюд с высоты своего трона.

Выйти из укрытия и напасть на крысолюдов — **428**

Убрать короля по-тихому — **595**

Попытаться подобраться к Скаббу поближе с помощью магии — **24**

Схитрить — **336**

203

Вы можете нанять рыбацкую лодку за 15 шардов в день. Вместе с ней идёт рыболовная сеть.

Заплатить 15 шардов и отправиться рыбачить — **267**.

Не идти на рыбалку — **135**.

204

Их просто слишком много, вас избивают и заставляют подчиниться. Ваш конец действительно ужасен: вас убили, сварили с травами и чесноком и съели каннибалы культа Бадогора Безмолвного! Здесь ваши приключения заканчиваются, если только у вас нет договора о воскрешении.

205

Руны написаны на старом шадарском, древнем языке, которому многие тысячи лет. Вы понимаете, что руны складываются в заклинание, позволяющее дышать под водой несколько часов.

Воспользуетесь заклинанием и поплывёте в море — идите на **493**

Спуститесь на пляж — идите на **97**

Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**

Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**

206

Команда категорически отказывается плыть в сторону Бескрайнего океана.

— Там совсем нет суши, а воды кишат Глубинными Демонами. Кроме того, если мы уйдём слишком далеко, мы сорвёмся с края света! — говорит старпом. Придётся вам ещё раз обдумать свой маршрут.

Вернитесь на **507** и сделайте иной выбор.

207

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **137**.

Впередсмотрящий кричит:

— Вижу судно по правому борту!

В подзорную трубу вы различаете основательно потрепанный корабль, который медленно плывёт в направлении Марлока. Кажется это торговое судно из земель Перьев.

Оказать помощь этому судну — **293**

Атаковать его — **464**

208

Сделав несколько пассов, вы создаёте облако зеленоватого дыма, которое накрывает крысолюдов: надышавшись отравы, они впадают в колдовское оцепенение. Но не король Скабб — он не попал в облако, так как сидит на возвышении.

Перейдите на **145**.

209

Ваш корабль находится в прибрежных водах Пресвятых Истоков, неподалеку от форта Брайлон.

- Держать курс на север, в Нерех — **249**.
- Плыть на юг, в бухту Скорпиона — **430**
- Взять курс на восток, по направлению к морю Шепотов — **136**

210

Это сдерживает их на мгновение, но затем ваше заклинание развеивается, и демоны обступают вас со всех сторон. Бейтесь с ними по очереди.

⚔ Первый Штормовой демон, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 8

⚔ Второй Штормовой демон, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 8

⚔ Третий Штормовой демон, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 7, Выносливость 8

Если вы побеждаете, то перейдите на **54**. Иначе штормовые демоны сбрасывают вас с вершины. Если у вас нет договора о воскрешении, то вы расшибаетесь в лепешку и на этом ваше приключение заканчивается.

211

Вы ждёте его в засаде. И вот он наконец появляется...

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 11.

В случае успеха — **58**.

В случае провала — **304**.

212

Вы растворяетесь в кислоте, от вас остаётся лишь кучка жёлтой пыли. Ваисс собирает всё, что от вас осталось и ссыпает в бутылку, которую потом ставит на каменную полку. Вычеркните всё имущество и деньги, которые у вас были с собой, и следуйте на **31**.



213

Каждая из тварей, погибая, взрывается, выбрасывая в воду облако чернил. И у каждой из тела выпадает чернильный мешочек. Если хотите, можете взять до трёх чернильных мешочков — запишите их на Листе персонажа. Также вы находите коралловые украшения на 45 шардов, которые можете взять в качестве денег.

Вы подплываете к идолу и забираете золотую сеть (запишите её на Листе персонажа), и как можно быстрее возвращаетесь к Шадар Тору.

- Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**
- Отправитесь по дороге в Марлок — **166**

214

Вы пытаетесь воодушевить ваших людей, но слишком поздно. Ваши матросы уже в воде и плывут к кораблю. Но в море они ещё более уязвимы и кер'илки пожирают их всех. Вскоре вас оглушают, но оставляют в живых. Внутрь вас, как в инкубатор, поместят яйца, и вы будете с ужасом ожидать вылупления этих тварей.

Если вы не заключили договор о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

215

Базар Каран-Бару состоит из нескольких крытых галерей. Местный ассортимент интересен в основном для солдат и рудокопов, тем не менее торговля идёт бойко. Вся деловая активность здесь контролируется офицерами Сокарской армии. Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчужный (Защита +2)	100 шардов	90 шардов
Кольчуга (Защита+3)	200 шардов	180 шардов
Юшман (Защита+4)	400 шардов	360 шардов
Латы (Защита+5)	800 шардов	720 шардов
Тяжелые латы (Защита+6)	—	1440 шардов

Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	250 шардов	200 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +2	500 шардов	400 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +3	—	800 шардов

Магическое снаряжение	*Купить*	*Продать*
Янтарная палочка (МАГИЯ +1)	500 шардов	400 шардов
Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)	—	800 шардов
Кобальтовая палочка (МАГИЯ +3)	—	1600 шардов

Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Мандолина (ОБАЯНИЕ +1)	300 шардов	270 шардов
Отмычки (ВОРОВСТВО +1)	—	270 шардов
Священный символ (НАБОЖНОСТЬ +1)	—	100 шардов
Компас (СЛЕДОПЫТСТВО +1)	500 шардов	450 шардов
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Скалолазаное снаряжение	100 шардов	90 шардов
Мешочек жемчуга	—	100 шардов
Крысиный яд	60 шардов	50 шардов
Серебряный самородок	—	150 шардов

Перейдите на **400**.



216

По всему дворцу раздаются крики: «Убийство! Ассасин!», и на вас начинается охота. Вам понадобятся все ваши навыки, чтобы выбраться из дворца живым.

Бросьте один кубик, отняв 1 если вы Вор, Менестрель или Странник. Если полученное значение меньше или равно вашему Рангу, отправляйтесь на **407**. В противном случае перейдите на **566**.

217

Вы выходите на поляну. Птицы щебечут в листве, лесное зверьё проказничает неподалеку. В центре поляны растет огромная ива, такая древняя, что трудно даже это представить. Ствол ивы, должно быть, полый, и внутри кто-то живет — вы видите деревянную дверь.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 9.

Успех — **356**

Неудача — **646**

218

Ополченцы берут вас в плен. Вы теряете все свои деньги и снаряжение — вычеркните всё ваше имущество из Листа персонажа. Вас бросают в темницу Жёлтого Порта.

Перейдите на **454**.

219

Ваш корабль, команда и груз уходят на дно глубокого синего моря. Вычеркните их из вашего Листа персонажа. Все, о чем вы сейчас думаете — это как спасти свою жизнь.

Бросьте два кубика.

Если результат оказался выше вашего Ранга, то вы тонете — перейдите на **680**.

Если же значение, выпавшее на кубиках, меньше или равно вашему рангу, то вам удаётся ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало на кубиках и, если вы всё ещё живы, то проследуйте на **436**.

220

Храм Алвир и Валмир построен в виде перевёрнутого галеона. Алвир и Валмир — это брат и сестра, король и королева Подводного царства, повелители моря. Их слуги и солдаты — это души утонувших, а когда море бушует и надвигается шторм, моряки говорят, что Алвир и Валмир снова ссорятся.

Если у вас отмечено кодовое слово Амфибия, перейдите на **531**.

В противном случае вы замечаете объявление на храмовых дверях, гласящее: «Требуется отважный искатель приключений, обращаться к верховному жрецу».

Стать посвящённым — перейдите на **294**.

Отречься от веры — идите на **624**

Получить благословение — отправляйтесь на **448**.

Поговорить с верховным жрецом — следуйте на **411**.

Покинуть храм — идите на **10**.

221

Один из ополченцев узнаёт вас и кричит:

— Это убийца Марлоуза Марлока! Взять его!

Вы бросаетесь наутек, а пятнадцать ополченцев следуют за вами по пятам.

Киньте кубик. Если выпавшее число меньше или равно вашему Рангу, перейдите на **57**. Если больше, то на **252**.

222

Ваш корабль плывёт в прибрежных водах Марлока. Бросьте два кубика.

Результат 2-4. Шторм **124**.

Результат 5-9. Путешествие проходит без происшествий **420**.

Результат 10-12. Морской бой **169**.

223

Вурдалак отшатывается от вас, издаёт вой и скрипит зубами. Вдруг его глаза взрываются и оттуда начинает вытекать коричневатый ихор. Кожа твари ссыхается, вурдалак падает. Ещё через несколько мгновений его тело превращается в разлагающуюся и скверно пахнущую кучу. Всё что остается от вурдалака — это его голова, безжизненные глазницы которой теперь смотрят на луну.

Вы забираете голову вурдалака (отметьте её на Листе персонажа) и отправляетесь в центр города, перейдите на **100**.

224

Вы доверяетесь своему безошибочному чувству направления и стремительно бежите по лабиринту туннелей. Скоро звуки погони стихают, превращаясь в еле слышное эхо. В приподнятом настроении духа вы продолжаете свой путь.

Перейдите на **580**.

225

Вы находите пещеру. У входа разбросаны кости, а внутри ничего нет. Если кто-то и жил здесь, то он давно ушёл или уже мертв. Вы возвращаетесь в Пресвятые Истоки, перейдите на **510**.

226

Вы решаете пройтись по улицам Марлока — жизнь кипит здесь даже по ночам.

Осмотреть военный городок — **15**
Пойти на улицу Скоморохов — **129**
Обойти жилые районы — **619**

227

Вычеркните 5 шардов. Безумный нищий берёт деньги и проглатывает всё за раз.

— Изысканная пища! — бормочет он.

Если вы хотите благословить его, отправляйтесь на **632**. Если нет, то он, распевая песни, уходит, а вы возвращаетесь обратно в центр города, перейдите на **10**.

228

Одна из каменных плит, на которую вы случайно наступили, сдвигается в сторону. Из под земли выстреливается острое копьё. Оно пронзает вашу ногу, потеряйте 5 очков Выносливости.

Если вы всё ещё живы, то вы снимаете кольчугу с идола и набрасываете её себе на плечо. Отметьте золотую кольчугу Тирнаи в вашем Листе персонажа. Она сделана из золота и абсолютно бесполезна в схватке.

Вы бросаете взгляд на морду ягуара, и вам кажется, что Тирнаи смотрит прямо на вас.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 8.
Успех — **625**
Неудача — **279**

229

Глава гильдии тепло вас приветствует. Заданий для вас у него нет; он принимает вас с почтением, так как вы покончили с Амчей. Если у вас совсем не осталось денег (ни с собой ни в банке), то он даст вам 200 шардов. В ином случае помощи от главы гильдии не будет. Перейдите на **100**.



230

На узкой горной тропе вас останавливают и берут в плен.

Вас допрашивает лично капитан Воркунг. Он приговаривает вас к смерти через повешение. Приговор приводится в исполнение немедленно и обжалованию не подлежит. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

Если же у вас есть договор о воскрешении, то отправляйтесь на параграф, номер которого отмечен в вашем Листе персонажа. По неизвестным магическим причинам королевское кольцо остается при вас, несмотря на то, что вы только что вернулись с того света.

Не вычеркивайте королевское кольцо из вашего Листа персонажа.

231

Вы замечаете, что неизвестные оставили следы на земле, а, следовательно, никак не могут быть призраками.

Выйдете из засады и встретите приближающиеся фигуры — 23

Продолжите прятаться, а затем последуете за ними — 541

232

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **151**.

Внутри пещеры прохладно и свежо — просто рай по сравнению с жарищей снаружи. Вы видите, как какой-то старик, скрестив ноги, парит в воздухе в центре пещеры. Он сильно исхудал, и явно давно не ходил к цирюльнику; такой внушительной чёрной бороды вы ещё не видели. Из одежды на старике только набедренная повязка.

При виде вас он раздражённо вздыхает и произносит:

— Я Дамор Отшельник. Понимаешь, *ОТШЕЛЬНИК*. А это значит, что я предпочитаю жить один. Совсем один! Уяснил? Ну тогда проваливай!

— Я чуть не погиб, добираясь сюда, старик, — вспыльчиво отвечаете вы.

— Да, действительно, тебя не остановили ни тяготы путешествия, ни проклятье, наложенное мною. Должно быть, ты по-настоящему стоек, — говорит он извиняющимся голосом.

Если у вас отмечено кодовое слово Аскет, то перейдите на **285**. В ином случае отправляйтесь на **480**.

233

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **412**.

Вы идёте по мощенной дороге, соединяющей Жёлтый Порт и Трилистник. Сокарские военные власти поддерживают дорогу в хорошем состоянии.

Вы замечаете впереди человека, шагающего к вам навстречу. Неожиданно на дороге появляются пять или шесть бандитов и нападают на него. Одинокий путник выполняет серию движений, настолько быстрых, что они почти неуловимы для глаза — только его меч сверкает на солнце. Несколько мгновений спустя все бандиты мертвы или вот-вот отойдут в мир иной.

Вы останавливаетесь, чтобы похвалить мастерство фехтовальщика. Путник, суровый ветеран многих кампаний, смотрит на вас и отвечает:

— За всю свою жизнь я основательно изучил военное искусство, это правда.

Пораженный его мастерством и доблестью, вы отваживаетесь попросить его научить вас чему-нибудь. Он критически осматривает вас с головы до пят.

Если вы Воин, идите на **146**. В противном случае идите на **567**.

234

Капитан корабля говорит:

— Я отвезу тебя в Двеомер, что на острове Чародея, но это опасное место. Надеюсь, ты уверен в собственных силах. Если ты ещё не стал Мастером в своей специальности, я советую отказаться от путешествия. Хотя решай сам.

Для путешествия на остров Чародея у вас должна быть книга «По Кровавому морю». Если хотите отправиться туда, вычеркните 30 шардов и откройте параграф 26 той книги.

В противном случае, отправляйтесь на **142**, если находитесь в Марлоке, или на **555**, если в Жёлтом порту.

235

Храм Зига Хитроумного, покровителя бродяг, менестрелей, влюбленных, воров и других темных личностей, размещен в ветхом складском здании в квартале бедноты. Однако внутренне убранство настолько богато, что у вас захватывает дух. Изваяние Зига — мрачного двуликого существа неопределенного пола — покрыто драгоценными камнями.

— Как видишь, мы стали богатыми, благодаря щедрым, э... пожертвованиям! — говорит жрец, одетый в чёрное.

Отправитесь на аудиенцию к верховному жрецу — идите на **113**

Станете посвященным Зига — идите на **437**

Отречетесь от посвящения — идите на **563**

Обратитесь за благословением — идите на **197**

Покинете храм — идите на **100**

236

Вы заходите внутрь и видите, как Форзе отчаянно пытается вылезти из своего костюма, чтобы смыться. Осознав, что вы не трусливый селянин, а видавший виды искатель приключений, Форзе сдаётся и признаёт свою вину. Он переодевался в монстра и пугал детей, чтобы никто не приближался к ферме. Форзе и его люди похищали местных жителей, держали их в подвале здания, а потом продавали как рабов на рудники Каран-Бару. Вы выводите из подвала Хейли и ещё несколько человек.

— Не бейте меня, — молит Форзе, — я лишь хотел немного заработать.

— Ещё чего! Поделом тебе, — говорит один из освобождённых и отвешивает хороший пинок Форзе.

Вы все возвращаетесь обратно в Венефакс, перейдите на **414**.



237

Вы объясняете, что любите деревья, и что в глубине души вы всегда стремились к лесу. Вы стараетесь показать, что вы — самый зелёный искатель приключений всех времен и народов.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 10. Прибавьте к броску 3, если вы Странник, и 1, если вы посвящённый Лакуны.

Успех — **391**

Неудача — **410**

238

Кошмарная тварь бросается к вам с устрашающей стремительностью хищника. Выбора у вас нет, остается только сражаться.

⚔ Отвратительный, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 10, Выносливость 10

Вы не привыкли сражаться под водой, поэтому во время боя уменьшайте результат вашего броска на 2. Если вы побеждаете, то идите на **53**. Если вы терпите поражение, то ваша карьера искателя приключений заканчивается, если только у вас нет договора о воскрешении.

239

Вы долго и упорно поднимаетесь на вершину и, в конце концов, покоряете пик Дьявола. Вы стоите на основательно обветренной чёрной скале. Если у вас отмечено кодовое слово Анабиоз, то перейдите на **126**.

Иначе следуйте на **199**.

240

Вы вплываете в оживленную гавань Марлока в сопровождении сокарского конвоя.

— Тяжелые времена настали... — вздыхает матрос.

Перейдите на **100**.

241

Чтобы отречься от посвящения Элниру, вам придётся заплатить компенсацию в 40 шардов его жрецам. Верховный жрец молчит и просто смотрит на вас с легким презрением, как будто он изначально знал, что вы недостойны посвящения. Возможно вы передумаете?

Если ваше решение отречься от своей веры твердо, заплатите 40 шардов и вычеркните Элнира из поля «Бог» на Листе персонажа. Покончив с этим, перейдите на **100**.

242

Бой между вами и сокарцами стихает. Капитан галеры приказывает своим бойцам отступить. Вы и ваша команда слишком устали, чтобы преследовать их, и сокарцы уплывают.

— Только попадитесь мне ещё раз! — кричит вам капитан.

Вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **439**.

243

Никаких тайников здесь нет. Похоже, что Лаурия была права, когда говорила, что добыча наверху. Вы зовете её, но она не отвечает.

Подняться наверх — **386**

Остаться на первом этаже и ждать её возвращения — **534**

244

Вы приближаетесь к подножьям хребта Харкуна. Величественные горы заслоняют горизонт, их снежные пики теряются в облаках. Вы находите холодный ручей, утоляете жажду и пополняете запасы воды.

Подняться в горы — **536**
Отправиться на юг — **518**
Пойти на восток, к бухте Несчастья — **495**
Отправиться к цитадели Велис-Корин — **271**

245

Следы пересекают ручей, за которым вы теряете их. После часа бесплодных поисков при лунном свете, вы сдаётесь и возвращаетесь в поселок. Жители корят вас за безрассудство.

— Что, если призраки затащили бы тебя в свою могилу? — мрачно спрашивает один из них.

На следующее утро вы готовы продолжать своё путешествие.

Двинетесь вдоль реки на север — идите на **576**
Отправитесь на юг, вниз по реке — идите на **82**
Пойдёте на восток по сельской местности — следуйте на **278**
Направитесь на запад, к большаку — **558**.



246

Если вы уже украли золотую кольчугу Тирнаи по заданию от верховного жреца храма Зига в Марлоке, то перейдите на **467**. В ином случае читайте дальше.

Храм Тирнаи, Бога Битвы, Хаоса и Раздора расположен недалеко от казарм. Внешне он похож на маленькую крепость. Рядом с крепкими деревянными воротами стоят две металлические скульптуры минотавров, вооруженные палицами. Ваятель был очень талантлив — статуи выглядят как живые, и от этого вам не по себе. Внутри храма стоит идол бога Тирнаи. Его голова напоминает морду ягуара. На Тирнаи надета красивая золотая кольчуга.

Стать посвящённым Тирнаи — **636**
Отречься от веры — **514**
Получить благословение — **107**
Заключить договор о воскрешении — **33**
Попробовать стащить кольчугу — **305**
Покинуть храм — **400**

247

Осознав, что в стене рядом с вами отворился потайной ход, вы проворно успеваете спрятаться за открытой дверью, прижавшись спиной к стене. Вам удаётся подкараулить караульщика — ловкий удар в затылок, и враг падает на пол.

Тем не менее, за ним, гортанно крича, входит второй.

Вы узнаете в этих созданиях крысолюдов, прямоходящих человекоподобных тварей с хвостами и шерстью крыс.

Вы вступаете в бой с крысолюдом. Если у вас есть крысиный яд, то вы можете нанести его на своё оружие — это даст вам возможность прибавлять 3 ко всем вашим броскам во время этого боя. Если вы используете крысиный яд, то не забудьте вычеркнуть его из Листа персонажа.

⚔ Крысолюд, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 6, Выносливость 6

Если вы побеждаете, то перейдите на **423**. В ином случае отправляйтесь на **308**.

248

Если у вас есть ивовый посох, сразу же идите на **319**. Если нет, читайте дальше.

Дубовому Друиду, попросившему вас отнести дубовый посох Ивовому Друиду, больше нечего вам сказать.

Возвращайтесь в Торговый Пост, переходите на **195**.

249

— Даже прибрежные воды Нереха — действительно опасное место, кэп, — говорит старпом. — Матросы вряд ли последуют за вами туда, если по их мнению вы не достойны вести их!

📖 Если ваш Ранг 4 или выше, идите на параграф 50 в книге «Равнины завывающей тьмы».

Если ваш Ранг меньше 4, старпом не советует вам предпринимать океанское путешествие. Если вы принимаете его совет, возвращайтесь на **209**

🎯 Если вы настаиваете на этом маршруте, вам понадобиться выполнить проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11, чтобы убедить матросов последовать за вами.

📖 Успех — книга «Равнины завывающей тьмы», параграф 50

Неудача — **209**

250

Развалины Трилистника представляют собой ужасающее зрелище. Некогда это был процветающий город, находящийся на перекрестке торговых путей, но сейчас от него почти ничего не осталось.

Трилистник практически стёрли с лица земли во ходе недавней гражданской войны, когда сохранившие верность бывшему королю жители попытался выстоять против армии Грива Марлока, нынешнего генерала-протектора Сокары. Тогда-то город и разграбили генеральские наемники, и сейчас генерал Марлок пытается отстроить его заново — повсюду усердно работает мастеровой люд.

Если у вас отмечено кодовое слово Алхимик, и вы хотите навестить Олифарда Волшебника, идите на **656**. В противном случае вам нечего делать тут посреди пепла и руин.

Отправитесь по дороге к Шадар Тору — идите на **602**

Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **377**

Направитесь к Проклятому болоту — идите на **175**

Отправитесь по дороге на север — идите на **558**

Отправитесь по дороге в Жёлтый Порт — идите на **233**

251

Если у вас отмечено кодовое слово Ассистент, сразу переходите на **622**. Если нет, читайте дальше.

Когда вы были здесь в прошлый раз, у вас было только несколько минут, чтобы захватить какую-нибудь добычу. На этот раз морской дракон возвращается почти сразу, и вам приходится выбираться из отверстия в своде, не получив ничего кроме кошеля с 50 шардами. Вы вылезаете на остров посреди озера и добираетесь на лодке обратно в Кадмий.

Отправляйтесь на **135**.

252

Вы пытаетесь затеряться в подворотнях Жёлтого Порта, но, к несчастью, вы наталкиваетесь на другой патруль. Вас берут в плен и бросают в городскую темницу. Ополченцы забирают все ваши деньги и снаряжение. Перейдите на **454**.



253

Чтобы отречься от веры, вам придётся пройти божественное испытание: жрица храма метнет в вас несколько серебряных кинжалов, вы же должны будете стоять неподвижно.

— Если Лакуна увидит, что твоё сердце достойно прощения, ни один клинок не ранит тебя, — обещает жрица.

Подвергнуться испытанию — **313**

Или все-таки сохранить статус посвящённого — **615**

254

Вы просите поцелуя.

— Ну нет! — восклицает русалка, — Поцелуй так легко не заработаешь! Расскажи нам историю, которая заставит трепетать наши сердца — тогда мы наградим тебя.

🎯 Сделайте проверку ОБАЯНИЯ Сложностью 9.

Если проверка успешна, перейдите на **12**

Иначе, переходите на **281**

255

Начальник военной полиции проводит вас в пустую боковую комнату, подальше от любопытных ушей. За бокалом хорошего вина вы рассказываете ему о своих приключениях в Хладномрачных горах. Когда вы отдаёте ему Королевское кольцо Дома Корин, он окончательно убеждается, что Нерган — мёртв. Вычеркните королевское кольцо с вашего Листа персонажа.

Марлоуз Марлок очень доволен. Он выплачивает вам 500 шардов и награждает вас титулом «Защитник Сокары». Отметьте его в поле «Звания и почести». Этот титул внушает уважение и позволяет добиться повиновения от солдат генерала Марлока.

Кроме того, после завершения столь трудного задания вы понимаете, что это испытание многому вас научило — повысьте свой Ранг на 1 и бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. И не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат продвижения в Ранге.

Возвращайтесь на **10**.



256

Услышав новости, король просто вне себя от радости.

— Отлично! Если так пойдет и дальше, то когда-нибудь я займу мое законное место в тронном зале моего замка в Марлоке.

Нерган Корин награждает вас титулом «Воин Короля». Отметьте его в своём Листе персонажа в поле «Звания и почести». Также вы получаете 500 шардов.

Кроме того повысьте свой Ранг на 1. Бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. И не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат продвижения в Ранге.

У короля есть ещё одно задание для вас. Он рассказывает вам, что в степях собираются отряды кочевников, трау, маннекинов и тех сокарских частей, которые всё ещё верны короне. Эти силы движутся на штурм цитадели Велис-Корин, где отряды генерала Марлока охраняют Орлиный перевал через Хребет Харкуна. Нерган говорит вам, что союз северных народов объявил войну новому режиму, установившемуся в Сокаре. Некий генерал Беладай стоит во главе Северного союза; Нерган Корин и Беладай приняли решения объединить усилия. Король просит вас отправиться в Степи и поговорить с генералом Беладаем.

— Такой искатель приключений как ты имеет все шансы проникнуть в цитадель и уничтожить её изнутри. Если Велис-Корин будет взята, то мы легко завладеем всей Сокарой.

Если вы хотите выполнить задание короля, то запишите кодовое слово Атака. После этого аудиенция заканчивается и вы спускаетесь к подножьям гор. Перейдите на **474**.

257

Деревья растут вплотную, склонившись друг к другу, как будто что-то обсуждая тихим шепотом. Вдалеке чирикают птички, а сырой полумрак пронизывают солнечные лучики-копья.

Шагая по лесной тропинке, вы вроде бы слышали какой-то шорох в кустах. Затем, вы замечаете тёмный силуэт, мелькнувший меж деревьев — или это разыгралось ваше воображение? Заслышав сопение какого-то животного прямо за вашей спиной, вы оборачиваетесь, но на тропинке уже никого нет.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

В случае успеха — идите на **630**

В случае провала — идите на **36**

258

Став посвященным Трех Фортун, вы получаете скидки на благословение и прочие предлагаемые храмом услуги. Стать посвященным стоит 75 шардов. Вы не можете им стать, если уже посвятили себя кому-то ещё. Если вы решили стать посвященным, запишите Три Фортуны в поле «Бог» на Листе персонажа — и не забудьте вычеркнуть 75 шардов.

Теперь перейдите на **86**.

259

Форт Брайлон назван в честь сокарского короля из первой династии. Это крайний южный форпост на укрепленной стене, которая сдерживает яростные атаки свирепых зверолюдов. Больше всего солдаты боятся так называемого «Смертельного долга» — патрулирования за стенами, в Нерехе. Киньте кубик.

🎲 Если выпало 1 или 2: Вор украл у вас один предмет из инвентаря (на ваш выбор).

🎲 Если выпало 3 или 4: Никаких событий.

🎲 Если выпало 5 или 6: Вы находите шлем зверолюда.

Затем вы можете направиться:

📖 на восток, в Нерех — идите на параграф 365 в книге «Равнины завывающей тьмы»;

на северо-запад, к форту Эстгард — идите на **472**

на запад, к полям — идите на **548**

или на юг, к Пресвятым Истокам — следуйте на **466**.

260

Вы в ужасе понимаете, что вы не можете причинить никакого вреда стражу гробницы. У вас нет иного выбора как бежать наружу.

🎲 Бросьте один кубик. Если выпавший результат меньше или равен вашему Рангу, то вам удаётся спасти свою жизнь - переходите на **47**. В ином случае быстрый как ветер монстр настигает вас и швыряет вас о каменные стены гробницы, пока вы не теряете сознание. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

261

Чтобы отречься от поклонения Маке, вы должны заплатить жрецам в качестве компенсации 15 шардов.

Лежащий на тюфяке человек стонет:

— Я отрёкся от богини, и посмотрите на меня теперь... — Он страдает от неизвестной хвори.

Не желаете ли вы передумать? Если вы твердо решили отречься от вашей веры, заплатите 15 шардов и вычеркните «Мака» из поля «Бог» на вашем Листе персонажа. Когда закончите здесь, отправляйтесь на **141**.

262

Вы врываетесь в горящее здание в поисках матери девушки. Вы обнаруживаете её у лестницы лежащей без сознания. Вы изо всех сил пытаетесь добраться до неё, но обрушившаяся горящая балка преграждает вам путь, и вы задыхаетесь от дыма.

🎲 Киньте кубик и вычтите 1 из выпавшего числа. Если результат меньше или равен вашему Рангу, перейдите на **546**. Если больше, то на **133**.

263

Пересекая поляну, вы слышите устрашающий трубный звук. Прямо перед вами внезапно возникает медведеподобная фигура размером с крупного быка. Существо похоже на большую жабу, покрытую шерстью, с огромной зубастой пастью.

Тварь выдыхает на вас клубящееся облако едкого газа. У вас кружится голова и вы вот-вот потеряете сознание.

🎲 Киньте кубик и вычтите 1 из полученного числа. Если результат больше вашего Ранга, перейдите на **491**. Если нет, то на **72**.

264

🪶 Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **131**.

Тростник и различные растения, растущие из крупной массы водорослей, сформировали большой плавучий остров, бесцельно дрейфующий здесь. Вы подплываете поближе и видите, что на нём проживают какие-то люди. Местные жители приветствуют вас и приглашают причалить к острову.

Перейдите на **537**.

265

Если у вас есть титул «Неназываемый Сектант», отправляйтесь на **404**. Если нет, читайте дальше.

Вы слышите из темного переулка приглушенный крик отчаяния.

Проверить, что там — перейдите на **361**.

Уйти отсюда — следуйте на **10**.

266

— Да ты у нас, оказывается, мятежная сволочь, — с пренебрежением говорит один из них.

— Которая не относится с должным уважением к офицерам армии генерала Марлока, — добавляет второй.

— Придётся тебя научить уму-разуму!

И они втроём наваливаются на вас, надеясь силой принудить вас к повиновению.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 12.

Успех — **76**

Неудача — **498**.



267

Вы выгребаете к центру озера, закидываете сети и с нетерпением ждёте, что случится.

Через час или около того ваше спокойствие нарушается множеством всплывающих пузырьков и вспениванием озера. Из жёлтой воды вырывается массивная чешуйчатая голова — размером с вашу лодку — на длинной извилистой шее. Большие светящиеся зелёные глаза смотрят точно на вас. Существо покрыто коричневой чешуёй, с ярко-красным гребнем, сбегающим с его головы по могучей длинной шее.

— Я Ваисс, Морской Дракон, — говорит он звучным, бархатистым голосом, с оттенком порочной жадности. — Чтобы ловить рыбу в моём озере, ты должен заплатить дань, а именно один серебряный самородок. Плати сейчас или познаешь мой гнев.

Передадите серебряный самородок — следуйте на **505**.

Не можете или не хотите платить — отправляйтесь на **582**.

268

Волшебный народец набрасывается на вас. Вы пытаетесь оказать им достойное сопротивление, но их слишком много. Вдруг у вас темнеет в глазах...

Вы приходите в себя на пляже, лежа ничком на песке. Волна только что накрыла вас.

— Любите поплавать, не так ли? — спрашивает вас старушка, собирающая ракушки на берегу. От неё вы узнаете, что после ваших приключений в кургане фей прошёл целый месяц. К сожалению, вы ничего не помните.

Восстановите Выносливость до первоначального значения, если вы были ранены. Тем не менее, вы теряете все деньги и предметы, которые были у вас с собой — вычеркните их из вашего Листа персонажа. Теперь на вас надета волчья шкура, при себе у вас крысиный яд и серебряный самородок.

Старушка говорит, что вы находитесь в дельте Мрачной реки.

Переходите на **579**.

269

Вы находите нишу в каменной стене туннеля, отчаянно втискиваетесь в неё, и сливаетесь с темнотой. Крысолюды пробегают мимо, крича и улюлюкая. Вас не заметили, и вы, улыбаясь, продолжаете свой путь. Перейдите на **580**.

270

Вы быстро осматриваете ставни, стены и мебель в поисках тайников, где могут храниться сокровища.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Если проверка успешна, перейдите на **59**.

Если нет, отправляйтесь на **243**.

271

Вы прибываете к Орлиному перевалу, узкой расщелине, проходящей прямо через хребет Харкуна, как будто сам Тирнаи прорубил горы своим мечом.

Прямо на южном отрезке перевала была построена огромная цитадель, так, чтобы никто не смог попасть в Сокару, миновав замок. Его белые стены и башни с флагами ярко сияют в лучах солнца.

📖 Войти в цитадель — откройте книгу «Равнины завывающей тьмы», параграф 400.

Пойти к западным предгорьям — перейдите на **3**.

К восточным предгорьям — **244**.

На юг по дороге на Каран-Бару — **201**.

Держать путь к форту Мереф — **518**.

272

Если у вас отмечено кодовое слово Абсолют, то сразу перейдите на **649**. В ином случае читайте дальше.

Старший служитель совсем не рад вас видеть.

— Что ты здесь делаешь? — спрашивает он. — Ты должен продвигаться на север, к пику Дьявола! Штормовые демоны всё ещё угрожают нашему городу. Даже не думай возвращаться, пока не выполнишь задание.

Перейдите на **100**.

273

По городу прошли массовые беспорядки. Группа бунтовщиков, верных старому королю, возглавила восстание против военных. Имели место яростные бои, и улицы залило кровью, прежде чем восстание было жестоко подавлено. К сожалению, городу был нанесен большой ущерб. Если у вас есть дом в Жёлтом Порту, то его разграбили — всё хранящееся в нём имущество пропало.

✒ Запишите номер этого параграфа, перейдите на **300**, вычеркните всё, что у вас там хранится, и возвращайтесь сюда.

Если у вас отмечено кодовое слово Артефакт и есть Книга семи мудрецов, следуйте на **40**.

Если нет, возвращайтесь на **10**.

274

В отчаянии вы пытаетесь спрятаться за кучей золотых монет, но дракон замечает вас.

— Ах ты подлый воришка! Ничего, о нет, совсем ничего не получишь! — шипит дракон и выдыхает облако клубящегося кислотного газа. Вы в ужасе наблюдаете, как монеты в перед вами начинают оплавляться и таять, а затем облако охватывает вас.

Если у вас есть амулет защиты, следуйте на **298**.

В противном случае, идите на **212**.



275

Посвящённый может умиротворить морских богов-близнецов всего за 5 шардов. Не являющийся посвященным должен заплатить 20 шардов. Вычеркните нужную сумму из Листа персонажа и впишите Защита от непогоды в поле «Благословения». Это благословение позволит вам проигнорировать один морской шторм. После использования вычеркните это благословение из Листа персонажа. Одновременно у вас может быть только одна Защита от непогоды. Если это благословение истрачено, то вы всегда можете прийти в любой храм Алвир и Валмир и купить новое.

Возвращайтесь на **154**.

276

Странствуя по дикой местности северо-западной Сокары, вы подходите к великолепному замку со множеством различных вымпелов на башнях.

Посетить замок — отправляйтесь на **611**.

Направиться на запад, к Мрачной реке — **123**.

Отправиться на север, к горам — **3**.

Направиться на северо-восток — **201**.

Направиться на восток в Бронзовые холмы — **110**.

Пойти на юг, в лес Ларуна — **47**.

277

Патруль дружинников — наёмников на содержании диктатора, генерала Грива Марлока — останавливает вас на улице.

Если у вас отмечено кодовое слово Ассасин, сразу идите на **221**.

Если нет, но вы Защитник Сокары, они вежливо здороваются с вами и отдают честь. Вы без происшествий возвращаетесь к центр города — отправляйтесь на **10**.

В противном случае они решают арестовать вас, если только вы на заплатите «пошлину» в 15 шардов. Если вы отказываетесь, или не имеете 15 шардов, идите на **538**. Если вы передаёте деньги, вычеркните их, и дружинники оставят вас в покое — возвращайтесь на **10**.

278

Вы идёте по бескрайней глади твёрдой кремнистой земли. По невысоким холмам бродят стада овец. Бросьте кубик.

- Выпало 1 или 2: Вы заблудились. Отправляйтесь на **82**.
- Выпало 3 или 4: Ничего не произошло.
- Выпало 5 или 6: Пастух дарит вам волчью шкуру.

Теперь вы можете идти:

- К Венефаксу — **427**.
- На запад, к Зловонной реке — **310**.

На север, к озеру — **135**.

На восток — **87**.

279

Может ваш поступок и в какой-то мере кощунственен, но вам всё равно. Вам удаётся уйти из храма незамеченным и скрыться в городе со своим трофеем. В кои-то веки из под носа жрецов Тирнаи что-то украли! Перейдите на **400**.

280

Волков здесь слишком много. Вы отступаете, пока они не разозлились. Возвращайтесь на **3**.

281

Ваши рассказы о доблести и подвигах остались неоцененными. Насмешливо фыркая, русалочий народ скользит среди волн, оставив вас в одиночестве на безлюдном пляже. Вам ничего не остается, как вернуться на вершину утеса.

- Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**
- Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**.



282

Если у вас отмечено кодовое слово Авантюра, то сразу перейдите на **246**. В ином случае читайте дальше.

Храм Тирнаи, Бога Битвы, Хаоса и Раздора расположен недалеко от казарм. Внешне он похож на маленькую крепость. Рядом с крепкими деревянными воротами стоят металлические скульптуры минотавров, вооружённые палицами. Ваятель был очень талантлив — статуи выглядят как живые, и от этого вам не по себе. Внутри храма стоит идол бога Тирнаи. Его голова напоминает морду ягуара. На Тирнаи надета красивая золотая кольчуга.

Стать посвящённым Тирнаи — **636**

Отречься от веры — **514**

Получить благословение — **107**

Заключить договор о воскрешении — **33**

Покинуть храм — **400**

283

— Что происходит? — спрашиваете вы. — Что за странное поведение?

Жители, похоже сильно боятся вас, но у одного старика хватает самообладания ответить.

— Этот пир для призраков трех путешественников, которые заблудились в бурю, упали в наш мельничный пруд и утонули.

— Когда это произошло? — спрашиваете вы.

— Семь лет назад. Они приходят каждый год в эту ночь, и если мы не ублажим их пищей и сокровищами, последствия будут ужасными.

— Откуда вы знаете?

— Так говорит старуха Меган, — отвечает он. — Уж она разбирается в таких вещах.

Что вы будете делать?

Проведёте ночь здесь, чтобы увидеть призраков — идите на **590**

Пойдёте на север вдоль реки — идите на **576**

Пойдёте на юг, вниз по течению — **82**

Направитесь на восток по сельской местности — **278**

Отправитесь на запад, к большаку — **558**.

284

Кто-то забыл закрыть одно из окон храма на ночь. Вы используйте эту оплошность жрецов и проникаете внутрь.

Тем не менее, вы неосторожно цепляете ногой тоненькую струну, натянутую над полом. Она рвётся и раздаётся громкий колокольный перезвон, который будит всех обитателей храма. Вам ничего не остается, как спасаться бегством — очень скоро здесь будут жрецы. Слышен металлический скрежет — это оживают статуи у ворот.

Киньте кубик и вычтете 1 из полученного результата. Если эта цифра меньше или равна вашему Рангу, то перейдите на **395**. В ином случае отправляйтесь на **551**.



285

Вы вспоминаете рассказ менестреля из Марлока о Даморе Отшельнике, знающего Величайшую из когда-либо рассказанных историй. Вы решаете расспросить мистика об этом.

— Ааа, — понимающе отвечает Дамор. — Я долго ждал кого-нибудь вроде тебя. — И он раскрывает вам секрет Величайшей истории. — Что-ж, мой юный искатель приключений, было предначертано, что это твои похождения лягут в основу Величайшей из когда-либо рассказанных историй.

После этих слов на вас снисходит озарение. Повысьте свой Ранг на 1. Бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. И не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат продвижения в Ранге.

— Ну вот, как-то так, — произносит Дамор. А теперь проваливай, и чтобы духу твоего здесь не было!

Он на несколько часов снимает заклятие с горной тропинки, чтобы вы могли без проблем совершить спуск. Перейдите на **244**.

286

Вмешательство вас и вашей команды не оставляет пиратам ни единого шанса на спасение.

Флибустьеры бьются в меньшинстве, умирают, но не сдаются, предпочитая смерть в бою рабству или казни. Глава сокарцев, адмирал флота, благодарит вас за помощь.

Вы получаете свою долю трофеев — 1 грузовое место пряностей (только если трюм вашего корабля не забит под завязку) и 400 шардов. Вы снимаетесь с якоря, перейдите на **420**.

287

Вы ждёте около часа. Сгущаются сумерки, и, вот наконец, кто-то выходит из пещеры. Это горлок, чудовище с птичьими лапами, туловищем рептилии, короткими передними конечностями и ящероподобной головой с клювом. Вы замечаете, что его лапы заканчиваются ступнями, повернутыми в обратную сторону, так что оставленные им следы всегда ведут не в том направлении! Горлок уходит вглубь холмов, а вы тихо подкрадываетесь к пещере. Перейдите на **315**.

288

Ваш хладный труп одиноко лежит в подворотне. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

289

Наступает неловкая пауза и вы понимаете, что боги не услышали ваших молитв. На вурдалака эти молитвы не действуют. Он победно рычит и наносит удар вам в грудь. Потеряйте 2 Выносливости. Если вы всё ещё живы, то продолжайте бой. Перейдите на **617**.

290

Если у вас отмечено кодовое слово Cutlass, сразу перейдите на **403**. Если нет, но отмечено слово Амча, следуйте на **512**. В противном случае, читайте дальше.

Вас приветствует глава гильдии — высокий и тощий человек.

— Торговые гильдии Голнира и Сокары страдают от бесчинства пиратов в открытом море, — говорит он. — Амча Одноглазый — худший из этих необузданных псов — из-за него мы потеряли тысячи шардов! Принеси мне голову Амчи Одноглазого и получишь награду! Он со своей командой головорезов совершает вылазки с Бесчисленных островов — сейчас их называют Королевством Морских Разбойников, в честь обосновавшихся там пиратов. Эти острова находятся на юге».

Если вы принимаете задание, запишите кодовое слово Амча.

Закончив разговор, перейдите на **100**.

291

Становясь посвящённым Элнира, вы получаете скидки на благословения и прочие предлагаемые храмом услуги. Чтобы стать посвящённым, вы должны заплатить 60 шардов. Вы не можете стать посвящённым Элнира, если уже являетесь посвящённым другого божества. Если вы определились, то запишите «Элнир» в поле «Бог» на вашем Листе персонажа — и не забудьте вычеркнуть 60 шардов.

Потом перейдите на **316**.

292

Местный рынок очень мал — для торговли доступно всего два товара.

Предмет	*Купить*	*Продать*
Тлеющая рыба	60 шардов	55 шардов
Самородок серебра	165 шардов	150 шардов

Когда вы закончите, возвращайтесь на **135**.

293

Этот «купец» сильно поврежден, оставшаяся в живых часть команды умирает от жажды. Вы перебрасываете на торговое судно несколько бочек с водой и помогаете провести мелкий ремонт. Капитан этого корабля, женщина в платье из разноцветных перьев с необычной прической очень вам за это благодарна. Она говорит, что её зовут Вечерняя Луна, и что она из Дымной Пасти. Этот город находится в Туманной дельте, в далекой стране Анкон-Кону. Женщина приглашаете вас навестить её, если вас когда нибудь занесёт в Дымную Пасть — она щедро наградит вас за помощь.

Отметьте кодовое слово Акватория. Вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **559**.

294

Становясь посвящённым Алвир и Валмир, вы получаете скидки на благословения и прочие предлагаемые храмом услуги. Чтобы стать посвящённым, вы должны заплатить 40 шардов. Вы не можете стать посвящённым Алвир и Валмир, если уже являетесь посвящённым другого божества. Если вы определились, то запишите «Алвир и Валмир» в поле «Бог» на вашем Листе персонажа — и не забудьте вычеркнуть 40 шардов. Потом перейдите на **220**.

295

Люди-скорпионы бегут слишком медленно и не могут догнать вас — вы выходите на дорогу. Возможно, потом вы вернётесь сюда и попробуете ещё раз.

Переходите на **492**

296

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 9.

Успех — **494**

Неудача — **352**

297

Решите, какие доспехи и оружие вы будете использовать в поединке. Они также станут вашей ставкой.

Бросьте кубик, и сверьтесь с таблицей ниже. Результат определит рыцаря, с которым вы должны сражаться.

Выпало 1 или 2: Рыцарь Синего Дракона.

⚔ СРАЖЕНИЕ 3, Защита 8, Выносливость 6.

Выпало 3 или 4: Рыцарь Зелёного Дракона.

⚔ СРАЖЕНИЕ 4, Защита 8, Выносливость 8.

Выпало 5 или 6: Рыцарь Красного Дракона.

⚔ СРАЖЕНИЕ 5, Защита 8, Выносливость 10.

Поскольку это не смертельный поединок, ваше оружие обмотано так, что не наносит вреда, а потерянная Выносливость восстанавливается после боя.

Если вы побеждаете, перейдите на **19**. Если ваша Выносливость снижается до 0, вы выбываете из состязания — отправляйтесь на **370**.

298

Амулет защиты вспыхивает и исчезает в облаке дыма — вычеркните его из вашего Листа персонажа. Он не защитил вас, но образовавшаяся дымовая завеса даёт вам возможность найти укрытие.

Там где вы только что стояли, образовалась кучка жёлтой пыли. Дракон думает, что это всё, что от вас осталось. Он сгребает пыль в бутылочку и ставит её на каменную полочку, рядом с другими емкостями.

Перейдите на **16**.

299

Форт Мереф, названный в честь легендарного героя — самая северная из крепостей, которые охраняют Сокару из хищных зверолюдей из Нереха. Крепостная стена тянется через весь полуостров. Бросьте кубик.

Выпало 1 или 2: Сразитесь с пьяным солдатом.

⚔ Солдат, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 7.

Если вы побеждаете, вы можете забрать его топор.

Выпало 3 или 4: Ничего не произошло.

Выпало 5 или 6: Представился случай купить мандолину (ОБАЯНИЕ +1) за 100 шардов.

Куда вы отправитесь дальше?

На восток в Нерех — «Равнины завывающей тьмы», параграф 20.

На юго-восток к форту Эстгард — перейдите на **472**.

На юг, через сельскую местность — отправляйтесь на **548**.

На запад по дороге на Каран-Бару — следуйте на **458**.

На запад по дороге к цитадели Велис-Корин — **518**.

300

Вы можете оставить здесь имущество и деньги, чтобы не носить их с собой. Также вы можете отдохнуть тут в безопасности и восстановить Выносливость вплоть до первоначального значения. Запишите в поле параграфа 300 раздела «Отметки посещения параграфов» Листа персонажа всё, что вы желаете оставить. При каждом возвращении бросайте два кубика:

Выпало 2-9: Ваше имущество в безопасности.

Выпало 10-11: Вор. Пропали все оставленные здесь деньги.

Выпало 12: Взломщики! Потеряйте всё оставленное здесь имущество.

Отправляйтесь на **10**.

301

Барк, направляющийся на остров Друидов для закупки мехов, готов принять вас на борт. Вычеркните 15 шардов. Путешествие по морю Шёпотов проходит без происшествий, и через неделю или около того вы причаливаете к берегу рядом с Торговым Постом.

Перейдите на **195**.

302

Вы можете обойти:

Квартал бедноты — идите на **93**.

Район гавани — отправляйтесь на **587**.

Район вокруг дворца — следуйте на **277**.



303

Вычеркните соль и железные опилки из вашего Листа персонажа. Вы предельно быстро рассыпаете эти ингредиенты, стараясь, чтобы между вами и вурдалаком была непрерывная линия из соли с железными опилками. Монстр завывает и отходит назад — он не может пересечь эту преграду. Вы проворно обходите вурдалака со спины, окружая тварь непреодолимым барьером из соли с опилками.

Наконец вы поймали вурдалака в ловушку. Вы присаживаетесь на поваленную надгробную плиту и терпеливо ждёте рассвета. Когда всходит солнце, вурдалак полностью сгорает. Вы поднимаете из пепла обуглившуюся голову и возвращаетесь в центр города.

Запишите голову вурдалака в свой Лист персонажа и перейдите на **100**.

304

Он заметил вас быстрее, чем вы успели прыгнуть на него.

— Вонючий убийца! — кричит он, выхватывая меч. Вы принимаете бой.

⚔ Одноглазый незнакомец, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 8, Выносливость 12

В случае победы следуйте на **92**. Если вы проиграли и не заключили контракт на воскрешение — ваши полные приключений дни окончены, так как мужчина с повязкой прикончил вас.

305

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **367**.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 11.

Успех — **609**

Неудача — **528**

306

С этими жемчужинами определенно что-то не так. Вы понимаете, что на них наложено заклинание — на самом деле это маленькие камешки-голыши, выглядящие как жемчуг. Вы сжимаете содержимое мешочка в своей руке, и жемчужины принимают свой первоначальный облик.

— Клянусь богами-близнецами, — восклицает молодой человек. — Ты только посмотри на это! Да здесь одна галька!

Вы вопросительно смотрите на него, теребя пальцами ножны.

Морской цыган нервно покашливает и переминается с ноги на ногу. Наконец, он отдаёт вам другой мешочек с жемчугом, на этот раз вы уверены, что цыган не обманывает вас. Отметьте в Листе персонажа мешочек с жемчугом.

Вы отчаливаете и продолжаете путешествие, перейдите на **85**.

307

Кажется, что вы играете на флейте целую вечность. Но наконец они устают от вашей музыки...

Вы просыпаетесь, вопя во весь голос. Вы осознаете, что вы больше не находитесь на борту своего корабля — вы очутились в храме Алвир и Валмир в Жёлтом Порту. Жрец говорит вам, что ваши матросы принесли вас сюда три месяца назад, потому что вы спали так крепко, что вас невозможно было разбудить.

Вы больше не являетесь владельцем своего корабля. Тем не менее, жрецы сохранили всё ваше остальное ваше имущество. Среди прочего вы находите серебряную флейту (ОБАЯНИЕ +2). Пока вы владейте этой флейтой увеличивайте ваше ОБАЯНИЕ на 2. Она стоит 500 шардов, и вы можете продать её на любом рынке, когда захотите.

Вы покидаете храм, перейдите на **10**.

308

Крысолюды избили вас до потери сознания, а затем сбросили в подземный канализационный отвод. Вас выносит стоками на побережье недалеко от Жёлтого Порта, где вы приходите в себя.

У вас осталось 1 очко Выносливости. Крысолюды забрали все ваши вещи и деньги. Вычеркните их из своего Листа персонажа. Шатаясь, вы бредёте обратно в город.

Перейдите на **10**.

309

Приближаясь к саркофагу, вы едва касаетесь своей ногой линий пентаграммы, но этого оказывается достаточно. Крышка массивного гроба оглушительно взрывается. Из саркофага поднимается столб чёрного дыма — он движется к вам и обволакивает ваше тело. Вы словно оказываетесь в центре небольшого смерча.

Вам придётся биться со стражем гробницы. Если у вас есть оружие с бонусом к СРАЖЕНИЮ +1 или более, то перейдите на **43**. В ином случае отправляйтесь на **260**.

310

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **614**.

Здесь русло Зловонной реки выходит на поверхность. На краю ущелья, в котором протекает река, расположена деревня Верхний Терис.

Местные ведут себя очень странно. Вы видите, что жители поселка подготовили знатный пир на лужайке. Поросенок жарится на вертеле, свежевыпеченные караваи сложены рядом с тарелками, заполненными фруктами, маслом и сырами. Наконец, богатейшие деревенские купцы приносят сундуки, заполненные серебром, и ставят их рядом со столом. К вашему изумлению, вместо того, чтобы начать пировать, жители поселка разбегаются по домам и начинают запирать ставни.

Перейдите на **283**.

311

От злости глаза капитана сходятся к кончику носа. Если вы плывёте на галеоне и у вас отличная команда, то сразу переходите на **335**. В ином случае читайте дальше.

— Тогда у меня не остается выбора, я вынужден реквизировать ваш корабль! — на судно высаживается больше сокарцев и начинается битва.

Киньте три кубика, если вы Воин, или два кубика, если у вас другой род занятий. Прибавьте к этому броску ваш Ранг. Если у вас плохая команда, то вычтите из полученной суммы 2, если команда у вас хорошая, то увеличьте результат на 2, если отличная, то на 3.

Результат 0-4: Резня. Вы погибли, перейдите на **680**.

Результат 5-9: Разгром. Бросьте один кубик и потеряйте выпавшее число очков Выносливости, затем отправляйтесь на **153**.

Результат 10-13: Ничья, следуйте на **242**.

Результат 14+: Решительная победа, перейдите на **62**.

312

— Даже прибрежные воды Нереха представляют собой серьезную опасность, кэп, — предупреждает старпом. Ваша команда не пойдет за вами туда, если только вы не докажете, что достойны того, чтобы умереть за вас!

Если ваш ранг 4 и больше, то перейдите на параграф 50 книги «Равнины завывающей тьмы».

Если ваш ранг меньше 4, то старпом всячески отговаривает вас от этого предприятия. Если вы последуете его совету, то перейдите на **507**.

Если же вы настаиваете, то сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11, чтобы убедить команду, что вы достойны.

Успех — книга «Равнины завывающей тьмы» — параграф 50

Неудача — **507**.

313

Вы встаете спиной к стене; высшая жрица делает взмах рукой, посылая в вашу сторону веер серебряных лезвий.

Бросьте два кубика.

Если выпавшая сумма больше вашей Защиты, то вас задевает кинжалом — киньте 1 кубик и потеряйте столько Выносливости, сколько на нём выпало. Если сумма, выпавшая на двух кубиках меньше или равна вашей Защите, то вас даже и не оцарапало.

Если вы всё ещё живы, то вы можете идти. Сотрите Лакуну из поля «Бог» на вашем Листе персонажа и отправляйтесь на **400**.

314

Смысл этих рунических надписей остается неясным для вас.

Спуститесь на пляж — идите на **97**

Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**

Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**.

315

Устранив горлока, вы можете спокойно обыскать его логово. Внутри пещеры вы находите 500 шардов, булаву и серебряный самородок. Перейдите на **510**.

316

Храм Элнира — величественное строение из серого камня с обрамлением из жёлтого мрамора. Элнир — бог неба и королевской власти — является правителем всех богов.

— Его сны — облака перед бурей, — говорит проходящий мимо жрец.

Стать посвящённым Элнира — следуйте на **291**.

Отречься от поклонения ему — отправляйтесь на **143**.

Получить благословение — перейдите на **388**.

Покинуть храм — идите на **10**.

317

Это тот самый корабль, где вы нашли волшебное копьё. Внутри всё так же лежит демон с серебряной кожей. Вы осматриваете корабль, но тут не осталось ничего интересного. Демон на полу не шевелится. Вы возвращаетесь на своё судно, поднимаете паруса и плывёте дальше, перейдите на **85**.

318

Из придорожного кустарника на вас бросается человек-скорпион. Он выглядит, как гигантский скорпион с человеческим торсом и головой. Он вооружен мечем и щитом. Глаза монстра зловеще светятся, и он ползет к вам с угрожающей скоростью, вздымая своё жало в опасной близости от вас. Придётся драться.

⚔ Человек-скорпион: СРАЖЕНИЕ 3, Защита 6, Выносливость 8

Если вы побеждаете, перейдите на **657**. Если нет, то вы мертвы, если конечно, ранее не заключили договор о воскрешении.



319

Вы отдаёте ивовый посох Дубовому Друиду из Древограда. Вычеркните ивовый посох из вашего Листа персонажа.

— Ага, спасибо, — напевно произносит друид, — ивовый посох, да? Понятно.

В качестве награды друид разрешает вам поучиться у лучших охотников и следопытов Древограда. Получите 1 Ранг и бросьте кубик. Выпавшее число обозначает количество очков Выносливости, которые получаете навсегда. Также, получив новый Ранг, не забудьте увеличить свою Защиту на 1.

Потом вы покидаете Древоград и возвращаетесь в Торговый Пост. Идите на **195**.

320

Из их разговоров вы узнаете, что они из джунглей далёкой страны Анкон-Кону, земли Перьев, и что они пришли сюда, чтобы найти новых жертв для своего бога и новых членов для своего культа. Повар объявляет, что котёл готов, и сектанты освобождают вас.

Сражаться — идите на **204**

Кричать без перерыва «Бадогор» — идите на **101**

Присоединиться к их культу — идите на **61**

321

Против вас выходит Рыцарь Черного Дракона. Его доспехи выкованы из вороненой стали, и вам кажется, будто в прорезях его глухого шлема горят красные глаза. Вы должны сражаться с ним.

⚔ Рыцарь Чёрного Дракона, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 9, Выносливость 11.

Если вы побеждаете, перейдите на **417**. Если вы терпите поражение, то умираете, если только у вас нет договора о воскрешении.

322

Отвратительный узнаёт вас по вашему прошлому путешествию под водой!

Идите на **238**.

323

Парочка местных обсуждает последние новости. Похоже, что какая-то тварь устроила себе логово на вершине холма, что возвышается на деревней.

— Это горлок, — говорит фермер. — Должно быть, у него полно сокровищ, которые он собрал со своих жертв. Такой храбрый искатель приключений как ты мог бы убить эту тварь и разбогатеть. Ну и нам бы пользу принес,

Вы спрашиваете, как выглядит горлок, но никто этого не знает.

— Пока никто не возвращался оттуда живым, чтобы поведать нам, каков из себя горлок, — говорит трактирщик.

Вы покидаете таверну, перейдите на **510**.

324

Тяжёлые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды. Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то шторм не окажет последствий на ваш корабль — вычеркните ваше благословение и перейдите на **559**.

В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно. Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

- Результат 1-3: Корабль тонет, следуйте на **607**.
- Результат 4-5: Треснула мачта, переходите на **83**.
- Результат 6-20: Вам удалось пережить этот шторм, идите на **559**.

325

Ваш корабль, команда и груз уходят на дно глубокого синего моря. Вычеркните их из вашего Листа персонажа.

Всё, о чем вы сейчас думаете — это как спасти свою жизнь. Бросьте два кубика.

Если результат оказался выше вашего Ранга, то вы тонете — перейдите на **680**. Если же значение, выпавшее на кубиках, меньше или равно вашему рангу, то вам удаётся ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало на кубиках и, если вы всё ещё живы, то проследуйте на **173**.

326

Вы идёте по следу вплоть до мельницы. Там вы видите старую женщину и двух мужчин; они стряхивают муку со своей одежды.

— Ещё один удачный год! — смеётся женщина.

Вы тихо возвращаетесь назад в деревню и всё рассказываете селянам. Они просто в ярости, и трех негодяев быстро берут с поличным.

— Старуха Меган, — кричит один из местных, видя в ней главную причину всех бед. — Ты что, притворялась призраком все эти семь лет, а? Что-ж, теперь в этом нет необходимости, завтра мы тебя повесим.

Перейдите на **671**.

327

Вы уже зачистили катакомбы под городом. Теперь вы можете использовать старый колодец в качестве тайника для снаряжения и денег, словом, для всего, что вы не хотите таскать с собой. Это гораздо лучше чем иметь городской дом — ваш схрон не ограбят, и пожары ему не страшны. Также вы можете оставаться здесь столько, сколько пожелаете, чтобы восстановить Выносливость вплоть до максимального значения.

🖋 Запишите «Схрон, Жёлтый Порт — Истерзанное войной королевство 327» на вашем Листе персонажа. Теперь вы можете прийти сюда в любое время, если вы находитесь в Жёлтом Порте. Список предметов в схроне можно вести в поле параграфа 327 раздела «Отметки посещения параграфов» Листа персонажа.

Вернуться на поверхность — **10**.

328

Вы пока не знаете, где искать вурдалака. Вы прогуливаетесь по городу и расспрашиваете людей о странных убийствах. Возможно, это наведёт вас на след.

🎯 Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 12.

Успех — **419**

Неудача — **360**.

329

— Так ты всё ещё не нашёл его? — восклицает он. — А ты не пробовал поискать в замке Рыцарей Дракона, что к западу от Бронзовых холмов? Возвращайся, когда победишь его. — И с этими словами Сын разворачивается и покидает таверну. Вы следуете за ним, но его уже и след простыл.

Перейдите на **400**.

330

Чтобы отправиться в Желанный Порт, вам необходима книга «Города золота и славы». Если её у вас нет, вернитесь на **192** и сделайте другой выбор. Если же она у вас есть, читайте дальше.

Как только вы вступаете в арку, символы на камне раскаляются докрасна. Ваши волосы встают дыбом, а по всему телу пробегают мурашки. Вас охватывает потрескивающий ореол бело-голубой энергии; небо темнеет, сверкает молния и гремит гром. Внезапно у вас помутнело в глазах, и вы теряете сознание.

Когда спустя несколько мгновений зрение возвращается к вам, вы уже стоите у ворот Желанного Порта. Присоединяетесь к толпе купцов и крестьян, направляющихся в город.

📖 Откройте параграф 217 книги «Города золота и славы».



331

🖋 Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **627**.

У вас завязался разговор с Пилетесом, добрым старым ученым-жрецом Молхерна, Бога Знания.

— Много лет назад у нас была украдена Книга семи мудрецов, — говорит он скрипучим голосом. — По слухам, она должна быть у людей-скорпионов. Мне нужен молодой искатель приключений вроде тебя, который отправится в Бухту Скорпиона, и вернёт мне книгу. Взамен я могу помочь тебе улучшить любое умение по твоему выбору.

Если вы принимаете задание, получите кодовое слово Артефакт. Теперь возвращайтесь на **10**.

332

Пристань Торгового Поста представляет собой простой причал без портовых сооружений или корабельных плотников как в более крупных гаванях. Здесь нельзя приобрести корабль, но, если у вас есть своё собственное судно, то вы можете купить или продать груз.

Груз	*Купить*	*Продать*
Меха	135 шардов	130 шардов
Зерно	220 шардов	210 шардов
Металл	600 шардов	570 шардов
Минералы	400 шардов	310 шардов
Пряности	900 шардов	820 шардов
Ткани	325 шардов	285 шардов
Лес	120 шардов	100 шардов

Цены указаны за одно грузовое место. Впишите свой текущий груз в Корабельную Декларацию

Вы можете купить проезд до Жёлтого Порта в один конец за 15 шардов — идите на **74**.

Если у вас есть свой корабль и вы хотите выйти в море — **155**. Иначе перейдите на **195**.

333

Вы находитесь на восточном берегу Мрачной реки.

Бросьте один кубик.

Результат 1 или 2: Вас проклял водный дух — теряете благословение, если оно у вас есть

Результат 3 или 4: Ничего не происходит

Результат 5 или 6: Во время рыбалки поймали тлеющую рыбу

Теперь вы можете:

Перебраться на западный берег — книга «Города золота и славы», 99

Направиться на восток, в лес Ларуна — идите на **47**

Пойти вдоль реки на север — идите на **123**

Пойти вдоль реки на юг — идите на **99**

334

Чтобы отречься от веры в Лакуну, вы должны заплатить святилищу компенсацию 40 шардов.

— Если ты отвергнешь любовь богини, то не выживешь в этой суровой глуши, — предупреждает жрица.

Если вы всё ещё хотите отказаться от поклонения Лакуне, вычеркните 40 шардов и сотрите Лакуну из поля «Бог» Листа персонажа.

Когда вы закончите, перейдите на **195**.

335

Капитан оглядывает вашу команду. Ваши моряки — это настоящие морские волки, пережившие немало абордажных схваток.

— Ещё чего! — восклицает он. — Это того не стоит. Считайте, что на этот раз вам крупно повезло.

Сказав это, капитан вместе со своими матросами возвращается на своё судно и поднимает якорь. Перейдите на **439**.



336

Вы выходите из укрытия со словами:

— У меня есть послание для короля Скабба...

Крысолюды удивленно смотрят на вас.

— Человек! Избавьтесь от него! — кричит Скабб.

Четыре крысолюда, рыча от ярости, вынимают мечи из ножен и атакуют вас, прежде чем вы успеваете сказать ещё хоть слово. Скоро к ним придёт подкрепление и вам придётся туго. Ничего не остается, как спасаться бегством. Вы несётесь по канализационным тоннелям с крысиной погоней за плечами.

Продолжать бежать, надеясь, что они потеряют вас в этом лабиринте — **79**

Сотворить какое-нибудь заклинание — **296**

Спрятаться — **127**

337

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **37**.

Команда корабля решила порыбачить. В этот раз в сетях оказался морской кентавр — необычное создание: верхняя половина у него человеческая, а нижняя напоминает морского конька. Кентавр почти не сопротивляется. Он держится своим перепончатыми ладонями за ячейки, стремясь разрезать сеть длинным зазубренным кинжалом, сделанным из морской раковины.

— Придётся убить его, кэп, — держать такого на борту — к несчастью, — говорит старпом.

Один из моряков уже держит наготове свою абордажную саблю.

Прикажете убить кентавра? Перейдите на **522**.

Или оставите его в живых? Отправляйтесь на **604**.

338

Вы поднимаетесь по лестнице в хижину, где по стенам развешаны травы и растения, а полки уставлены разнообразными горшками, противнями и бутылями. Старуха-целительница может избавить вас от яда, но не от болезни, проклятий или ран. Исцеление от яда будет стоить вам 25 шардов. Если вы заплатите ей, то можете восстановить все пониженные ядом показатели до изначального уровня.

Закончив, возвращайтесь на **427**.

339

В квартале бедноты, возле сгоревшего дома, какая-то ушлая торговка установила шатер и продаёт золу и песок.

— Зола, зола, свежая зола, прямо из дома волшебницы! Всего 15 шардов за мешочек! — выкрикивает она.

Если вас заинтересовало это предложение, то вычеркните 15 шардов и отметьте покупку в вашем Листе персонажа.

Потом вы направляетесь к центру города, перейдите на **100**.

340

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА или ВОРОВСТВА сложностью 10.

В случае успеха — **239**.

В случае провала — **34**.

341

Вы с интересом слушаете историю об одном из рыцарей баронессы Равейн, что живёт в своём замке в Голнире. Очевидно, против неё созревает заговор.

— Интриги и коварство при дворе баронессы... — бормочет мужчина, понизив голос до шёпота.

Вы покидаете таверну. Следуйте на **400**.

342

Лавка алхимика заполнена зельями, сосудами с экзотическими веществами, травами и тому подобным. В перегонных кубах и чашах кипят и булькают жидкости необычных цветов. Алхимик, высокий долговязый парень с крючковатым носом, продаёт зелья.

Вы можете купить столько зелий, сколько позволит ваш кошелёк — каждое стоит 50 шардов.

- Зелье силы (+1 к Сражению)
- Зелье очарования (+1 к Обаянию)
- Зелье мудрости (+1 к Магии)
- Зелье благочестия (+1 к Набожности)
- Зелье хитрости (+1 к Воровству)
- Зелье природы (+1 к Следопытству)

Зелье можно использовать непосредственно перед проверкой способности или перед боем. Премия к соответствующей способности действует только на эту проверку или этот бой. Каждое зелье используется один раз.

Кроме того, алхимик может сварить вам особое зелье за 250 шардов, но для него нужен чернильный мешочек. Если он у вас есть, и вы готовы заплатить, вычеркните мешочек и деньги из Листа персонажа. Алхимик изготовит Зелье восстановления, которое также может быть использовано один раз. Оно восполнит все потерянные очки Выносливости, исцелит вас от болезни и избавит от яда.

Перейдите на **510**.

343

Став посвященным Алвир и Валмир, вы получите скидку на благословения и другие услуги храма. Посвящение стоит 40 шардов. Вы не сможете принять посвящение Алвир и Валмир, если уже являетесь посвященным другого храма. Если условия вас устраивают, то впишите Алвир и Валмир в поле «Бог» на Листе персонажа и вычеркните 40 шардов. Затем возвращайтесь на **154**.

344

Чтобы убить его, вы должны сделать проверку либо СРАЖЕНИЯ, либо МАГИИ сложностью 14.

Если вы не удачливы, сразу переходите на **161**. Если у вас получилось, читайте дальше.

Вы зарубаете его, либо зачаровываете его так, что он подчиняется всем вашим приказам и падает на свой собственный меч. Отметьте кодовое слово Ассасин.

Затем вы поспешно покидаете дворец. Отправляйтесь на **216**.

345

Вы видите севший на мель, прогнивший до основания и почти полностью развалившийся корабль. Моряки вылавливают из воды бутылку с запиской внутри: «Никогда не плывите ночью в прибрежных водах»

Вы продолжаете своё путешествие, перейдите на **209**.

346

Ваш корабль, команда и груз уходят на дно глубокого синего моря. Вычеркните их из вашего Листа персонажа. Все, о чем вы сейчас думаете — это как спасти свою жизнь.

Бросьте два кубика. Если результат оказался выше вашего Ранга, то вы тонете — перейдите на **680**. Если же значение, выпавшее на кубиках, меньше или равно вашему рангу, то вам удаётся ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало на кубиках и, если вы всё ещё живы, то проследуйте на **453**.

347

Дорога забита повозками и конвоями снабжения. Отряд солдат пробивается через толпу — они раздают удары направо и налево, чтобы освободить проход от людей. Киньте кубик.

Выпало 1 или 2: Вы получили удар по голове! Потеряйте 1 очко Выносливости

Выпало 3 или 4: Ничего не произошло

Выпало 5 или 6: Вас ошибочно приняли за нищего — получите 10 шардов от проходящего мимо жреца

Затем вы можете отправиться:

На север к Каран-Бару — идите на **400**

На восток к Хладномрачным горам — идите на **474**

По дороге на юг — идите на **387**

На запад в лес Ларуна — идите на **47**

348

Вы вспоминаете, что говорят рыбаки — раздавленные корни некоторых водорослей выпускают в воду облако токсичной жидкости. Для людей их сок безвреден, но вот морских существ он ненадолго парализует. По счастью, нужные водоросли растут здесь в изобилии. Вы собираете несколько корней и выдавливаете их сок в воду. Кошмарные твари бросаются к вам, но их парализует в тот самый момент, когда они вплывают в клубящееся вокруг вас облако красноватой жидкости.

Вы забираете золотую сеть (запишите её на Лист персонажа) и как можно быстрее плывёте к Шадар Тору.

Отправитесь по дороге в Трилистник — идите на **602**

Отправитесь по дороге в Марлок — идите на **166**

349

Вы слишком быстры, чтобы вас можно было так легко поймать. Вы легко уходите от погони, скрываясь в полутемных подворотнях Каран-Бару. Проклиная свою невезучесть, вы обдумываете свой следующий шаг, перейдите на **400**.

350

Вы воскресли в храме Нагила в Марлоке.

Ваша Выносливость принимает первоначальное значение. Все предметы и деньги, которые у вас были на момент смерти потеряны — вычеркните их из Листа персонажа. Также не забудьте очистить поле «Воскрешение».

— Нагил забрал тебя с баржи душ, которая плывёт к землям смерти и вернул к нам, — провозглашает высший жрец.

Вы покидаете храм. Следуйте на **100**.

351

Однажды, рядом с вами поставили работать новичка. К огромному вашему удивлению, это Лаурия, та воровка, которая бросила вас в беде, когда вы грабили дом волшебника в Жёлтом Порту.

— Прости за прошлый раз, — говорит она. — Ничего личного, просто бизнес. Теперь я могу вернуть должок.

Она объясняет, что она обнаружила способ сбежать. На этот раз она обещает отвлечь внимания, пока вы разбираете завал в туннеле, ведущем на поверхность. Лаурия говорит, что встретит вас позже.

Согласитесь с её планом — отправляйтесь на **662**.

Сбежите без её помощи — перейдите на **565**.

352

Вы бормочете вполголоса заклинание, которое должно создать иллюзию того, что вы крысолюд. К сожалению, вы неправильно произносите парочку особенно заковыристых слов и превращаетесь в ужасно богатого купца. При виде вас крысолюды удвоили усилия и навалились на вас всем скопом. Перейдите на **308**.

353

Часовой узнаёт вас и кричит, что есть мочи:

— Это та грязная крыса, которая убила Нергана. Взять его!

Из-за скал появляются лучники и начинают пускать в вас стрелы. Одна из них попадает вам в плечо — потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы всё ещё живы, то вы осознаете, что ваше возвращение сюда было большой ошибкой. Вы спасаетесь бегством. Лучники продолжают по вам стрелять.Бросьте кубик.

Результат 1-2: По вам попали дважды — потеряйте 6 Выносливости.

Результат 3-4: Одна стрела задела вас — потеряйте 3 Выносливости.

Результат 5-6: Лучники промахиваются.

Если вы всё ещё живы, то спускаетесь к подножьям гор.

Перейдите на **474**.



354

Пробормотав молитву, вы бросаете в воду оружие, в надежде, что высшие силы простят вас. Ваше оружие не долетает до поверхности водоема и зависает в воздухе. Оно несколько раз вращается вокруг своей оси, отражая солнечный свет, а потом погружается в воду, почти без брызг. Даже зыби не видно. Теперь проклятье не оказывает на вас никакого негативного эффекта, и вы чувствуете себя гораздо лучше.

Вычеркните проклятье и кодовое слово Агония из своего Листа персонажа. Перейдите на **378**.

355

Чтобы выяснить, насколько прибыльны были ваши вложения, киньте два кубика. Прибавьте 1, если вы посвященный Трех Фортун; 1 — если у вас отмечено кодовое слово Альманах; 2 — если отмечено Brush и 3, если отмечено Eldritch.

- Сумма 2-4: Вы потеряли все вложения
- Сумма 5-6: Убыток 50%
- Сумма 7-8: Убыток 10 процентов
- Сумма 9-10: Ни убытка, ни прибыли
- Сумма 11-12: Прибыль 10 процентов
- Сумма 13-14: Прибыль 50 процентов
- Сумма 15-16: Вы удвоили свои первоначальные вложения
- Сумма 17 и больше: Вы утроили свои вложения

Теперь отправляйтесь на **46**, где вы можете снять свои деньги или оставить их, рассчитав сумму в поле в соответствии с данными результатами.

356

Вы достаточно благочестивы, чтобы находиться в священной роще. Подойдя к иве, вы стучитесь в дверь. Добрый старичок-друид открывает дверь и приветствует вас. Вы вручаете ему дубовый посох (вычеркните его из вашего Листа персонажа).

— Благодарю тебя, — говорит друид. — Дубовый посох, надо же! Это очень необычное послание.

В качестве награды он даёт вам 50 шардов и ивовый посох, с напутствием:

— Передай этот посох Дубовому Друиду из Древограда, что на острове Друидов. Я уверен, что он тоже воздаст тебе должное. Удачи, и благодарю тебя ещё раз!

С этими словами он заходит обратно в своё обиталище и закрывает за собой дверь.

Вы же идёте обратно в лес, отправляйтесь на **47**.

357

Восходит луна, и силуэты призраков начинают светиться. Они скрючившись нависают над накрытым столом, как стервятники, изредка запускают руки в груду серебряных монет и зловеще хихикают.

Помешаете им (перейдите на **23**) или останетесь в укрытии, пока они не уйдут (**541**)?



358

— Добро пожаловать в Древоград, — говорит проходящая мимо женщина в одеянии друидов.

Город возведён на ветвях нескольких могучих дубов. Лестницы на деревьях ведут вверх и вниз, к домам, построенным подобно гнёздам. Внутрь вас не пускают, но друиды позволяют вам поторговать на рынке.

Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчужный (Защита +2)	—	90 шардов
Оружие (меч, топор и т.д.)	***Купить***	***Продать***
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	250 шардов	200 шардов
Магическое снаряжение	***Купить***	***Продать***
Янтарная палочка (МАГИЯ +1)	500 шардов	300 шардов
Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)	1000 шардов	800 шардов
Кобальтовая палочка (МАГИЯ +3)	—	1600 шардов
Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Мандолина (ОБАЯНИЕ +1)	—	270 шардов
Серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ+2)	800 шардов	750 шардов
Золотой компас (СЛЕДОПЫТСТВО+2)	900 шардов	800 шардов
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Самородок серебра	—	150 шардов

Если вы Странник, то, когда закончите тут со своими делами, перейдите на **645**. В противном случае вы покидаете Древоград.

Идите на **678**.

359

Бродячий медник подзывает вас, предлагая продать лампы по цене 50 шардов за штуку. Вы можете приобрести не больше трёх. Перейдите на **10**.

360

Вам никак не удаётся выследить эту тварь. На следующий день по всем тавернам города рассказывают одну и ту же новость: вурдалак был убит странствующей жрицей Тирнаи. Несомненно, верховный жрец храма Нагила щедро её вознаградил за это.

Похоже, вас опередили в самый последний момент.

Перейдите на **100**.

361

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **55**.

Вы обнаруживаете на земле скрюченную, постанывающую фигуру. Когда вы приближаетесь, на вас сзади набрасывают сеть. Вы успеваете заметить раскрашенное белой костяной пылью лицо с большими красными кругами вокруг глаз, прежде чем страшный удар по затылку отправляет вас в забытьё. Перейдите на **508**.

362

Морской дракон ныряет глубоко на дно озера. С огромной скоростью вас тащит следом сквозь мутную воду. Вы думаете, что ваши лёгкие вот-вот лопнут, когда в конце концов это существо устремляется вверх, вынырнув на поверхность.

Вы оказываетесь в пещере внутри скалистого островка где-то на поверхности озера. Отверстие в своде пещеры пропускает внутрь лучи солнца, которые отражаются от воды, отбрасывая на стены солнечные зайчики.

Часть пещеры — сухая земля, заваленная накопленными драконом сокровищами: сверкающими монетами, мечами, доспехами и тому подобным.

Вы замечаете скалистый выступ, заставленный бутылками с какой-то жёлтой пылью. Дракон ползёт на вершину своей горы сокровищ — у вас есть всего несколько секунд, чтобы попытаться спрятаться.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 10.

Успех — **16**

Неудача — **274**

363

Вы задеваете прогнившую балку, прямо под потолком каюты. Крыша падает на вас, обломки корабля заполняют водную толщу вокруг. Вы хватаете драгоценные камни, но они вам больше не нужны — теперь вы морской кентавр. Вы будете жить под водой десятки лет, пока не умрёте. На этом ваше приключение заканчивается.

Но, в принципе, можете создать нового персонажа и начать всё сначала. Только не забудьте стереть все пометки которые у вас есть на Листе персонажа. Вы можете начать с параграфа 1 любой книги этой серии.



364

— Фиолетовый океан представляет собой серьезную опасность, кэп, — предупреждает старпом. Ваша команда не пойдет за вами туда, если только вы не докажете, что достойны того, чтобы умереть за вас!

📖 Если ваш ранг 4 и больше, то перейдите на параграф 66 книги «По Кровавому морю».

Если ваш ранг меньше 4, то старпом всячески отговаривает вас от этого предприятия. Если вы последуете его совету, то перейдите на **85**.

◎ Если же вы настаиваете, то сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11, чтобы убедить команду, что вы достойны.

📖 Успех — книга «По Кровавому морю» — параграф 66

Неудача — **85**

365

Сул Венерис открывает глаза. Он с легкостью вырывает из земли оставшиеся колья и поднимается в воздух с криком, похожим на раскат грома. Сул Венерис размахивает свои молотом во все стороны, посылая молнии в штормовых демонов.

Перед тем как пуститься в погоню за улетающими демонами, он поражает вас мощнейшим электрическим зарядом. Вас бросает на землю, но к вашему удивлению вы целы и невредимы.

🖋 Вы стали сильнее после этого удара молнией. Навсегда увеличьте ваше максимальное значение Выносливости на 3.

Вы освободили Сула Венериса, Повелителя Грома. Получите кодовое слово Абсолют. Теперь вы можете приступить к спуску, перейдите на **658**.

366

— Фиолетовый океан представляет собой серьезную опасность, кэп, — предупреждает старпом. Ваша команда не пойдет за вами туда, если только вы не докажете, что достойны того, чтобы умереть за вас!

📖 Если ваш ранг 4 и больше, то откройте параграф 66 книги «По Кровавому морю».

Если ваш ранг меньше 4, то старпом всячески отговаривает вас от этого предприятия. Если вы последуете его совету, то перейдите на **439**.

◎ Если же вы настаиваете, то сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11, чтобы убедить команду, что вы достойны.

📖 Успех — книга «По Кровавому морю» — параграф 66

Неудача — **439**

367

Вы уже один раз попытались украсть кольчугу. В этот раз охрана в храме удвоена, да и жрецов внутри прибавилось. Также были установлены ещё два железных голема. В общем, вам ясно, что эта миссия невыполнима.

Вы возвращаетесь в центр города, перейдите на **400**.

368

Становясь посвящённым Маки, вы получаете скидки на благословения и прочие предлагаемые храмом услуги. Чтобы стать посвящённым, вы должны заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвящённым Маки, если уже являетесь посвящённым другого божества. Если вы определились, то запишите «Мака» в поле «Бог» на вашем Листе персонажа — и не забудьте вычеркнуть 50 шардов. Потом переходите на **141**.

369

Если у вас есть клык вепря, идите на **612**. Если нет, читайте дальше.

Жрица, облаченная в церемониальные кожаные одежды и с серебряным луком в руках, узнает и приветствует вас. Она предлагает обычные услуги.

Стать посвященным Лакуны — идите на **618**.

Отречься от веры — идите на **334**.

Получить благословение — идите на **52**

Покинуть храм — идите на **195.**



370

Вы приходите в себя, поднимите значение Выносливости до того, которое было перед началом поединка. Вы теряете оружие и броню, которыми сражались — вычеркните их с вашего Листа персонажа. Рыцари Дракона хвалят вас за храбрость.

— До следующего раза! — говорит ваш недавний противник.

Вы уходите весьма побитым. Отправляйтесь на **276**.

371

Издав боевой клич, вы наскакиваете на монстра. Первым же ударом вы наносите серьезный урон этой твари. Вдруг изнутри Глот-Проглота раздаётся глухой голос.

— На помощь, парни, он вооружен!

Вы осознаете, что это не Глот-Проглот, а обычный человек, переодетый в монстра. Но тут из леса выбегают ещё двое — бандиты, по всей видимости — и атакуют вас.

Бейтесь с ними по очереди:

⚔ Первый бандит, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 4 ,Выносливость 6

⚔ Второй бандит, СРАЖЕНИЕ 2, Защита 3, Выносливость 7

Если вы побеждаете, то перейдите на **422**. В ином случае, если у вас нет договора о воскрешении, то вы мертвы.

372

Вычеркните 10 шардов. Прекрасное судно без помех доставляет вас в Жёлтый Порт. Перейдите на **10**.

373

Если вы посвящённый, благословение Тирнаи обойдётся вам всего в 10 шардов. Непосвящённые должны заплатить 25 шардов. Вычеркните деньги и отметьте СРАЖЕНИЕ в поле «Благословения» на вашем Листе персонажа. Благословение позволяет вам при неудачном броске СРАЖЕНИЯ сделать повторный бросок. Оно помогает лишь один раз.

Когда вы используете благословение, вычеркните его с вашего Листа персонажа. У вас может быть только одно благословение СРАЖЕНИЯ одновременно. Как только его используете, сможете вернуться в любой храм Тирнаи и купить новое.

Когда закончите здесь, отправляйтесь на **526**.

374

Вы понимаете, что здесь не обошлось без колдовства. Вы проводите несколько магических ритуалов и выясняете, что эта горная тропинка проклята: здесь запасы питьевой воды любого путешественника придут в негодность.

К счастью, проклятье оказывает своё губительное воздействие только в пределах тропинки. Вы сходите с тропы на маленький пятачок у самой скалы.

Стоя здесь, вы обнаруживаете, что воду теперь можно пить.

Вы продолжаете восхождение и скоро доходите до какой-то пещеры. Рядом с ней есть колодец; вы наполняете флягу и решаете исследовать пещеру, перейдите на **232**.

375

Вы говорите начальнику, что у вас важные новости, которые ему лучше всего услышать без лишних свидетелей. Он отводит вас в боковую комнату без охранников.

Если вы хотите попытаться убить начальника военной полиции, перейдите на **344**. В противном случае, вы рассказываете ему старые новости и он выгоняет вас — отправляйтесь на **10**.



376

Вам удаётся сбросить цепи и улизнуть в туннели. Вы выбираетесь наружу, но отряд стражников со стаей собак в конце концов выслеживает вас. Судьба всех беглых рабов — смерть, и вы не исключение. Ваше приключение окончено, если только у вас нет договора о воскрешении.

377

Дорога между Марлоком и Трилистником хорошо охраняется благодаря наличию постоянных сторожевых постов. Уж кто-кто, а сокарцы знают в этом толк. Киньте кубик.

Выпало 1 или 2: Дурное предзнаменование — потеряйте одно благословение.

Выпало 3 или 4: Путешествие без происшествий

Выпало 5 или 6: Вы нашли меч (обычное оружие)

Куда направитесь дальше?

В Трилистник — идите на **250**

В Марлок — идите на **100**

На север, в Проклятое болото — идите на **175.**



378

Вашему взору открывается крупный водоем, в котором бурлит бирюзовая вода — она сильно пахнет еловой смолой.

Если у вас отмечено кодовое слово Агония, то сразу перейдите на **593**.

Если у вас есть пузырек с жёлтой пылью, то отправляйтесь на **556**.

В ином случае вы можете совершить омовение в водах источника, перейдите на **598**. Или же можете сразу уйти — следуйте на **510**.

379

Грамотей не в состоянии сопротивляться, поскольку бандиты уже сделали все, что нужно. Вы забираете кошель, внутри которого обнаруживаете 100 шардов. Вы рады удачному ограблению и решаете, что вечер удался.

Перейдите на **100**.

380

— Во имя всего грабительского! — с радостью восклицает жрец. — Да ты и вправду опытный ворюга.

Вычеркните золотую кольчугу Тирнаи из вашего Листа персонажа. Высший жрец обучает вас тайному знанию Зига, бога хитрости и обмана. В качестве награды вы получаете 300 шардов. Поднимите свой ранг на 1 (не забудьте также повысить Защиту на 1). Бросьте кубик и навсегда увеличьте вашу Выносливость согласно выпавшему результату.

Если на вас было наложено проклятье Тирнаи, то перейдите на **564**. В ином случае отправляйтесь на **100**.

381

Вы сворачиваете в боковой туннель, но там вас уже поджидает несколько крысолюдов. А погоня всё ближе... Вас загнали в угол. Вы отчаянно сражаетесь, но противников слишком много. Перейдите на **308**.

382

— Рыбалка? — спрашиваете вы. — Неужели что-то может жить в этих ядовитых водах.

Рыбак показывает вам ярко-жёлтую рыбу с серыми полосками и говоит говоря:

— Только тлеющая рыба приспособилась к сере, она питается местными водорослями. Представь себе, тлеющая рыба полностью несъедобна.

— Зачем тогда её ловить?

— Ну, такая рыба может быть ценной для колдунов и им подобных. Мы каждый месяц поставляем определенный объём этой рыбы в Двеомер. Насыщенные серой органы сжигают особым образом, получая очень полезный ингредиент для кое-какой магии, как мне говорили.

— И откуда вся эта сера берётся?

— Учёные говорят о подземном жерле вулкана. Другие верят, что причина в физиологии морского дракона. Лично я всегда раз в месяц бросаю серебряный самородок в воду, чтобы успокоить дракона, серебро — его любимый металл.

Отправляйтесь на **135**.

383

Через некоторое время Форзе сворачивает с дороги.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 9.

Успех — **585**

Неудача — **263**

384

Глава гильдии Вернон рад видеть вас. Вы протягиваете ему медный амулет.

— Амулет короля Скабба! Да уж, отлично сработано! — в восторге восклицает он.

Вычеркните медный амулет из Листа персонажа. В награду он вручает вам 450 шардов.

Получите кодовое Альков и перейдите на **10**.



385

Вы застали короля врасплох и по-тихому лишаете его жизни. Теперь его бездыханное тело лежит у ваших ног.

— Да здравствует генерал Марлок, — произносите вы вполголоса.

Вы забираете с собой королевское кольцо в качестве доказательства смерти короля. Отметьте его в своём Листе персонажа и получите кодовое слово Атрибут.

Хоть вам и удалось выбраться из лагеря, но тело короля уже нашли. Солдаты пускаются за вами в погоню, чтобы отомстить за смерть суверена.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА или ВОРОВСТВА сложностью 9.

Успех — **167**

Неудача — **230**

386

Лаурии след простыл, зато вы находите вскрытый сундук и окно со свисающей веревкой. Похоже, она нашла своё сокровище, а потом сбежала, оставив вас расхлебывать кашу. Сжав зубы, вы улыбаетесь, когда слышите громкое эхо её крика в тумане:

— Вор в доме господина Таланексора! Хватайте его!

Вы надеетесь в будущем свести счеты с Лаурией. А пока вам едва хватает времени, чтобы уйти от уличного патруля. Получите кодовое слово Аферистка и возвращайтесь на **10**.

387

Идёте по дороге между Каран-Бару и Трилистником, вы подходите к таверне «Усталый пилигрим», перевалочному пункту между городами. Проживание в таверне обойдётся вам в 1 шард в сутки. Каждый проведённый здесь день вы можете восстановить 1 очко Выносливости, вплоть до первоначального значения.

Если хотите, то можете потратить 3 шарда, угостить всех выпивкой и послушать рассказы путешественников, отправляйтесь на **666**. Или вы можете уйти:

На юг — **558**.

На север — **347**.

На запад, в лес Ларуна — **47**.

На восток, к озеру — **135**.

388

Если вы посвящённый, благословение Элнира обойдётся вам всего в 10 шардов. Непосвящённые должны заплатить 25 шардов. Вычеркните деньги и отметьте ОБАЯНИЕ в поле «Благословения» на вашем Листе персонажа. Благословение позволяет вам при неудачной проверке ОБАЯНИЯ сделать проверку ещё раз. Оно помогает лишь единожды.

Не забудьте вычеркнуть это благословение после использования.

У вас одновременно может быть только одно благословение ОБАЯНИЯ. Вы всегда можете прийти в любой храм Элнира и купить новое благословение.

Отправляйтесь на **316**.

389

Ловко орудуя мечом, вы оттесняете одного ракообразного монстра:

— Ко мне, бойцы! — командуете вы, отряд формирует кольцо вокруг вас и сражение продолжается.

Вы ведёте бой с кер'илком.

⚔ Кер'илк, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 9, Выносливость 8

Если вы побеждаете, то перейдите на **519**. Если вас убивают и вы не заключили договор о воскрешении, то вы становитесь кормом для детёнышей кер'илков.

390

Кони проносятся мимо вас. Такое ощущение, что они скачут по воздуху. Со ржанием и ревом промчавшись мимо, они исчезают в сумеречном небе. Вы разбиваете лагерь и на следующий день продолжаете своё путешествие.

Отправиться на север, напрямик по бездорожью — **560**

Идти на восток, к дороге — **558**

Направиться в Трилистник — **250**

Посетить Марлок — **100**

Идти на запад, к Мрачной реке — **99**

391

Получите кодовое слово Актёр.

— Хмм, ну, полагаю, я могу пропустить такого как ты, — задумчиво говорит дерево. Затем оно с ужасным скрипом выкорчёвывается и сдвигается в сторону. — Ну вот, — говорит оно, — теперь ты можешь пройти.

Вы проходите через ворота, образованные кустами терновника. За ними находятся несколько огромных дубов, чьи ветви настолько велики, что на них могут разместиться дома множества людей. Идите на **358**.



392

Вы делаете несколько пассов и бормочете молитву богам.

Нищий выкрикивает:

— Из моей головы словно убрана завеса! Проклятье рассеивается! Я всё помню!

Он рассказывает вам, что его имя Акрадай,он небесный принц орды Громовых небес, степных кочевников.

— Я был проклят Шазиром из Рубиновой цитадели, я был безумен, но теперь ты излечил меня! — говорит он. — Я навсегда в долгу перед тобой!

Он уходит, крикнув на прощанье:

— Ищи меня в степях, и я вознагражу тебя.

Получите кодовое слово Абсурд. Отправляйтесь на **10**.

393

Вы слышите подозрительный шорох откуда-то сзади. Вы успеваете развернуться как раз вовремя — мускулистый головорез самой бандитской наружности замахивается на вас длинным кинжалом. — Взять его! — кричит незнакомец с повязкой. Вы принимаете бой.

⚔ Головорез, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 6, Выносливость 13

Если терпите поражение и у вас нет договора о воскрешении, значит вы покойник. Если победите, идите на **476**.

394

Вы вступаете в эту заварушку и бой быстро завершается.

Сокарцы, находящиеся в численном меньшинстве, терпят поражение — они становятся рабами флибустьеров. Пиратский капитан Верин Горбун благодарит вас за помощь. Он невысок и крепок, и ходит сгорбившись из-за давнего перелома лопатки. Верин Горбун отдаёт вам 50 шардов и серебряный медальон.

— Если ты когда-нибудь будешь в Королевстве Морских Разбойников, — говорит он, — покажи эту штуку, её обязательно узнают. Многие тамошние жители уважают носителя медальона.

Тогда кто-нибудь доставит тебя ко мне и я помогу, если будешь нуждаться в моих услугах.

Пираты плывут своей дорогой, а вы продолжаете своё путешествие. Перейдите на **420**.

395

Вам едва удаётся покинуть храм.

Вы отрываетесь от погони и скрываетесь в лабиринте улочек Каран-Бару. Всю ночь вы прячетесь в бочке с отбросами. Утром от вас ужасно воняет, но зато вы живы. Перейдите на **400**.



396

Рыночная площадь в Марлоке действительно огромна. Вооруженные стражники Грива Марлока стоят по периметру, во всем подчиняясь своему генералу. Купцы и торговцы из всех областей Харкуны расхваливают свои товары на разных языках.

Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Генерал обложил налогом все торговые сделки; сумма налога включена в приведенные ниже цены.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	70 шардов	25 шардов
Кольчужный (Защита +2)	120 шардов	70 шардов
Кольчуга (Защита+3)	220 шардов	160 шардов
Юшман (Защита+4)	420 шардов	340 шардов
Латы (Защита+5)	—	700 шардов
Тяжелые латы (Защита+6)	—	1420 шардов
Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	70 шардов	20 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	270 шардов	180 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +2	—	380 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +3	—	780 шардов

Магическое снаряжение	*Купить*	*Продать*
Янтарная палочка (МАГИЯ +1)	520 шардов	380 шардов
Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)	—	780 шардов
Кобальтовая палочка (МАГИЯ +3)	—	1580 шардов

Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Мандолина (ОБАЯНИЕ +1)	300 шардов	250 шардов
Отмычки (ВОРОВСТВО +1)	300 шардов	250 шардов
Священный символ (НАБОЖНОСТЬ +1)	220 шардов	80 шардов
Компас (СЛЕДОПЫТСТВО +1)	520 шардов	430 шардов
Верёвка	70 шардов	25 шардов
Лампа	120 шардов	70 шардов
Скалолазаное снаряжение	120 шардов	70 шардов
Мешочек жемчуга	—	80 шардов
Крысиный яд	80 шардов	30 шардов
Самородок серебра	—	190 шардов

Чтобы вернуться в центр города, идите на **100**.

397

Ваш корабль мотает как щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете нанесенный урон.

Кое-что было смыто за борт — вы теряете 1 грузовое место по своему выбору. Более того, судно сбилось с курса, и старпом не имеет понятия, где находится корабль.

— Мы потерялись, кэп! — докладывает он.

Перейдите на **90**.



398

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **225**.

Вы поднимаетесь на холм. Через некоторое время вы подходите к пещере, расположенной чуть выше по склону. Судя по разбросанным у входа человеческим костям, здесь логово опасного зверя. Свежие следы какой-то большой двуногой и трехпалой твари ведут из пещеры к ближайшим деревьям. Кажется, сейчас её нет в логове.

Если у вас отмечено кодовое слово Арестант, немедленно перейдите на **463**.

Если нет, то сделайте проверку МАГИИ или СЛЕДОПЫТСТВА (на ваш выбор) сложностью 11.

Если проверка успешна, перейдите на **577**.

Если нет, то на **486**.



399

Губернатор Жёлтого Порта дал вам задание избавиться от Нергана Корина. Сейчас самое время сделать это.

Если вы хотите убить наследника престола, то сделайте проверку СРАЖЕНИЯ или ВОРОВСТВА сложностью 12. В случае успеха перейдите на **385**. Иначе отправляйтесь на **581**.

Если же вы передумали и решили убить губернатора, а Нергана оставить в живых, то получите кодовое слово Агент. В этом случае король желает вам удачи и вас выводят из лагеря обратно к подножьям Хладномрачных гор.

Идите на **474**.



400

Каран-Бару — средних размеров городишко, служащий перевалочным пунктом между цитаделями севера и богатыми городами юга. Это город-крепость — через Каран-Бару на юг и на север по тракту постоянно движутся солдаты и обозы с оружием и припасами. Магазины, храмы, мелкие торговые точки появились здесь только для нужд военных. Кроме того, здесь довольно известно шахтерское сообщество, занимающееся разработкой ценных ресурсов в копях Сокары, расположенных в Бронзовых холмах. Также в Каран-Бару имеется рынок рабов, где несчастные бедняки продаются в рабство и переправляются на работу в те же копи.

Вы можете купить городской дом в Каран-Бару за 200 шардов.

Собственный дом послужит вам местом для отдыха и для хранения снаряжения. Если вы купите дом, сделайте отметку в специальном поле и вычеркните 200 шардов из Листа персонажа.

Если у вас есть кодовое слово Barnacle, незамедлительно следуйте на **418**.

Иначе вы можете сделать следующее.

- Посетить базарную площадь — **215**.
- Посетить гильдию купцов — **112**
- Направиться на невольничий рынок — **473**
- Посетить храм Тирнаи — **282**
- Отправиться в святилище Лакуны — **615**
- Посетить храм Трех Фортун — **86**

Зайти в свой дом в городе (если он у вас есть) — **177**

- Заглянуть в таверну «Голубой грифон» — **184**

Отправиться на север по дороге, в цитадель — **201**

- Идти на запад, к Бронзовым холмам — **110**

Направиться на северо-восток, в дикие земли — **60**

- Направиться по дороге на восток, к форту Мереф — **458**

Углубиться в горы на юго-востоке — **474**

Отправиться по дороге на юг — **347**

401

Вычеркните 60 шардов. Капитан улыбается вам в ответ.

— Портовая пошлина уплачена. Вы можете плыть дальше, — говорит он с издевкой.

Сокарец и его люди покидают ваш корабль. Несколько ваших матросов выкрикивают проклятья в сторону уплывающей галеры.

Вы продолжаете ваше путешествие, перейдите на **439**.



402

Ваш корабль уплывает, оставляя галеру далеко позади. Ваши моряки язвительно насмехаются над непутевыми сокарцами; вы видите как их капитан, яростно потрясая кулаком, что-то кричит. Вскоре сокарская галера исчезает из виду.

Отправляйтесь на **439**.

403

Если вы уже посещали этот параграф, то сразу перейдите на **229**. В ином случае, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше.

Вы бросаете голову голову Одноглазого Амчи на стол главы гильдии. На секунду он впадает в панику, но потом радостная улыбка освещает его лицо.

— Наконец-то! Мы таки избавились от этого бича свободной торговли! Отлично, отлично, даже очень хорошо!

Вычеркните голову Амчи из вашего Листа персонажа. Глава гильдии готов оплатить ваше обучение любой из доступных областей знания. Увеличьте одну вашу способность на 1 (например, СРАЖЕНИЕ +1).

Когда вы определитесь, возвращайтесь в город.

— Заходи в любое время, — говорит вам глава гильдии на прощание.

Перейдите на **100**.

404

Один из сектантов Бадогора Неназываемого изображает попавшего в беду, в надежде завлечь жертву на ужин.

— А, это ты, друг. А мы-то надеялись закатить вечером настоящий банкет, — довольно уныло говорит он и встаёт, узнав в вас приверженца культа. Ещё двое сектантов выходят из тени, держа сеть.

— Ладно тебе, возможно, ещё кто-то пройдёт мимо, — оптимистично говорит один из них.

Вы для них свой, и они даже делятся с вами частью недавней добычи. Получите 20 шардов.

— Да не будет никогда произнесено его имя, — возглашают они на прощание. Вы возвращаетесь в центр города.

Перейдите на **10**.



405

Гильдия купцов Жёлтого Порта расположена в большом гранитном здании, шикарно отделанном изнутри, с показной роскошью. Здесь вы можете оставить деньги на хранение или вложить их в торговые операции с целью извлечения прибыли. Вы также узнаете, что главе гильдии нужен искатель приключений.

Посетить главу гильдии — идите на **122**

Сделать вложения — идите на **46**

Проверить свои вложения — идите на **355**

Положить деньги на хранение или снять их (отметьте, что вы находитесь в Жёлтом Порту) — идите на **605**

Вернуться в центр города — идите на **10**

406

По словам Пилетеса, Книга семи мудрецов должна находиться где-то в норах внутри кургана. Если вы не хотите туда идти, то вы можете покинуть это место, отправляйтесь на **492**. В ином случае вы ждёте ночи, чтобы подобраться поближе к кургану.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 9.

Успех — **449**

Неудача — **139**

407

Вы прячетесь в кухонной кладовой, а затем, переодевшись в помощника повара, уходите незамеченным. Мастерство и смелость вашего подвига запомнятся навсегда! Да здравствует законный король!

Отправляйтесь на **10**.

408

Вы отказываетесь. Они смотрят на вас с загадочным выражением на лицах, а затем скрываются под водой, унося с собой тело своего товарища.

Перейдите на **507**.

409

Став посвященным Нагила, вы получите скидку на услуги храма. Вы не сможете сделать это, если уже являетесь посвящённым другого храма. Чтобы стать посвященным необходимо пройти духовное испытание.

Если вы хотите стать посвящённым Нагила, то сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 10, если параграф 409 не отмечен на Листе персонажа. Если отмечен, то сложность проверки равняется 15.

Если проверка успешна, то вы становитесь посвящённым — впишите «Нагил» в поле «Бог» на Листе персонажа и перейдите на **71**.

Провалив проверку, отметьте параграф 409 на Листе персонажа, если вы ещё не делали этого, и перейдите на **100**.

410

— Что за куча прелых листьев! — восклицает дерево. — Да любому ясно, что ты такой же, как все люди. И вообще, по-моему, ты... лесоруб! А теперь исчезни!

Покинете лес — идите на **678**

Нападёте на дерево — идите на **570**.

411

Верховный жрец рассказывает, что была похищена золотая сеть богов-близнецов. Отвратительные забрали её в свой подводный дворец в Затонувшем городе Зиусудра. Отвратительные поклоняются богу-рыбе Оаннесу, воюющему с Алвир и Валмир за контроль над морями.

— Необходимо вернуть золотую сеть, иначе отвратительные используют её против нас. Верни её нам, и мы вознаградим тебя, — говорит верховный жрец. — Затонувший город находится в прибрежных водах возле Шадар Тора.

Если вы принимаете задание, получите ключевое слово Амфибия. Когда закончите, идите на **220**.

412

Вы идёте по мощёной дороге, соединяющей Жёлтый Порт и Трилистник. Вам встречаются несколько торговцев и паломников, но по большому счёту путешествие проходит без происшествий.

Направитесь в Жёлтый Порт — идите на **10**

Направитесь в Трилистник — идите на **250**

413

Вы настолько благочестивы, что заклинание короля действует всего несколько мгновений. Королева понимает, что вы истово верите в богов и благодарит вас за выступление.

Вы просыпаетесь в своей каюте на борту своего корабля. Вы размышляете над этим необычным сновидением, пока не осознаете, что в вашей ладони что-то есть. Это серебряная флейта (ОБАЯНИЕ +2). Пока вы владейте этой флейтой увеличивайте ваше ОБАЯНИЕ на 2. Она стоит 500 шардов, и вы можете продать её на любом рынке, когда захотите. Перейдите на **507**.

414

Хейли бежит к своей матери и крепко обнимает её. Линн, отдаёт вам кольчугу (Защита +3) и меч (обычное оружие) в качестве награды.

— Это фамильные реликвии, они передавались из поколения в поколение. Это всё, что я могу тебе дать, — говорит она.

Форзе будут судить, скорее всего его продадут в рабство.

Получите кодовое слово Активист и перейдите на **427**.

415

Всё, вы больше не можете сделать ни шагу. Падая на колени вы теряете сознание от обезвоживания. Смерть уже на подходе. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

416

— Фиолетовый океан — действительно опасное место, кэп, — говорит старпом. — Матросы вряд ли последуют за вами туда, если по их мнению вы не достойны вести их!

📖 Если ваш Ранг 4 или выше, идите на параграф 66 в книге «По Кровавому морю».

Если ваш Ранг меньше 4, старпом не советует вам предпринимать океанское путешествие. Если вы принимаете его совет, возвращайтесь на **559**.

🎯 Если вы настаиваете на этом маршруте, вам понадобиться сделать проверку ОБАЯНИЯ сложностью 12, чтобы убедить матросов последовать за вами. В случае успеха вы можете держать курс на юго-запал (откройте параграф 77 в книге «По Кровавому морю) или на юго-восток (параграф 66 той же книги). В ином случае возвращайтесь на **559**

417

Остальные рыцари поражены вашим мастерством, и они, похоже, вполне довольны, что Рыцарь Чёрного Дракона мёртв.

— Он был злым человеком, — говорит Рыцарь Зелёного Дракона.

Вы поднимаете щит Рыцаря Чёрного Дракона — отметьте его на своём Листе персонажа. Пока вы рассматриваете щит, тело поверженного противника превращается в зловонный дым, оставляя после себя лишь пустые доспехи.

Вычеркните кодовое слово Алебарда.

Вы покидаете замок. Отправляйтесь на **276**.

418

Вы знаете, что человек с шёлковой повязкой на глазу скрывается в Каран-Бару. Отправиться на поиски — **117**.

Если вы хотите заняться этим позже, возвращайтесь на **400**.

419

Осмотрев места, где были совершены кровавые убийства и наслушавшись ужасных историй, вы приходите на старое кладбище, находящееся в пустынном районе старого города. Сейчас раннее утро; через несколько часов взойдет солнце — скоро вурдалак вернётся в своё логово.

У ворот кладбища вы встречаете маленькую плачущую девочку. Увидев вас, она в ужасе пятится назад.

🎯 Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 10.

Успех — **553**

Неудача — **45**

420

Ваш корабль плывёт в прибрежных водах города Марлок.

Вы замечаете, что здесь довольно много сокарских военных кораблей, патрулирующих этот район.

— Пиратов с каждым годом становится всё больше и больше, вот почему сокарцы вывели в море столько военных кораблей, — сказал старпом.

☸ Плыть на запад — «Города Золота и Славы», 119.

⚓ Пришвартоваться в бухте города Марлок — **142**.

☸ Плыть на восток вдоль берега — **120**.

☸ Плыть на юг в направлении Фиолетового океана — **502**.

421

Штормовые демоны отлетают от вас с жалобным завывающим криком, похожим на свист ветра в лесу. Силы вашей веры достаточно, чтобы держать этих тварей на расстоянии. Вы вытаскиваете один из кольев из тела Сула Венериса, перейдите на **365**.

422

Теперь бандиты мертвы, и человек в костюме сдаётся. Это Форзе, владелец рынка; он пугал людей, переодевшись монстром. Используя мехи с газом, он усыплял своих жертв, а потом продавал их как рабов на рудники Каран-Бару. Вы освобождаете Хейли и ещё несколько местных жителей из подвала фермы.

— Не бейте меня, — молит Форзе, — я лишь хотел немного заработать.

— Ещё чего! Поделом тебе, — говорит один из освобожденных и отвешивает хороший пинок Форзе.

Вы все возвращаетесь обратно в Венефакс, перейдите на **414**.

423

Тела поверженных крысолюдов лежат у ваших ног. Обшаривая их вы находите 15 шардов и записку:

«Вичиринка! Кухкни. Вечирам. Толька ридавые крысы — вход оффцерам и каралю васприщен.»

Больше здесь ничего интересного нет, и вы продолжаете идти по туннелям.

Через некоторое время вы спускаетесь в коллекторы — когда-то они были частью старого города, а теперь на древних фундаментах стоит Жёлтый Порт. Эти коллекторы были построены в те времена, когда вся Харкуна находилась под властью Масочников из Уттаку, пока люди не свергли их.

Вы подходите к двум полусгнившим деревянным дверям. Какой-то неграмотный крысолюд оставил на них две надписи.

На одной двери написано: «Троний Сал»; на второй — «Кухкни». Из-за обоих дверей раздаются скрипучие крысиные голоса.

Зайти в «Кухкни» — **572**

Войти в «Троний Сал» — **202**.



424

Капитан корабля говорит:

— Я отвезу тебя, но сразу предупреждаю — мы направляемся в опасное место. Надеюсь, ты уверен в собственных силах. Если ты ещё не стал Мастером в своей специальности, я советую отказаться от путешествия. Выбор за тобой.

📖 Для путешествия на Медный остров у вас должна быть книга «По Кровавому морю». Если всё ещё хотите отправиться туда, вычеркните 30 шардов и откройте параграф 99 в той книге.

В противном случае, отправляйтесь на **142**, если находитесь в Марлоке, или на **555**, если в Жёлтом Порту.

425

Женщина говорит, что её зовут Лаурия. Она скрытно проводит вас по извилистым мощёным улицам к усадьбе за небольшим сквером.

Наступает ночь, и улицы города погружаются в жёлтый туман.

Лаурия ждет, пока туман скроет вас от случайных прохожих, а затем вскрывает окно на первом этаже.

Через пару секунд вы уже внутри.

— Тебе досталась простая работенка, — говорит она. — Стой здесь и смотри в оба. Наша добыча наверху.

Она тихо пробирается на второй этаж.

Если останетесь стоять на стрёме, перейдите на **534**.

Если обыщете первый этаж, то **270**.

426

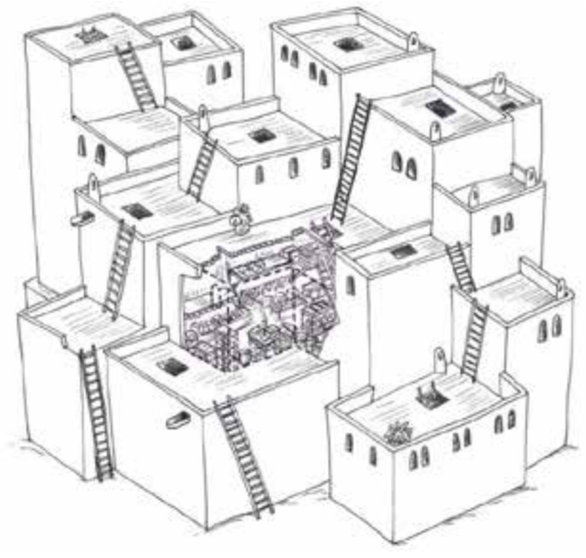
— О, я вижу, что ты изучаешь волшебные искусства, — замечает Олифард Волшебник. — Мне тут кое-что нужно. Если ты мне достанешь одну вещь, то я смогу дать тебе несколько уроков магии. Никто иной как морской дракон Ваисс заколдовал меня. Он украл мой волшебный ларец, в котором я держал все мои магические принадлежности. Без ларца я, по правде говоря, бессилен. Если ты раздобудешь его — приходи ко мне в Трилистник.

— А где обитает Ваисс? — спрашиваете вы.

— Что за глупый вопрос, в озере Морского Дракона конечно, — отвечает волшебник.

🖋 Отметьте кодовое слово Ассистент. На прощание Олифард даёт вам амулет защиты. Отметьте его в Листе персонажа и перейдите на **378**.





427

Если у вас отмечено кодовое слово Активист, сразу перейдите на **578**. Если нет, читайте дальше.

Венефакс — довольно странное поселение. Оно похоже на одно гигантское здание. Все дома соединены друг с другом, образуя хаотичный массив, и ни в одном доме нет дверей. Попасть внутрь можно только через отверстия в крышах. На крыши ведут лестницы, которые в совокупности образуют сеть улиц, по которым местные жители могут дойти до нужного дома.

— Нам пришлось строится так для самозащиты, — объясняет проходящий мимо крестьянин. — Видишь ли, люди-скорпионы с юга не могут подняться наверх, так что и в город им не попасть.

- Пойти на рынок — идите на **152**
- Посетите таверну «Жало скорпиона» — на **497**
- Отправитесь к деревенской целительнице — на **338**
- Поговорите с местными жителями на крышах — на **63**
- Пойдёте на юг, к бухте Скорпиона — на **492**
- Отправитесь на север, к Пресвятым Истокам — **87**
- Направитесь на запад, по дороге в Жёлтый Порт — **621**
- Пойдёте на север через сельскую местность — **278**.

428

Издав боевой клич, вы выходите из укрытия и атакуете. Прежде чем крысолюды успевают что-либо предпринять, вы успеваете убить двоих.

Осталось всего два офицера с мечами наголо; король Скабб не в счет, он прячется за своим троном. Вам придётся биться с двумя крысолюдами, считая их за одного противника. Если у вас есть крысиный яд, то вы можете нанести его на ваше оружие, чтобы прибавлять 3 к результатам ваших бросков в течение всего боя. В этом случае вычеркните крысиный яд из вашего Листа персонажа.

⚔ Два крысолюда СРАЖЕНИЕ 8, Защита 11, Выносливость 12

Если вы побеждаете, то отправляйтесь на **145**. В ином случае перейдите на **308**.



429

Темный трюм корабля полон скелетов, покрытых коралловыми наростами — всё, что осталось от команды этого корабля. Вы находите каюту капитана. Внутри на стуле сидит фигура; вы с ужасом понимаете, что это призрак капитана пиратского корабля. Призрак полон злобы; его лиловое, изъеденное рыбами тело ещё пульсирует в каком-то подобии жизни. У его ног лежит сундук с драгоценными камнями.

Поплывёте напрямую и заберёте сундук, перейдите на **89**.

Попытаетесь его незаметно украсть, переходите на **363**.

430

Ваш корабль входит в бухту Скорпиона.

— Я бы не пытался здесь высадиться, — говорит вам штурман. — Люди-скорпионы заберут всё, что у нас есть и даже наши жизни, если нам особенно не повезёт.

Бросьте два кубика:

🎲 Результат 2-4: Шторм, перейдите на **586**.

🎲 Результат 5-7: Без происшествий, отправляйтесь на **85**.

🎲 Результат 8-9: Вы встречаете корабль невероятной конструкции, перейдите на **56**.

🎲 Результат 10-12: Плавучий остров — **264**.



431

Вы замечаете что в палатке Олифарда есть медный люк, ведущий куда-то под землю.

— Я смотрю, у тебя есть ключ! — замечает Олифард. — Чувствуй себя как дома, можешь спуститься вниз.

Вы открываете люк и спускаетесь по недлинной лестнице. Вы находитесь в квадратной комнате; здесь есть три двери.

— Это врата телепортации — пройди сквозь них, и ты тут же окажешься в другом месте — объясняет Олифард.

📖 Первая дверь ведёт в многолюдный торговый город Стихотворцы, что в Голнире. Если вы выбираете эту дверь, то откройте параграф 48 книги «Города золота и славы».

📖 Вторая дверь ведёт в Великие степи, к подножью Небесной горы. Если вы выбираете эту дверь то откройте параграф 185 книги «Равнины завывающей тьмы».

📖 Третья дверь ведёт в Двеомер, город на острове Колдунов. Если вы выбираете эту дверь, то откройте параграф 100 книги «По Кровавому морю».

Если у вы не хотите телепортироваться, то возвращайтесь на **656**.

432

Все ополченцы повержены. Высокий худой дворянин смотрит на вас как змея на мангуста. У вас нет времени на то, чтобы разобраться с ним.

— Я полагаю, что мы ещё встретимся, — говорит он тихо. — Запомни мое имя: Таланексор Огнеплёт.

— Запомни и моё, — говорите вы, вразвалочку выходя из дома, — Лаурия Взломщик.

Пускай коварная лиса подохнет. В конце-концов, она воспользовалась вашим доверием и обвела вас вокруг пальца.

Отправляйтесь на **10**.

433

Вы бросаетесь вперёд, застав бандитов врасплох. Вы отвешиваете им пару крепких затрещин, и они бегуть прочь. Стонущий грамотей лежит на земле.

Поможете ему (перейдите на **172**) или ограбите его (**379**)?

434

🪶 Вы можете оставить здесь деньги и снаряжение для лучшей сохранности. Для этого выпишите в специальное поле параграфа 434 раздела «Отметки посещения параграфов» Листа персонажа всё , что вы хотите здесь оставить. Кроме того, здесь вы можете отдохнуть, полностью восстановив утраченную Выносливость.

С каждым новым посещением бросайте два кубика.

🎲 Результат 2-10: ваше имущество в безопасности.

🎲 Результат 11: В дом забрался вор — всё оставленные вами деньги были украдены.

🎲 Результат 12: Землетрясение! Вы теряете всё оставленное имущество и сам дом. Сотрите отметку параграфа 434 на Листе персонажа.

Если вы закончили все свои дела, возвращайтесь на **100**.

435

Становясь посвящённым Тирнаи, вы получаете скидки на благословения и прочие предлагаемые храмом услуги. Чтобы стать посвященным, ваш навык СРАЖЕНИЯ должен быть не менее 6. Вы не можете стать посвящённым Тирнаи, если уже являетесь посвящённым другого божества.

Если вы решаете стать посвящённым (и подходите по условиям), запишите «Тирнаи» в поле «Бог» на Листе персонажа.

Отправляйтесь на **526**.

436

Вы очутились на каменистом берегу. Изрядно потрёпанный, замёрзший, но живой вы поднимаетесь на возвышенность, чтобы осмотреть окрестности. К счастью, вы находитесь на острове Друидов, недалеко от Торгового Поста, отправляйтесь на **195**.

437

Став посвящённым Зига, вы получите скидку на благословения и другие услуги храма. Кроме того, можете прибавить 1 очко к Воровству, поскольку Зиг покровительствует хищениям и хранит вас от слуг закона. Посвящение стоит 50 шардов. Вы не сможете принять посвящение Зигу, если уже являетесь посвящённым другого храма.

Если условия вас устраивают, то впишите «Зиг» в поле «Бог» на Листе персонажа и вычеркните 50 шардов.

Перейдите на **235**.

438

Подъем слишком сложен для вас. Дышать становится всё труднее. В конце концов вы понимаете, что вы не сможете покорить этот крутой склон. Вы вынуждены оставить все попытки продолжить восхождение и спускаетесь обратно к подножью.

Перейдите на **244**.

439

Ваш корабль плывёт в прибрежных водах недалеко от Жёлтого Порта.

- Пришвартоваться в городской гавани — **555**
- Взять курс на северо-запад, к бухте Скорпиона — **430**
- Плыть на юго-запад вдоль побережья — **120**
- Держать курс на Фиолетовый океан, на юг — **366**.

440

Став посвящённым Элнира, вы получите скидку на благословения и другие услуги храма. Посвящение стоит 60 шардов. Вы не сможете принять посвящение Элниру, если уже являетесь посвященным другого храма.

Если условия вас устраивают, то впишите «Элнир» в поле «Бог» на Листе персонажа и вычеркните 60 шардов.

Перейдите на **568**.

441

Вы почти без проблем взбираетесь на стены храма Тирнаи. После этого вы занимаете позицию точно над големами, сторожащими ворота. Теперь надо подобраться к ним незамеченным.

- Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 11.

  Успех — **22**

  Неудача — **168**.

442

Вы намереваетесь исследовать Жёлтый Порт ночью, наплевав на опасности, которые могут вас поджидать на его грязных пыльных улочках.

- Направиться в район трущоб — следуйте на **21**.
- Пойти в богатый район — идите на **178**.
- Осмотреть склады купцов — отправляйтесь на **265**.

443

Вы становитесь свидетелем крупного морского сражения между сокарским флотом и пиратами — вы насчитали не менее сорока кораблей. Тучи стрел застилают небо, несколько кораблей горят, подожжённые снарядами с зажигательной смесью, слышны крики умирающих. Вы решаете, что лучше не вмешиваться, переходите на **420**.

444

Вы пытаетесь оторваться от погони. Бросьте два кубика и прибавьте к выпавшей сумме ваш Ранг.

Вычтите 1 если у вас плохая команда, добавьте 1 если у вас хорошая команда и 2 если отличная.

Результат: 1-7: Галера догнала вас — **51**

Результат: 8+: Вам удалось уйти от преследователей — **402**

445

Вы подтягиваетесь на руках и проникаете в храм через окно. Кто-то неосторожно оставил его открытым на ночь. Над полом протянуты тонкие струны, к которым лучше не прикасаться. Но вы достаточно опытны, чтобы избежать всех ловушек, не поднимая тревоги. Внутри храма темно, холодно и необычно тихо.



Внезапно двери храма распахиваются настежь, и двое входят в помещение. Вы с ужасом узнаёте статуи минотавров. Это просто големы, которые охраняют храм.

Спасаться бегством — **349**

Принять бой — **569.**

446

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. Иначе, сразу перейдите на **226**.

Этой ночью вы выходите на охоту. Сделайте проверку МАГИИ сложностью 10.

Успех — **511**

Неудача — **328.**



447

Очнувшись, вы видите, что вас вынесло на каменистый берег. Над вами надвисают скалы. Вы чувствуете себя разбитым, вдобавок вы ещё и замерзли, но зато вам посчастливилось выжить.

В конце концов, вам удаётся взобраться по тропинке на утес. Вы находитесь на вершине Шадар Тора. Перейдите на **35**.

448

Если вы посвящённый, то милость богов моря обойдётся только в 5 шардов. Непосвящённые должны заплатить 20 шардов. Вычеркните деньги и отметьте «Защита от непогоды» в поле «Благословения» на вашем Листе персонажа. Это благословение позволяет вам проигнорировать один любой шторм на море. Не забудьте вычеркнуть благословение после использования. Одновременно у вас может быть только одно благословение защиты от непогоды. Вы всегда можете прийти в любой храм Алвир и Валмир и купить новое благословение.

Следуйте на **220**.

449

Вы ползком минуете стража-скорпиона, который прикорнул у одной из нор. Зловоние внутри кургана просто отвратительное, пахнет хорошо подгнившими овощами. Вы направляетесь к центру кургана мимо комнат и яйцекладок, благоразумно избегая людей-скорпионов, благо в норах царит полумрак.

Наконец вы заходите в помещение, которое больше похоже на лабораторию колдуна, а не на скорпионье логово — здесь полно склянок, перегонных кубов и свитков. За столом сидит человек-скорпион, погруженный в работу.

На нём есть даже какая-то одежда, что совсем нетипично для его сородичей.

Вдруг череп, висящий на стене, произносит:

— Замечены чужаки, хозяин.

Человек-скорпион разворачивается и атакует вас!

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 9.

Успех — **503**

Неудача — **105**

450

Источники огорожены деревянным частоколом. У ворот на страже стоят два ополченца, а рядом за столом сидит жрец в синей мантии.

— Тридцать пять шардов за радость божественного омовения, — говорит он.

Заплатите 35 шардов и войдёте — переходите на **378**

Не можете или не хотите платить — идите на **510**

451

Вы справляетесь у трактирщика о Сыне Ианрит. Он озадаченно смотрит на вас — ваш вопрос явно сбил его с толку

— Люди говорят, что он сын смертной и бога Тирнаи. Но Сына здесь уже давно не было... — вдруг он обрывает речь на полуслове и в изумлении смотрит в угол таверны.

Вы разворачиваетесь и видите Сына Ианрит. Он отрывается от своей здоровенной кружки с элем и приветствует вас.

Если у вас есть щит Рыцаря Черного Дракона, то перейдите на **575**. В ином случае отправляйтесь на **329**.

452

В Торговом Посту есть небольшой базарчик, расположенный на деревенской площади, здесь с полдюжины торговцев, которые продают свои немногочисленные товары. Вы не можете купить предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчужный (Защита +2)	—	90 шардов
Кольчуга (Защита+3)	—	180 шардов
Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	—	200 шардов
Магическое снаряжение	*Купить*	*Продать*
Янтарная палочка (МАГИЯ +1)	—	400 шардов
Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Мандолина (ОБАЯНИЕ +1)	300 шардов	270 шардов
Отмычки (ВОРОВСТВО +1)	—	270 шардов
Священный символ (НАБОЖНОСТЬ +1)	—	100 шардов
Компас (СЛЕДОПЫТСТВО +1)	500 шардов	450 шардов
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Скалолазаное снаряжение	—	90 шардов
Мешочек жемчуга	—	100 шардов
Крысиный яд	—	50 шардов
Кирка	—	90 шардов
Самородок серебра	—	150 шардов

Когда закончите, идите на **195**.

453

Вы пришли в себя на берегу, замерзший, изрядно потрёпанный, но живой. Направляясь в глубь континента, вы понимаете, что находитесь в дельте Мрачной реки, перейдите на **579**.

454

✎ Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **188**.

Вас бросили в какой-то вонючий застенок. Ваш сокамерник, полумёртвый старик с длинными седыми волосами, рассказывает вам свою историю:

— Логово горлока! Вот уж отвратительный монстр — у него ступни направлены назад. Мы с Крайном, спасаясь с украденным нами сокровищем, искали убежища в пещере близ Пресвятых Истоков. Следы навели нас на мысль, что здесь кто-то был, просто оставил свою пещеру. Но мы не знали о его ступнях — на самом деле горлок был дома. Он забрал Крайна, а мне чудом удалось спасти свою жизнь, только чтобы тут же попасться ополчению. Я уже не увижу эти сокровища, но ты, заранее предупреждённый, сможешь победить горлока и забрать те богатства, которые он охраняет...

Получите кодовое слово Арестант. Спустя несколько дней ваша дальнейшая судьба ясна. Вас продают в рабство и отправляют в Каран-Бару, для работы на оловянных рудниках.

Следуйте на **118**.

455

Торговое судно, идущее в Желанный Порт, доставит вас туда за 15 шардов.

Для того, чтобы отправиться в Желанный Порт, вам нужна книга «Города золота и славы». Если вы передумали, возвращайтесь на **142**. В противном случае, заплатите 15 шардов и читайте дальше.

Путешествие проходит без происшествий, и вы в целости и сохранности прибываете в Желанный Порт.

🕮 Откройте параграф 217 в книге «Города золота и славы».

456

— Ах, здравствуй, здравствуй, — говорит Марлоуз Марлок.

Если у вас отмечено кодовое слово Агент, перейдите на **375**. Если нет, но у вас отмечено кодовое слово Атрибут и есть королевское кольцо, отправляйтесь на **255**.

В противном случае, вы рассказываете ему, что ещё не выполнили свою миссию. Вас немедленно выпроваживают, прежде чем вы успеете сказать ещё что-нибудь.

— Возвращайся, когда у тебя будут новости получше, ты, безродный пёс, — орёт начальник военной полиции.

Отправляйтесь на **10**.

457

Ваши музыкальные способности их не впечатляют. Король машет вам рукой, и вы вновь оказываетесь в своей каюте, всё ещё в замешательстве после сна. Если у вас было благословение Защита от непогоды, то теперь оно исчезает — сотрите его из вашего Листа персонажа. Больше ничего не происходит.

Перейдите на **507**.



458

Дорога между Каран-Бару и фортом Мереф — один из основных путей для транспортировки войск и грузов.

На север, в пустоши — перейдите на **60**.

На юг, по сельской местности — идите на **548**.

⛪ На юго-запад, к Каран-Бару — следуйте на **400**.

⛪ На северо-восток, к форту Мереф — отправляйтесь на **299**.

459

Вычеркните 50 шардов с Листа персонажа. Маленький маннекин идёт за вами на поводке. Его крылья связаны, чтобы он не улетел.

— Ну и кто ты? — пищит существо.

И тут на площадь прибывает паланкин, приводимый в движение четырьмя носильщиками. Из паланкина высовывается какой-то дворянин, он окликает вас:

— Эй ты! Я приехал сюда, чтобы купить эту летающую обезьяну, правда немного опоздал. Ну да ладно, я дам тебе за него 75 шардов.

— Нет, не продавай меня этому хлыщу, лучше освободи меня, — щебечет в ответ маннекин.

Освободить его — **659**

Продать — **186.**

460

Вы спускаетесь в старый заброшенный колодец в квартале бедноты в Жёлтом Порту.

Если у вас отмечено кодовое слово Альков или есть медный амулет, сразу перейдите на **327**. Если нет, читайте дальше.

Под вами простирается сырая вонючая бездна. Если у вас нет источника света (например, лампы), то придётся вернуться в город — перейдите на **10**. Если вы Маг, то можете использовать волшебство, чтобы сотворить свет. Если у вас есть источник света, читайте дальше.

Вы идёте по туннелю во тьму. Перейдите на **164**.

461

Стоя перед дверью, вы вновь произносите пароль «Возрождение».

— Прости, — самодовольно говорит демон, — но пароль меняется после того, как был использован. Я не могу пропустить тебя.

Вам ничего не остается, как уйти.

Пойдёте на север, к Бронзовым холмам — **110**

Отправитесь на запад, к Мрачной реке — **333**

Направитесь на юг, в пустоши — **560**

Пойдёте на восток, к дороге — **387**

462

Чего вы хотите в храме Богов-Близнецов Моря?

Обратиться в веру — идите на **294**

Отречься от веры в Алвир и Валмир — идите на **624**

Получить благословение — идите на **448**

Покинуть храм — идите на **10.**

463

Вы припоминаете слова старика, который сидел с вами в камере. Должно быть это логово горлока, лапы которого направлены назад — его следы всегда идут в противоположном направлении. Вы понимаете, что горлок сейчас находится в пещере.

Атаковать эту тварь — **174**

Подождать, пока горлок не выйдет наружу, чтобы незаметно проскользнуть внутрь — **287.**

464

Торговый корабль и так был сильно поврежден после шторма, в живых осталась лишь половина команды — лёгкая добыча для ваших морских волков. Необычно одетые чужеземцы сдаются, не оказывая вам серьёзного сопротивления.

В качестве трофеев вы получаете 100 шардов и 1 грузовое место пряностей (если только у вас трюм не забит под завязку). Теперь проследуйте на **559**.

465

Несколько отвратительных тварей, похожих на больших раков появляются из воды и нападают, застав вас врасплох. Бой складывается не в вашу пользу — некоторые уже убиты, их тела перекусаны пополам мощными жвалами. Остальные начинают паниковать.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 10.

Успех — перейдите на **389**.

Неудача — **214**.

466

Дорогу между Пресвятыми Истоками и фортом Брайлон патрулируют солдаты сокарской армии. Форт снабжается из Пресвятых истоков, поэтому движение здесь довольно оживлённое.

Посетите форт Брайлон — идите на **259**

Направитесь к Пресвятым Истокам — идите на **510**

Углубитесь на север, в поля — идите на **548**

467

Тяжёлые деревянные ворота храма Тирнаи теперь охраняют двое опытных бойцов. Бывших прежде здесь големов больше нет.

Внутри храма всё также стоит каменный идол бога Тирнаи, воина с головой ягуара. Вот только теперь кольчуги на нём нет. Вдруг жрец кричит:

— Держите вора! Эта нечистая сволочь опять вздумала вернуться сюда!

Со всех концов храма в главный зал стекаются вооружённые жрецы Тирнаи. Вам лучше здесь не задерживаться!

Бросьте кубик. Если результат меньше или равен вашему рангу, то перейдите на **395**. В ином случае отправляйтесь на **551**.



468

Вы идёте по переулку, как вдруг из дверного проёма появляется фигура и загораживает вам путь — это мужчина с шёлковой повязкой на глазу. Незнакомец насмешливо смотрит на вас, и его взгляд не обещает ничего хорошего. Лицо незнакомца обезображено шрамами, полученными в ходе множества сражений.

— Я слышал, ты искал меня, — произносит он бархатным голосом.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 11.

Успех — **393**

Неудача — **14.**

469

Менестрель рассказывает вам о том, что он всю жизнь провел в поисках «Величайшей из когда-либо рассказанных историй». Люди говорят, что Божественный Бард, воплощение Сига на земле, поведал эту историю Дамору Отшельнику. Он живет один, в богом забытой пещере, в ожидании того, кому бы он мог передать своё сокровенное знание.

— Я уже слишком стар для этого — придётся тебе найти Дамора Отшельника. Я думаю, что он обитает где-то на севере, в предгорьях хребта Харкуна. Если ты отыщешь Дамора, то ты станешь великим Менестрелем!

Получите кодовое слово Аскет. Перейдите на **100**.

470

Вы хватаете женщину за запястье и заламываете ей руку. Вообще-то, вы не отличаетесь бессмысленной жестокостью, но воровка чуть не украла все ваши деньги.

— Ай, пусти меня! — просит она, показывая вам младенца, которого она держит в другой руке. — Мне нужны деньги, чтобы прокормить моих голодных детей и калеку-мужа.

В Жёлтом Порту полно таких несчастных людей. Проворчав что-то в ответ, вы отстраняете её, бросая ей от щедрот мелкую монету (вычеркните 1 шард из Листа персонажа).

Немного погодя вы возвращаетесь той же дорогой вдоль канала и видите маленький узелок, лежащий на брусчатке. Это просто кукла, завёрнутая в тряпки и очень похожая на ребенка.

Переходите на **10**.



471

Если у вас отмечено кодовое слово Анимализм, перейдите на **369**. Если нет, читайте дальше.

Жрица, одетая в шёлковую мантию и в венке из дубовых листьев, говорит:

— Мне необходим искатель приключений вроде тебя. Для проведения ритуала во славу Лакуны мне нужен клык вепря, вепря-оборотня. Я думаю, его можно встретить в лесу Покинутого, что в северном Голнире. Затрави вепря-оборотня и принеси мне клык вепря. Взамен я научу тебя премудростям следопытства.

Если вы согласны выполнить поручение жрицы, то отметьте кодовое слово Анимализм.

Идите на **544**.



472

Если у вас отмечено кодовое слово Dotage, сразу перейдите на **667**. Если нет, читайте дальше.

Форт Эстгард — один из трех фортов на пограничной стене. Эти укрепления служат для защиты Сокары от кровожадных зверолюдей Нереха, которые предпринимают постоянные попытки прорвать оборону и перейти вал. Командующий очень желает вас видеть.

— Мою дочь, Алиссию, похитили зверолюди! — говорит он. — Они требуют, чтобы я пропустил один из их боевых отрядов, который атакует крестьянские угодья. Я тянул с ответом сколько мог, но надо что-то предпринять в ближайшее время, или они убьют её! Пожалуйста, храбрый искатель приключений, спаси её!

Если вы принимаете задание, получите кодовое слово Алиссия.

📖 Направитесь на восток в Нерех — откройте параграф 225 в книге «Равнины завывающей тьмы»

Пойдёте на северо-запад, к форту Мереф — **299**

Пойдёте на юго-восток, к форту Брайлон — **259**

Углубитесь в сельскую местность на западе — на **548**.

473

Рынок рабов в Каран-Бару представляет собой большую крытую площадь. На помосте вы можете видеть невольников со всей Харкуны — уроженцев земли Перьев, Голнира, преступников из Сокары, кочевников — словом всех. Торговцы и дворяне упорно торгуются за каждого раба.

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае сразу перейдите на **610**.

Вам на глаза попадается один необычно выглядящий невольник: маленькое, пушистое человекообразное существо с крыльями как у летучей мыши. Это маннекин с Небесной горы, что на севере, и он продаётся за 50 шардов.

Если хотите купить его, то отправляйтесь на **459**. В ином случае возвращайтесь в центр города, перейдите на **400**.

474

Хладномрачные горы выглядят негостеприимными и неприступными, что в общем-то и следует из их названия. Одетые в снежные шапки верхушки гор теряются где-то в густых ледяных облаках.

Подняться повыше в горы — **5**

Войти в Каран-Бару — **400**

Двигаться по дороге на запад — **347**

Пойти на восток, по сельской местности — **548**.

Идти на юг, к озеру Морского Дракона — **135**

475

Вы поскальзываетесь на объедках, оставшихся с последнего обеда короля Скабба, и падаете. Крысолюды оборачиваются на шум и удивленно смотрят на вас.

— Человек! Избавьтесь от него! — кричит Скабб.

Четыре крысолюда, рыча от ярости, атакуют вас. Скоро к ним придёт подкрепление и вам придётся туго. Ничего не остаётся, как спасаться бегством. Вы несётесь по канализационным тоннелям с крысиной погоней за плечами.

Будете продолжать бежать, надеясь, что они потеряют вас в этом лабиринте (переходите на **79**), сотворите какое-нибудь заклинание (на **296**) или попытаетесь спрятаться (на **127**)?

476

— Неплохо... — замечает незнакомец с повязкой на глазу. — Но теперь я всё же прикончу тебя!

Он достает меч из ножен, и вы снова должны защищаться.

⚔ Одноглазый незнакомец, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 12.

Если вы побеждаете, то перейдите на **92**. В ином случае, если у вас нет договора о воскрешении, то вы мертвы.



477

Вам не удаётся плыть достаточно быстро, чтобы спастись от этого монстра. Морской Дракон Ваисс проглатывает вас в один присест. Ваши приключения закончились, если только у вас нет договора о воскрешении.

478

Договор о воскрешении стоит 200 шардов для посвящённых Нагила и 600 шардов для всех остальных. Это новейший и самый надежный вид страхования жизни. Заключив сделку о воскрешении, можно больше не страшиться смерти, поскольку после неё вы будете возвращены к жизни силой магии храма.

Чтобы получить возможность воскрешения, внесите требуемую сумму и запишите в поле «Воскрешение» на Листе персонажа: «Храм Нагила (параграф 350, «Истерзанное войной королевство»)».

Если вас убьют, переходите на указанный параграф в этой книге. Одновременно у вас может быть только один договор о воскрешении, поэтому если вы ранее заключили подобную сделку в другом храме, она прекращается (вычеркните первоначальное воскрешение из Листа персонажа). Уплаченный за воскрешение взнос возврату не подлежит!

Перейдите на **71**.

479

Они встревожены тем, что вы атакуете их без опаски.

Ваш первый удар достигает цели, и вы, услышав крик вашего противника, с удовлетворением отмечаете, что эти трое вовсе не призраки, а создания из плоти и крови. Вам придётся сражаться с тремя врагами по очереди:

⚔ Первый мошенник, СРАЖЕНИЕ 2, Защита 3, Выносливость 3

⚔ Второй мошенник, СРАЖЕНИЕ 2, Защита 3, Выносливость 2

⚔ Третий мошенник, СРАЖЕНИЕ 2, Защита 3, Выносливость 2

Если вы побеждаете, то перейдите на **171**. В ином случае, если у вас нет договора о воскрешении, то вы мертвы.

480

— Ладно, вот что я тебе скажу. Я тебя кое-чему научу, и потом ты уберёшься отсюда. Как тебе такой расклад?

Вам терять нечего, и вы принимаете предложение отшельника. Дамор когда-то был менестрелем, и он обучает вас своему ремеслу.

Получите навсегда 1 очко ОБАЯНИЯ. Потом он он снимает проклятье с горной тропинки, чтобы вы смогли спуститься с гор.

Перейдите на **244**.

481

Если вы посвящённый, благословение Маки обойдётся вам всего в 10 шардов. Непосвящённые должны заплатить 20 шардов. Вычеркните деньги и отметьте «Иммунитет к болезням и ядам» в поле «Благословения» на вашем Листе персонажа.

Это благословение позволяет вам проигнорировать один любой случай, когда вы должны были бы пострадать от болезни или яда (например, от ядовитого укуса змеи).

Не забудьте вычеркнуть благословение после использования. Одновременно у вас может быть только одно благословение иммунитета к болезням и ядам.

Вы всегда можете прийти в любой храм Маки и купить новое благословение.

Отправляйтесь на **141**.

482

Для посвящённых Лакуны благословение стоит всего 10 шардов. Остальные должны платить 25 шардов. Вычеркните деньги и пометьте СЛЕДОПЫТСТВО в поле «Благословения» на Листе персонажа.

Если проверка СЛЕДОПЫТСТВА будет неудачной, то благословение позволяет вам сделать ещё одну попытку. Благословение действует всего один раз, после чего вычеркивается из Листа персонажа, но вы всегда можете прийти в любой храм Лакуны, чтобы купить благословение снова.

У вас не может быть более одного благословения СЛЕДОПЫТСТВА одновременно.

Теперь перейдите на **615**.

483

Пребывание в таверне стоит 1 шард в день, за каждый из которых вы можете восстановить 1 очко Выносливости вплоть до изначального уровня.

Если вы хотите потратить ещё 3 шарда на выпивку для всего заведения и послушать местные сплетни, перейдите на **323**. Если нет, возвращайтесь на **510**.

484

Вы плывёте вот уже несколько дней, но суши всё ещё не видно. Запасы питьевой воды иссякли, и экипаж начинает умирать от жажды.

Вы потеряли 1-6 Выносливости (определите броском кубика) и нескольких членов команды.Снизьте навыки экипажа на одно качественное значение (от отличного до хорошего или от хорошего до плохого. Если экипаж был плохим изначально, то ничего не происходит).

Так или иначе, вам удаётся найти знакомый клочок побережья. Бросьте кубик.

Результат 1-2: Перейдите на **120**.

Результат 3-4: Перейдите на **430**.

Результат 5-6: Перейдите на **136**.

485

Ваш корабль, команда и груз уходят на дно глубокого синего моря. Вычеркните их из вашего Листа персонажа. Все, о чем вы сейчас думаете — это как спасти свою жизнь. Бросьте два кубика. Если результат оказался выше вашего Ранга, то вы тонете — перейдите на **680**. Если же значение, выпавшее на кубиках, меньше или равно вашему рангу, то вам удаётся ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало на кубиках и, если вы всё ещё живы, то проследуйте на **193**.

486

Всё свидетельствует о том, что пещера пуста, так что вы осторожно подходите ближе, готовый к атаке сзади. Вдруг какая-то тварь вырывается из пещеры, застав вас врасплох! Это горлок, чудовище с птичьими лапами, туловищем рептилии, короткими передними конечностями и ящероподобной головой с клювом. Вы замечаете, что его лапы заканчиваются ступнями, повёрнутыми в обратную сторону, так что оставленные им следы всегда указывают неверное направление!

Тварь яростно кусает вас, и вы теряете 4 очка Выносливости. Если вы всё ещё живы, то придётся драться.

⚔ Горлок, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 7

Если вам удалось победить, перейдите на **315**.

В противном случае, к костям у входа в пещеру прибавятся ваши собственные. Следуйте на **680**.



487

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11.

Успех — идите на **348**

Неудача — **189**

488

Вы побеждены и вот-вот умрёте. Но подоспевший жрец Тирнаи подлечивает вас — вы приходите в себя с 1 очком Выносливости. Вас оставили в живых отнюдь не из сострадания. Вычеркните всё ваше имущество и деньги из Листа персонажа — жрецы всё у вас отбирают.

Вас продают в рабство, теперь вы будете работать на оловянных рудниках за городом. Перейдите на **118**.

489

Позже в своей каюте вы рассматриваете жемчужины повнимательнее. К вашему удивлению, они потеряли свой перламутровый блеск и превратились в простую гальку. Вы проклинаете морского цыгана, наложившего на камешки какое-то заклинание. Вы даёте себе обещание быть более осторожным в следующий раз.

Перейдите на **85**.

490

Вы атакуете стража, с каждым ударом отсекая куски его дымообразного тела. Наконец, он превращается в ничто.

Внутри саркофага вы находите почти истлевшие останки давно умершего чародея. Также вы обнаруживаете Книгу Мастерства.

Пролистав несколько страниц, вы находите для себя кое-что новое — увеличьте одну из способностей (или СЛЕДОПЫТСТВО или СРАЖЕНИЕ) на 1. После этого книга исчезает в ослепляющей вспышке света.

Вы выходите наружу из гробницы Короля-чародея, обратно под сень леса Ларуна — перейдите на **47**.

491

Вы погибаете от дыхания коварного чудовища. Смерть настигает вас. Если вы не заключили договор о воскрешении, то ваш полный приключений путь подошёл к концу.

492

Вы выходите на каменистый тракт, соединяющий Венефакс с землями людей-скорпионов. Вы с трудом пробираетесь через жаркую, высохшую пустошь. Над головой кружит и громко клекочет ястреб.

Если хотите направиться на север, в Венефакс, перейдите на **427**.

Если отправитесь на юг, к бухте Скорпиона, то **318**.



493

Стоило вам прочесть вслух руны, как у вас отрастают жабры! Спустившись по тропинке и пляжу, вы погружаетесь в море. Жабры действуют превосходно, и вы спокойно плывёте в неземном безмолвии подводного мира.

Внезапно из мрака возникает кошмарная тварь. Больше всего она похожа на гигантского кальмара, только с копьём в одном из своих многочисленных щупалец и в примитивных доспехах. Бросив взгляд на огромные чёрные глаза твари, вы понимаете, что столкнулись с иным разумом.

Если у вас отмечено кодовое слово Амфибия, то перейдите на **116**. В противном случае идите на **238**.

494

Вы сворачиваете в боковой туннель и бормочете вполголоса заклинание, которое создаёт иллюзию того, что вы крысолюд. Ваши преследователи пробегают мимо, а один из них останавливается и кричит:

— Куда побежал человек?

Вы лениво указываете в сторону основного туннеля. Крысолюды мчатся дальше, крича и улюлюкая. Вы улыбаетесь и идёте своей дорогой. Отправляйтесь на **580**.

495

Вы прибываете в бухту Несчастья. Здесь проживает несколько рыбаков и, судя по их богатству, рыбная ловля не единственный источник дохода здесь — возможно местные также грабят повреждённые штормом суда, которые рискуют зайти в эту бухту.

Какой-то человек предлагает вам свои услуги перевозчика. Всего 50 шардов, и вы отправитесь на север, к городу Яримура, который находится в Великих степях.

📖 Если заплатите 50 шардов и отправитесь в Яримуру — откройте книгу «Равнины завывающей тьмы», параграф 25.

Пойти на север, к горам — **244**

Пойти к дороге — **518**.

Идти к форту Мереф — **299**

496

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. Иначе сразу отправляйтесь на **317**.

Ваш корабль подходит как можно ближе, матросы спускают на воду баркас. Вы поднимаетесь на незнакомый корабль и оказываетесь в маленькой рубке. Лампы, встроенные в стены, мигают красным и зелёным светом. В изысканном кресле лежит вразвалку человекоподобное создание с серебряной кожей.

У него крупная шарообразная голова с одним-единственным большим блестящим чёрным глазом. Что бы это ни было — оно кажется мёртвым.

Вы быстро обыскиваете рубку и находите что-то похожее на копьё. Ваша находка может стреляет стальными шариками. Это оружие считается волшебным копьём (СРАЖЕНИЕ +2).

Опасаясь слишком долго разгуливать по этому кораблю демонов, вы возвращаетесь на борт и снимаетесь с якоря. Перейдите на **85**.

497

Пребывание в таверне стоит 1 шард в день. За каждый день, проведённый здесь, вы можете восстановить 1 очко Выносливости, вплоть до изначального показателя.

Если вы хотите потратить 3 шарда на выпивку для местных жителей и расспросить их о людях-скорпионах, идите на **525**. В противном случае, возвращайтесь на **427**.

498

Их слишком много, в то время как вы сражаетесь в одиночку — офицеры задают вам хорошую взбучку.

— Быть может это научит тебя относится к людям с уважением, — говорит один из них. Офицеры уходят, оставляя вас стонать от боли в придорожной канаве.

Вы ещё легко отделались, потеряйте 1 Выносливости.

В общем, ночка удалась. Перейдите на **100**.

499

Вы поднимаетесь на борт своего корабля, который стоит в гавани. Команда встречает вас пьяными возгласами.

— Куда направляемся, кэп? — спрашивает старпом.

⚓ Вернётесь на берег — идите на **555**

Выйдете в море — идите на **29**.

500

Вы воскрешены в храме бога войны в Жёлтом Порту.

Ваша выносливость восстанавливается до первоначального значения, но все вещи и деньги, которые были у вас при себе, утрачены безвозвратно — вычеркните их из вашего Листа персонажа. Также не забудьте вычеркнуть договор о воскрешении.

Верховный жрец болезненно бледен — он потратил много времени и сил, моля Тирнаи воскресить вас. Жрец говорит:

— Ты вернулся оттуда, откуда не возвращаются. Тирнаи дал тебе ещё один шанс, дабы ты продолжал сражаться во имя него!

Перейдите на **526**.

501

Если средств на вашем счету недостаточно для выкупа, перейдите на **288**.

Если денег хватает, то ваши похитители забирают их и убегают. Вы на свободе и находитесь в Жёлтом Порту. Следуйте на **10**.

502

— Фиолетовый океан — опасное место, кэп, — говорит старпом. — Матросы вряд ли последуют за вами туда, если по их мнению вы не достойны вести их!

📖 Если ваш Ранг 4 или выше, идите на параграф 77 в книге «По Кровавому морю». Если ваш ранг ниже 4, то старпом настоятельно советует вам не плыть туда. Если вы послушаетесь его совета, то перейдите на **420**

🎯 Если вы настаиваете на этом маршруте, вам понадобиться сделайть проверку ОБАЯНИЯ сложностью 12, чтобы убедить матросов последовать за вами.

📖 Успех — книга «По Кровавому морю», параграф 77

Неудача — **420**

503

Ваше магическое чутьё подсказывает вам, что что-то здесь не так. Вы осознаете, что этот человек-скорпион — это всего лишь иллюзия, волшебная маскировка. Под вашим магическим взором морок пропадает, и перед вами появляется маленький толстый парень, одетый в грязный, запятнанный балахон.

— Ох, — вздыхает он, понимая, что его уловка была разгадана. Он падает перед вами на колени. — Пожалуйста, не убивай меня! Я хочу жить!

Вам удаётся кое-как успокоить его и послушать его историю.

Его зовут Каймрен Тучный, он ученик колдуна. Каймрен пробрался сюда в обличьи человека-скорпиона и быстро заработал авторитет благодаря своим магическим способностям. Он хотел встать во главе армии скорпионов и воплотить в жизнь свои коварные планы.

Каймрен в страхе отдаёт вам Книгу семи мудрецов, которую он украл, надеясь с её помощью захватить весь мир. Запишите находку на ваш Лист персонажа.

Воспользовавшись потайным туннелем, Каймрен выводит вас на поверхность недалеко от деревни Венефакс. Вы передаёте ученика колдуна местным властям.

Получите кодовое слово Адепт и перейдите на **427**.

504

🪶 Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **345**.

Дозорный замечает остов корабля, разбившегося в прибрежных скалах — целой осталось только корма. Судно вот-вот развалится.

Проплыть мимо — **209**.

Исследовать судно — **39**.

505

Вычеркните серебряный самородок с вашего Листа персонажа.

— Превосходно, — говорит дракон, зажав самородок в одной из своих когтистых лап.

После этого он переворачивается и ныряет в озеро. В последнюю секунду его хвост вылетает из воды, в нескольких дюймах от вашего лица. Он так близко, что вы могли бы его схватить при желании.

Ухватиться за хвост — **362**.

Оставить дракона в покое — **561**.

506

Таверна «Золотая пыль» — это роскошный трактир рядом с городскими воротами. Пребывание в таверне стоит 1 шард в день, за каждый из которых вы можете восстановить 1 очко Выносливости вплоть до изначального уровня.

Если хотите, то можете потратить ещё 3 шарда, угостить всех выпивкой и послушать городские сплетни, отправляйтесь на **331**. Если нет, возвращайтесь на **10**.

507

Вы прокладываете свой путь по водам моря Шёпотов. Чистое голубое небо над головой и соленый попутный ветер делают путешествие необычайно приятным.

⚓ Пришвартоваться к острову Друидов — **195**.

☸ Плыть на запад, к бухте Скорпиона — **430**

☸ Плыть на северо-запад, к прибрежным водам — **190**

☸ Плыть на север, к прибрежным водам — **312**

☸ Плыть на юг, держать курс на Фиолетовый океан — **13**

☸ Плыть на восток в направлении Бескрайнего океана — **206**

508

Вы приходите в себя опутанным в сети внутри заброшенного склада. Вас лишили всего имущества — оно аккуратной кучкой сложено неподалеку. Вас окружают несколько человек, одетых в меха и украшенные сотнями разноцветных перьев мантии. У каждого на шее висит ожерелье из черепов животных; зубы незнакомцев заточены до остроты игл.

— Добро пожаловать, — говорит их лидер вполне разумно. — Мы, Непроизносимые, поедаем людей во славу нашего бога.

Он указывает на приземистого деревянного идола, изображающего откормленного получеловека-полуобезьяну с иглами из слоновой кости вместо зубов.

Вы обращаете внимание на имя ‘Бадогор Негласный’, вырезанное у основания идола.

— Кто такой Бадогор Негласный? — спрашиваете вы.

— Не произноси его имя! — кричит каннибал. — Иначе будешь навсегда проклят!

Вы замечаете большой котел с кипящей водой, в которую другой сектант бросает травы и чеснок. Он смотрит на вас и облизывает губы. Следуйте на **320**.



509

Вы замечаете подозрительную плиту перед идолом как раз во время — кто знает какая ловушка там установлена.

Вы быстро снимаете кольчугу с идола и набрасываете её себе на плечо. Отметьте золотую кольчугу Тирнаи в вашем Листе персонажа. Она сделана из золота и абсолютна бесполезна в схватке.

Вам кажется, что Тирнаи смотрит прямо на вас. Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 10.

Успех — **625**

Неудача — **279.**

510

Пресвятые Истоки — это деревня, угнездившаяся у подножья высокого холма. Она построена вокруг священных вод особого источника, который считается обладающим целительной силой. Местные жители обнесли его оградой и назначили жрецов, надзирающих за ищущими исцеления, которые приходят омыться или испить из источника. В деревне нет рынка, зато открыта лавка алхимика.

Отправитесь к святым источникам — идите на **450**

Зайдёте в лавку алхимика — идите на **342**

Отправитесь в таверну «Благословенный эль» — на **483**

Обследуете холм — на **398**

Направитесь на север, к Форту Брайлон — на **466**

Направитесь на юг, к Венефаксу — на **87**

Пойдёте на запад по сельской местности — на **278**

Пойдёте на северо-запад, к полям — **548.**

511

Из опыта вы довольно много знаете об этих неупокоенных.

Общеизвестно, что вурдалаки питаются человеческой плотью. Не брезгуют и мертвечиной. Обычно обитают в склепах и на кладбищах. Никогда не показываются при свете дня — на солнце их мертвые тела сгорают. Вурдалаки не переносят смесь из соли и железных опилок.

Вы можете без проблем приобрести эти ингредиенты на рынке всего за 15 шардов. Если покупаете, то отметьте соль и железные опилки на вашем Листе персонажа.

Приняв все необходимые меры предосторожности, вы начинаете методично прочёсывать все кладбища в Марлоке.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 9.

Успех — **419**

Неудача — **360.**



512

Если у вас есть голова пиратского капитана, и вы хотите отдать её главе гильдии на **163**. Если нет, читайте дальше.

— Добыл голову пирата Амчи? — спрашивает он. — Нет?! И что ты здесь делаешь? Он не покладая рук вершит свои злые дела в южных морях, а его логово находится к востоку от острова Колдунов. Отправляйся немедленно!

Перейдите на **100**.

513

Один из морских кентавров даёт вам раковину, полную зеленоватой морской воды. Вы выпиваете её и погружаетесь в морскую пучину. О чудо, вы можете дышать под водой!

Вы следуете за кентаврами в морские глубины, пока не достигаете затонувшего корабля, покрытого полипами и водорослями. Вдруг морские кентавры уплывают, оставляя вас в полном одиночестве. Вы замечаете, что от вас начинает исходить то же свечение, что и от морских кентавров.

Вы опускаете голову и видите, что нижняя часть вашего тела стала такой же, как и у кентавров. Вы просто заменили их погибшего сородича.

Исследовать затонувший корабль **429**.

Вернуться на поверхность **616**.

514

Чтобы отречься от поклонения Тирнаи, вам нужно заплатить 50 шардов жрецам и пройти Церемонию Гневного удара. Жрец нанесёт вам один удар — это лучше, чем если вас поразит сам Тирнаи.

Если вы твёрдо решили отречься от статуса посвящённого, заплатите 50 шардов и вычеркните Тирнаи из поля «Бог» на вашем Листе персонажа.

— Это ради твоего же блага, поверь мне, — с этими словами верховный жрец наносит мощный удар вам в челюсть.

Потеряйте 1 очко Выносливости. Если ранее вы заключали здесь договор о воскрешении, то он отменяется без возврата денег.

Теперь отправляйтесь на **282**.

515

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 11.

Успех — идите на **205**

Неудача — **314**

516

Вы натягиваете на себя волчью шкуру и встаёте на четвереньки.

Потом вы осторожно проползаете вглубь. В темноте вы выглядите и пахнете как волк. В глубине пещеры вы находите металлическую лестницу, ведущую вверх к проёму в своде пещеры.

Подняться по лестнице — откройте книгу «Равнины завывающей тьмы», параграф 350.

Выйти из пещеры — **3**.

517

Если у вас есть голова вурдалака, перейдите на **597**. Если нет, жрец спрашивает, что вам угодно.

Станете посвящённым Нагила — идите на **409**

Отречётесь от посвящения — идите на **187**

Заключите договор о воскрешении — идите на **478**

Покинете храм — идите на **100**

518

Вы идёте по дороге между цитаделью Велис-Корин и фортом Мереф. По ней довольно редко путешествуют, вооружённых постов охраны мало, и они далеко друг от друга.

Бросьте один кубик:

Выпало 1 или 2: Вы проигрались в кости — потеряйте 10 шардов

Выпало 3 или 4: Ничего не произошло.

Выпало 5 или 6: Вы выпили воды из прохладного источника, восстановите 3 очка Выносливости.

Теперь вы можете:

Пойти к бухте Несчастья — перейдите на **495**.

Проследовать к цитадели Велис-Корин — **271**.

Отправиться в форт Мереф — **299**.

Пойти на юго-запад, в дикие земли — **60**.

519

Ваши матросы отгоняют прочь последнего кер'илка, и он уплывает в морскую пучину.

Если трюм вашего корабля не забит под завязку, то можете забрать с собой партию меха (она займет одно грузовое место).

Вы со всеми почестями отдаёте тела погибших моряков на волю волн. Здесь больше нет ничего интересного, вы поднимаете якорь и продолжаете плавание, перейдите на **209**.

520

Воздев руки, вы шепчете молитву, но ничего не происходит.

Три белых силуэта забрасывают вас градом тарелок и ножей. Что тяжелое попадает вам в висок, и вы валитесь на землю, постанывая от боли. Воспользовавшись этим, призраки берут с собой сундук с серебром и уносят ноги.

Потеряйте 2 Выносливости.

Если вы всё ещё живы, то, когда вы приходите в себя, то видите, что призраки исчезли. Вы правда совсем не уверены, что это в самом деле были призраки.

Попытаться найти их — **541**

Идти вдоль берега реки на север — **576**

Отправиться вниз по реке на юг — **82**

Углубиться в сельскую местность на востоке — **278**

Направиться на запад, к большаку — **558.**

521

Вы ищете Рыцаря Чёрного Дракона по заданию Сына Ианрит. Вы спрашиваете рыцарей, здесь ли он.

— Рыцарь Чёрного Дракона? Да, он здесь, — отвечает один из них.

— Но он сражается только до смерти. Для него нет других ставок кроме величайшей из всех, то есть самой жизни.

Сразиться с Рыцарем Чёрного Дракона — отправляйтесь на **321**.

Отказаться от поединка и покинуть замок — перейдите на **276**.

522

Этой ночью несколько морских кентавров появляются из воды — их тела покрыты колючками и фосфоресцируют в темноте.

Один из них говорит булькающим голосом:

— Где брат наш, который сегодня попал в ваши сети?

— Боюсь он мёртв, — отвечаете вы и готовитесь к схватке.

На несколько мгновений воцаряется тишина, затем вожак произносит:

— Судьба всегда была не благосклонна к нему. Мы будем рады, если вы вернёте нам его тело.

— Почему бы и нет, — думаете вы и командуете морякам сбросить труп кентавра в воду.

— Благодарю вас, — пробулькал морской кентавр. — Если хотите, то мы научим вас дышать под водой, и вы сможете погрузится прямо на дно и исследовать остов затонувшего корабля. В нём полно сокровищ и иных вещей, которые воздуходышашие считают ценными.

Принять предложение — **513**, или отказаться от него — **408.**

523

Если у вас отмечено кодовое слово Ассасин, сразу переходите на **27**. Если нет, но у вас есть титул «Защитник Сокары», вас немедленно отправляют к начальнику военной полиции — перейдите на **95**.

В противном случае, вам придётся подождать несколько часов, чтобы увидеть одного из помощников шефа военной полиции, некоего капитана Ройзера.

Если у вас отмечено кодовое слово Авторитет, то Ройзер немедленно отправляет вас к Марлоузу Марлоку — следуйте на **456**.

В противном случае, вам придётся убеждать капитана, что дело достаточно важно, чтобы позволить вам увидеться с его начальством. Если вы Воин, Вор или Менестрель, Ройзер позволит вам войти за скромную взятку в 5 шардов — отправляйтесь на **191**.

Если вы Странник, Жрец или Маг, вам сначала нужно убедить капитана в вашей лояльности Сокаре. Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 9. Если она оказалась успешной, тогда вы можете дать ему взятку — заплатите 5 шардов и перейдите на **191**.

Если же вы недостаточно обаятельны или если вы не хотите давать взятку, то капитан Ройзер выставляет вас вон. Отправляйтесь на **10**.

524

Вы боретесь за свою жизнь, и только железная воля и неимоверная выносливость позволяют вам двигаться дальше. Наконец дорожка выводит к какой-то пещере, а рядом с ней стоит колодец. Вы напиваетесь вволю и теперь чувствуете себя гораздо лучше. Перейдите на 232.

525

— Это безжалостные злобные дьяволы, — говорит старик-крестьянин. — Они выглядят, как огромные скорпионы, но с человеческой головой на плечах. Кроме того, они разумны и вечно пытаются ограбить наш город, но не могут взобраться по лестницам!

Местный ополченец вступает в беседу:

— А ещё они ненавидят огонь.

Всё, что нам надо — это сидеть наверху и потчевать их огненными стрелами. Они этого долго не выдерживают. Но имей в виду — теперь всё стало гораздо хуже, у них появился свой шаман!

Слепой на один глаз и полупарализованный юноша добавляет:

— Не забудь про их ужасные жала — я пережил укус человека-скорпиона, — он демонстрирует свой глаз и парализованный бок.

Выслушав эти истории, можете уходить. Возвращайтесь на 427.



526

Храм Тирнаи, бога войны, построен в форме копья с длинным, поддерживаемым колоннами нефом и алтарём в глубине здания. Вход охраняют два массивных каменных воина.

Здесь Тирнаи изображён в виде жестокого духа войны — залитый кровью воин с головой обезумевшего ягуара.

Стать посвящённым — отправляйтесь на 435.

Отречься от поклонения — идите на 69.

Получить благословение — следуйте на 373.

Заключить договор о воскрешении — перейдите на 599.

Покинуть храм — идите на 10.

527

Вы спасаетесь бегством и еле уносите ноги от Глот-Проглота. В Венефаксе вы подвергаетесь насмешкам и презрению со стороны местных жителей. Маленький Микаил в смятении даже не смотрит на вас . Будет лучше покинуть Верефакс.

Куда вы отправитесь?

На юг, к бухте Скорпиона — 492

На северо-восток, к Пресвятым Истокам — 87

На юго-запад, в Жёлтый Порт — 621

На север, в сельскую местность — 278

528

Вы пытаетесь проскользнуть в храм этой ночью. Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 11.

Успех — 445

Неудача — 284.

529

Вы теряете равновесие и катитесь по склону. К счастью, вы врезаетесь в кусты, которые смягчают ваше падение — и вы просто теряете 4 очка Выносливости. Если вы всё ещё живы, перейдите на 474.

530

Ваш корабль мотает как щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете нанесенный урон.

Кое-что было смыто за борт — вы теряете 1 грузовое место по своему выбору. Более того, судно сбилось с курса, и старпом не имеет понятия, где находится корабль.

— Мы потерялись, кэп! — докладывает он.

Отправляйтесь на 90.

531

Если у вас есть золотая сеть, идите на 4. Если её у вас нет, идите на 462.

532

Скорпион-шаман падает замертво, издав жуткий крик, очень похожий на человеческий.

Если во время боя с вы были ранены, то вы подвергаетесь губительному воздействию яда — снизьте ваши показатели СРАЖЕНИЯ, ВОРОВСТВА И СЛЕДОПЫТСТВА на 1 (тем не менее, ни один из параметров не может упасть до 0). Отметьте в вашем Листе персонажа, что вы отравлены. Как только вы найдёте способ вылечить отравление, сниженные показатели вновь примут исходные значения. Если у вас есть противоядие, то вы можете излечиться прямо сейчас, не забудьте только вычеркнуть противоядие из вашего Листа персонажа.

Быстрый обыск комнаты приносит свои плоды — вы находите Книгу семи мудрецов, отметьте её на своём Листе персонажа.

Вам удаётся выйти из нор незамеченным, и вы отправляетесь на север, к Венефаксу, перейдите на **427**.

533

Мужик берёт деньги, проверяет золото на зуб:

— Котёл ведьм, — удовлетворенно сплюнув, говорит он, — там ты сможешь найти его.

Чуть позже вы находите таверну «Котел ведьм» в лабиринте переулков. Заглянув в окно, вы видите человека с шёлковой повязкой, сидящего за столом и набивающего брюхо местной стряпней.

Войти в таверну и обратиться к нему — **589**.

Поджидать его в засаде — **211**.

534

Прошло уже довольно много времени. Вы ещё раз тихо зовете Лаурию — от страха у вас сел голос. От женщины нет ответа.

Каждая секунда, проведенная здесь уменьшает ваши шансы на успех операции.

Подождать ещё немного — **119**

Подняться наверх, чтобы найти Лаурию — **386**

Покинуть дом прямо сейчас — **10**

535

Здание Дома жрецов впечатляет. Это круглое строение из разноцветных кирпичей. Сочетание множества оттенков придаёт ему странный и аляповатый вид, с расчетом на то, чтобы ошарашить посетителя. Внутри сотни кабинетов, занятых служителями многочисленных культов Сокары и Голнира.

Если вы Жрец, перейдите на **9**. Если нет, то вам здесь нечего делать — возвращайтесь на **100**.

536

Если у вас есть скалолазное снаряжение, то перейдите на **628**. В ином случае сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 12.

Успех — **562**

Неудача — **438**

537

Вы выясняете, что они называют себя морскими цыганами, блуждающими кочевниками волн. Они заселяют острова, возникающие в море Водорослей, строят дома и всю жизнь бесцельно дрейфуют в океане.

Загорелый молодой человек рассказывает, что он, чтобы заработать себе на жизнь, ныряет за жемчужинами и продаёт их таким людям как вы. Он остроумен и обаятелен. Молодой человек предлагает вам мешочек жемчуга всего за 25 шардов.

Купить жемчуг — **106**.

Покинуть остров и продолжить путешествие — **85**.

538

— Уклонение от уплаты налогов, да? — спрашивает командир. — Это точно преступление!

Они окружают вас. Вам придётся думать быстро. Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11.

Успех — следуйте на **18**.

Неудача — **157**.

539

Вы перекатываетесь по карнизу над воротами и одним ловким движением и выдираете затычку второго голема. Он падает на землю, так и не успев поднять тревогу. Теперь вы без проблем можете зайти в храм.

Внутри холодно, темно и очень тихо. Вы подходите к идолу Тирнаи, чтобы снять с него кольчугу.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Успех — **509**

Неудача — **228**

540

Разумеется, когда грамотей уходит, набив шардами кошель, оба бандита тоже покидают игорный дом. Вы следуете за ними на небольшом расстоянии. Как вы и подозревали, мерзавцы ждали подходящего момента, чтобы разобраться с грамотеем.

— Помогите, помогите! Воры! — кричит тот тонким, пронзительным голосом.

Вернётесь в центр города (перейдите на **100**) или будете преследовать грабителей (**433**)?



541

Сгибаясь под грузом тяжелого, набитого монетами сундука, три призрака удаляются, оставляя чёткие следы на траве.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

Успех — **326**.

Неудача — **245**.

542

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **620**.

— Тирнаи меня побери! Да это же тот, кто убил претендента на трон, Нергана Корина, — говорит один из них. Офицеры встают по стойке смирно и неловко салютуют вам. Потом они перестают церемониться, обступают вас, хлопают по плечу и предлагают пойти пить с ними пиво всю ночь напролёт.

Также вы получаете подарок — зелье силы (СРАЖЕНИЕ +1). Запишите его в свой Лист персонажа. Вы можете использовать его единожды в любой битве или для выполнения одного броска СРАЖЕНИЯ — зелье временно увеличит ваше СРАЖЕНИЕ на 1.

Перейдите на **100**.

543

Глава гильдии Вернон слишком занят, чтобы принять вас. Похоже, теперь, когда ему больше ничего не нужно, он и знать вас не желает. Такова жизнь.

Вернитесь на **405** и сделайте другой выбор.

544

Святилище расположено в рощице: на деревьях щебечут птицы, олень убегает в лес при вашем приближении. Жрица хлопочет у низкого алтаря, на котором разложены еда и питьё для Лакуны, Богини Дикой Природы, покровительницы охотников, звероловов, лесников и всех тех, кто ищет единения с природой.

Стать посвященным Лакуны — идите на **618**.

Отречься от веры — идите на **334**.

Получить благословение — идите на **52**.

Поговорить со жрицей — идите на **471**.

Покинуть храм — идите на **195**.

545

Вы получаете в своё распоряжение клетку с трау. Когда он обращается к вам, то говорит очень быстро, и вы с трудом разбираете его речь.

— Пустименяязаплачутебе, — тараторит трау.

Отпустить его — **642**

Продать его на рудники в Бронзовых холмах — **651.**



546

Из последних сил вы добираетесь до женщины. Подняв её, вы бежите к двери, и шатаясь, выбираетесь на свежий ночной воздух. За вами вырываются клубы дыма, а огонь обжигает пятки. Горожане встречают вас весёлыми возгласами, а девушка горячо благодарит за спасение матери.

Позже выясняется, что женщина на самом деле могущественная волшебница. Она испытывала магию огня, и что-то пошло не так.

Её зовут Элиссия Странница, и она дарит вам бледный лунный камень. Запишите на Листе персонажа «Лунный камень телепортации — «Истерзанное войной королевство», 650». Элиссия говорит, что для использования камень надо потереть, и вас мгновенно перенесёт к солнечному камню, который вделан в её ожерелье.

— Я буду здесь, в Марлоке. Если попадёшь в отчаянное положение, твои силы иссякнут или ты просто захочешь быстро добраться сюда, используй лунный камень и ты появишься рядом со мной. Я сделаю всё, что в моих силах, чтобы помочь тебе, и тогда мы будем квиты.

Для активации лунного камня, необходимо перейти на параграф 650 этой книги.

Теперь возвращайтесь на **100**.

547

Чутьё вас не подвело — морское дно резко уходит вниз, являя вашему взору развалины затонувшего города Зиусудра. Разрушающиеся башни высятся из мутной зелени глубин, а сквозь окна и двери заброшенных, обросших кораллами зданий шныряют косяки блестящих серебряных рыбок.

Тварь, за которой вы плывёте, устремляется вниз к куполообразному зданию, покрытому колышущейся порослью морской травы, и исчезает в одном из отверстий, ведущих внутрь.

Вы осторожно подплываете к проёму и заглядываете внутрь, во дворец отвратительных.

Идите на **41**.

548

Вы пересекаете область плодородных сельских земель, где выращивается большая часть провианта для армии. Небольшие фермерские хозяйства рассыпаны по ландшафту, а вспаханные поля выглядят сшитым из лоскутков одеялом.

Бросьте один кубик.

Результат 1 или 2: Вас приняли за убийцу! Вы вынуждены бежать в горы — идите на **474**.

Результат 3 или 4: Ничего не происходит

Результат 5 или 6: Вы нашли кожаный доспех (Защита+1)

Теперь идите:

На восток, к форту Эстгард — идите на **472**

На север, к дороге — идите на **458**

На юг, к Пресвятым Истокам — **510**

К Хладномрачным горам — **474**

К озеру Морского Дракона — **135**.



549

Жрица, с подкрашенным мхом лицом, одетая в плащ, целиком сделанный из листьев деревьев, приветствует вас.

— Клык! Один я заберу, но второй мне совсем не нужен, — восклицает она.

Вы отвечаете, что второй клык может понадобиться в следующий раз.

— В следующий раз? М-м-м, возможно, ты прав.

Она предлагает вам за клык 15 шардов. Если вы согласны, вычеркните клык вепря. В любом случае, идите на **195**.

550

Если у вас есть золотая кольчуга Тирнаи, то перейдите на **380**. В ином случае отправляйтесь на **134**.

551

Вам не удаётся сбежать — жрецов слишком много, к тому же все они отличные бойцы. Вас зажимают в угол и принуждают сдаться.

После зверских побоев у вас остается 1 очко Выносливости. Вычеркните всё ваше имущество и деньги из Листа персонажа — жрецы всё у вас отбирают.

Принимается решение не приносить вас в жертву Тирнаи. Вместо этого вас продают в рабство. Теперь вы будете работать на оловянных рудниках за городом. Перейдите на **118**.

552

Капитан сокарского судна с важным видом ступает на борт вашего корабля. За ним следует вооружённый отряд.

— У меня есть подозрение, что вы не внесли портовую пошлину,- говорит вам капитан.

— Портовая пошлина? Да мы же находимся посреди океана! — огрызаетесь вы в ответ.

Капитан самоуверенно улыбается.

— Вам лучше вытряхнуть 50 шардов, или я реквизирую ваш корабль и весь груз, находящийся в трюмах.

— Но это же просто пиратство какое-то! — гневно отвечает старпом.

— За обвинение капитана Сокарского Имперского Флота в пиратстве портовая пошлина увеличивается до 60 шардов! — усмехается сокарец.

По рядам сокарских моряков прошёл хохот.

Если вы обладаете титулом Защитник Сокары, то перейдите на **185**.

В ином случае вы можете:

Отдать требуемую сумму (если есть) — **401**

Решительно отказаться — **311**.

553

Вы убеждаете её, что вы совсем не опасны. Маленькая девочка говорит вам, что она хотела принести цветов на могилу своего отца. Ужасный монстр напал на девочку, но она смогла убежать. Она указывает вам на большой надгробный памятник, за которым и прячется эта тварь.

Вы отправляете девочку домой и осторожно подкрадываетесь к памятнику. Вдруг вы чувствуете отвратительный запах; во мраке появляются два глаза, горящие жаждой крови. Тварь в предвкушении тянет свои лапы в вашу сторону, её когти покрыты запекшейся кровью. Вам удалось найти вурдалака!

Сражаться с ним — идите на **617**

Призвать на помощь силу богов — идите на **144**

Воспользоваться солью и железными опилками, если они у вас есть — идите на **303**

554

Король Скабб повержен. Вы забираете его медный амулет, отметьте этот предмет в Листе персонажа. Ржавая железная корона короля не представляет для вас никакого интереса. В углу комнаты вы обнаруживаете сундук. Уж очень он подозрительно выглядит — возможно это ловушка. Вы можете открыть сундук либо при помощи магии, либо применяя свои воровские навыки.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА или МАГИИ (на ваш выбор) сложностью 9.

Успех — **6**

Неудача — **64**

Или вы можете не подходить к сундуку, и отправиться на поверхность, перейдите на **10**.

555

Всё, связанное с судоходством, в Жёлтом Порте контролируется начальником гавани. У него вы можете оплатить поездку в дальние края, приобрести собственный корабль, купить груз и набрать экипаж.

Вы можете оплатить поездку на корабле в одну сторону в следующих направлениях:

- Марлок, цена 10 шардов — **150**.
- Остров Друидов, цена 15 шардов — **301**.
- Остров Колдунов, цена 30 шардов — **234**.
- Медный остров, цена 30 шардов — **424**.

Если вы покупаете судно, то вы становитесь капитаном и можете плыть куда захотите, исследовать мир или торговать. Доступны три типа кораблей.

Тип судна	*Цена*	*Вместимость*
Барк	250 шардов	1 Грузовое Место
Бригантина	450 шардов	2 Грузовых Места
Галеон	900 шардов	3 Грузовых Места

Если вы покупаете судно, то назовите его как пожелаете и запишите его характеристики в Корабельную декларацию. По умолчанию у вас плохая команда. Если у вас уже есть корабль, то вы можете его продать начальнику гавани за полцены.

Улучшить плохой экипаж до нормального стоит 50 шардов, а нормальный до хорошего — 100 шардов. Отличный экипаж в Жёлтом Порту не доступен.



Если у вас есть корабль, вы можете купить столько грузовых мест товаров, сколько в него вмещается. Также вы можете что-нибудь продать. Цены приведены за одно грузовое место.

Груз	*Купить*	*Продать*
Меха	190 шардов	170 шардов
Зерно	200 шардов	180 шардов
Железо	600 шардов	500 шардов
Минералы	350 шардов	250 шардов
Специи	900 шардов	810 шардов
Ткани	350 шардов	300 шардов
Лес	180 шардов	160 шардов

Занесите в Корабельную Декларацию ваш текущий груз.

Если у вас есть корабль и вы хотите отправиться в плавание, переходите на **499**. Если нет, вы можете пойти в центр города. Следуйте на **10**.

556

Получите кодовое слово Алхимик.

Вы высыпаете жёлтую пыль в водоем. Вычеркните пузырёк с жёлтой пылью из вашего Листа персонажа.

Вас ослепляет яркая вспышка, а над поверхностью появляются облака жёлтого дыма. Потом дым рассеивается, и вы видите белобородого старика, парящего невысоко над водой. Он одет в длиннополую узорчатую мантию.

Подмигнув вам он говорит:

— Спасибо, спасибо тебе. Этот никудышный подмастерье! Ты можешь себе представить — я сказал ему рассеять пыль над этими святыми водами, но оказывается этому идиоту нельзя даже такого простого задания доверить!

Старика зовут Олифард Волшебник. В качестве награды он накладывает на вас заклинание, которое навсегда увеличивает одну из ваших способностей на 1.

Если вы Маг, то перейдите на **426**. В ином случае он благодарит вас и говорит:

— Если тебе когда-нибудь потребуется моя помощь, то ты сможешь найти меня в Трилистнике.

Потом он улетает. Перейдите на **378**.

557

— Кто является законным правителем Сокары: генерал Грив Марлок или сын короля Нерган Корин? — спрашивает вас солдат.

Грив Марлок — **631**

Нерган Корин — **664.**

558

Вы выходите на оживлённый тракт, который соединяет Трилистник и Каран-Бару. По нему путешествуют в основном военные отряды и конвои снабжения.

Направитесь к Трилистнику — идите на **250**

Пойдёте по дороге на север — идите на **387**

Углубитесь в Проклятое болото на севере — идите на **175**

Направитесь на восток, к реке — идите на **310.**

559

Ваш корабль плывёт в прибрежных водах Шадар Тора.

Поплыть на запад, к Марлоку **222**.

Плыть на северо-восток, к Жёлтому Порту **29**.

Плыть на юг, по направлению к Фиолетовому океану **416**.

560

Вы идёте по Западной Глухомани. Места здесь дикие и малозаселённые. Несколько звероловов и лесорубов зарабатывают себе на жизнь, добывая тут лес и пушнину.

Огромная скала, похожая на шпиль — настоящее чудо геологии — поднимается высоко в облака, заслоняя горизонт. Местный охотник говорит вам, что это пик Дьявола, и что наверху полно демонов.

Приступить к подъёму на пик Дьявола — **658**

Отправиться на запад, к реке — **99**.

Отправиться на север, в лес Ларуна — **47**.

Отправиться на юг, к Проклятому болоту — **175**

Идти на восток, в сторону дороги — **558**

561

Теперь вы можете спокойно ловить тлеющую рыбу.

Киньте кубик.

Выпавшее значение покажет число пойманных вами тлеющих рыб. После этого вы возвращаетесь на берег и отдаёте лодку хозяину. Отправляйтесь на **135**.

562

Проходит несколько часов изнурительного восхождения, вы одолеваете половину пути. Наконец вы находите узкую извилистую тропинку, ведущую наверх. Вы прикладываетесь к фляге и продолжаете свой путь.

Через некоторое время вы вновь останавливаетесь, чтобы утолить жажду. К вашему изумлению вся вода, которую вы взяли с собой, протухла и теперь непригодна для питья.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 10.

Успех — **374**

Неудача — **643**

563

Чтобы отречься от посвящения Зигу, вам придётся заплатить компенсацию в 50 шардов его жрецам.

— Зиг не будет больше присматривать за тобой! — говорит жрец.

Если ваше решение отречься от своей веры твёрдо, заплатите 50 шардов, вычеркните Зига из поля «Бог» на Листе персонажа и потеряйте 1 очко ВОРОВСТВА.

— Темницы полны тех, кто мнил себя ворами, но отверг нашу веру! — кричит жрец вам вслед.

Перейдите на **100**.

564

Вы рассказываете высшему жрецу о проклятии Тирнаи.

— Да, я понял. Тебе придётся умилостивить Тирнаи. Для этого потребуется оружие (СРАЖЕНИЕ +1), которое можно приобрести на любом рынке, или добыть каким-нибудь другим способом. Брось его в воды Пресвятых Истоков и попроси у Тирнаи прощения.

Получите кодовое слово Агония и перейдите на **100**.

565

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 10.

Успех — перейдите на **654**.

Неудача — **376**.

566

Вас обнаруживают, когда вы прячетесь в кладовой на кухне. Вас выволакивают оттуда и в ожидании суда бросают в подземелья — потеряйте все ваши деньги и снаряжение. Перейдите на **454**.

567

— Ты не достоин, — грубо отвечает он и уходит, даже не оглянувшись.

Вы чувствуете, что лучше не упорствовать в своей просьбе.

Идите на **412**.

568

Одинокий шпиль храма Элнира уходит далеко ввысь. На его величественной колокольне гнездятся орлы — священные птицы для жрецов культа Повелителя неба. Элнир, божественный владыка Небес, покровительствует государственным деятелям и королям, а его сыновья повелевают бурями.

— Когда сыновья Элнира поражают облачных демонов, гремит гром, — говорит проходящий мимо крестьянин.

Станете посвящённым Элнира — идите на **440**

Отречетесь от посвящения — идите на **241**

Обратитесь за благословением — идите на **73**

Покинете храм — идите на **100**.

569

Вам придётся биться с двумя противниками по очереди. Они достаточно стойкие соперники, потому что сделаны из железа.

⚔ Первый голем, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 11, Выносливость 10

⚔ Второй голем, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 11, Выносливость 10

Если вы побеждаете, то перейдите на **162**. Если же вы терпите поражение, то отправляйтесь на **488**.

570

— Ах ты ж лиходейский людь! — взревело дерево, молотя вас ветками. Вам придётся сражаться.

⚔ Дерево-страж, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 7, Выносливость 10

Если у дерева останется 5 или меньше очков Выносливости, идите на **148**. Если вы потерпите поражение, то дерево отдубасит вас до потери сознания. Вы приходите в себя только в Торговом Посту с 1 выносливостью и совсем без денег — идите на **195**.

571

Гильдия купцов Марлока расположена в большом многоэтажном здании из мрамора. Внутри трудятся многочисленные служащие и писцы.

Здесь вы можете оставить деньги на хранение или вложить их в торговые операции в надежде получить прибыль. На двери главы гильдии висит объявление «Требуется помощь».

Посетите главу гильдии — идите на **290**

Сделаете вложение — идите на **104**

Проверите свои вложения — идите на **88**

Оставите деньги на хранение или заберёте их — идите на **605**

Вернётесь в центр города — идите на **100**

572

Вы открываете дверь и входите в большой обеденный зал, совмещённый с кухней. Здесь около тридцати крысолюдов, занятых поглощением пищи.

Всё стихает, и на вас смотрят тридцать пар чёрных глаз-бусинок.

— Эээ, у меня есть приглашение, — говорите вы заикающимся голосом, держа перед собой записку.

— Заходи, гостем будешь, — рычит один из крысолюдов.

И, шумно крича, они атакуют вас всем скопом. Вам ничего не остаётся, как спасаться бегством. Вы несётесь по канализационным тоннелям с крысиной погоней за плечами.

Продолжать бежать, надеясь, что они потеряют вас в этом лабиринте — **79**

Сплести какое-нибудь заклинание — **296**

Спрятаться — **127**

573

Чтобы отречься от веры, необходимо провести специальный ритуал.

— Мы должны определить, как на это смотрят Три Фортуны, — объясняет верховный жрец.

Бросьте кубик. Если выпало 1 или 2 — вы ничего не должны богиням — можете идти, 3 или 4 — заплатите 25 шардов в качестве компенсации, 5 или 6 — требуется жертва кровью, потеряйте 1 очко Выносливости.

Не передумали? Если вы твёрдо решили отречься от веры, то заплатите то, что положено и сотрите Три Фортуны из поля «Бог» на вашем Листе персонажа.

Теперь отправляйтесь на **86**.



574

— А, это ты, спаситель цитадели, — приветствует вас генерал, — что я могу для тебя сделать?

Придворный колдун может излечить ваши раны и избавить вас от болезни или яда (к сожалению, снять проклятье ему не под силу).

Если у вас при себе нет оружия или доспехов, то генерал вручит вам обычный меч и кольчугу (Защита+1). Если у вас нет денег ни с собой, ни в ваших городских домах, ни в банке, ни в гильдии купцов, то Грив Марлок даст вам 200 шардов.

— Если ты будешь в чём-либо нуждаться, то не стесняйся обратиться ко мне, — говорит он.

Если у вас есть зашифрованное послание, то переходите на **677**. В ином случае отправляйтесь на **100**.

575

Вы отдаёте ему щит Рыцаря Чёрного Дракона. Вычеркните его и кодовое слово Алебарда из своего Листа персонажа.

— Ты и в самом деле достоин, — замечает Сын.

— И теперь я смогу узнать что-то новое в боевых искусствах? — спрашиваете вы.

— Ты и так уже знаешь всё, чему бы я мог научить тебя, — отвечает он.

Вы понимаете, что Сын прав — вы многому научились в ходе поединка с Рыцарем Черного Дракона.

Повысьте свой Ранг на 1. Бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. Кроме того, не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат продвижения в Ранге.

Вы хотите ещё что-то спросить у Сына Ианрит, но его и след простыл.

Перейдите на **400**.

576

Вы дошли до верховьев Зловонной реки и находитесь недалеко от её истока — озера Морского Дракона. Отсюда жёлтые воды текут в сторону моря. От пузырящихся серных вод исходит отвратительный запах.

Направитесь к озеру Морского Дракона — идите на **135**.

Двинетесь вдоль реки на юг — идите на **310**

Пойдёте на запад, к тракту — **558**

Двинетесь на восток, через сельскую местность — **278**.

577

Вы вспоминаете об одной легендарной твари, о горлоке. Люди говорят, что лапы горлока направлены в обратную сторону — его след всегда ведёт в неверном направлении. Следовательно, сейчас он находится у себя в логове.

Вступить в бой с тварью — **174**

Подождать, пока горлок не выйдет из пещеры — **287**.

578

Местные жители приветствуют вас, как человека, который покарал Форзе и спас их от рабства. Возвращайтесь на **427** и читайте дальше.

579

Вы идёте по равнинам. Мрачная река образовывает здесь дельту, впадая в море. Длинные песчаные пляжи тянутся вдоль берега. Бросьте кубик.

🎲 Результат 1-2: вас укусил краб! Потеряйте 1 Выносливости.

🎲 Результат 3-4: ничего не произошло.

🎲 Результат 5-6: вы находите на берегу чернильный мешочек.

Далее вы можете:

Пойти в Марлок — **100**.

Следовать вдоль реки на север — **99**.

📖 Отправиться на запад в Голнир — книга «Города Золота и Славы», параграф 219.

580

Дождавшись, пока всё утихнет, вы возвращаетесь к «Троному Салу» и «Куххням». В сторону кухонь вы даже и не смотрите, вы входите в другую дверь. Перейдите на **202**.

581

Вы пытаетесь по-тихому убрать короля, но он в последний момент хватает вас за запястье. Его лицо искажено гневом и ненавистью к вам.

— Изменник! — шипит король и зовёт на помощь стражу. Вам приходится спасаться бегством.

С трудом вам удаётся выбраться из лагеря, но на узкой горной тропе вас останавливают и берут в плен. Вас допрашивает лично капитан Воркунг. Он необычайно бледен и выглядит неважно — ведь это он допустил вас к королю.

Вас приговаривают к смерти через повешение: приговор вступает в силу немедленно и обжалованию не подлежит. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

582

Прежде чем вы успеваете среагировать, огромный хвост дракона врезается в киль лодки, разбивая её на две части. Вы падаете в серное озеро с бешеным морским драконом поблизости, который намеревается проглотить вас целиком!

🎲 Бросьте один кубик. Если выпавшее значение меньше или равно вашему Рангу, перейдите на **637**. В противном случае, отправляйтесь на **477**.

583

Вокруг корабля плавают обломки и всякий мусор. Когда буря стихает, вы решаете подвести итоги. Они неутешительны — мачты, такелаж и часть груза ныне за бортом (-1 грузовое место по вашему выбору).

Помимо этого корабль сбился с курса, и старпом не имеет понятия, где вы ныне находитесь.

— Мы потерялись в море, кэп! — с горечью заключил он.

Перейдите на **90**.



584

— Но как же я пойду к вам? Я же утону в море — неужели вы этого хотите? — сердито спрашиваете вы у них.

— А ты не знаешь? — вздыхает одна из них, — поцелуй русалки наделяет твоих сородичей на короткое время способностью дышать водой!

Остальные шкодливо хихикают.

Поцелуетесь с русалкой — идите на **254**

Вернётесь на вершину утеса — на **35**.

585

Вы следуете за Форзе вплоть до старой фермы. Он заходит внутрь дома, а вы подползаете поближе, чтобы посмотреть, что там происходит.

Пара каких-то бандитов помогает Форзе облачиться в костюм монстра, похожего на огромную волосатую жабу. Костюм сделан из шкуры неизвестного животного, натянутой на деревянный каркас.

Вот он каков из себя Глот-Проглот!

Вы затаились у двери. Наружу выходит первый бандит, и вам удаётся вырубить его одним ударом. Остался ещё один.

⚔ Бандит, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 6, Выносливость 6

Если вы побеждаете, то перейдите на **236**. В ином случае, если у вас нет договора о воскрешении, то вы мертвы.

586

Тяжёлые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды.

Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то буря не окажет последствий на ваш корабль — вычеркните благословение и перейдите на **85**.

В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно. Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

- Результат 1-3: Корабль тонет, следуйте на **182**.
- Результат 4-5: Треснула мачта, переходите на **530**.
- Результат 6-20: Шторм не нанёс ущерба, отправляйтесь на **85**.

587

Во время прогулки по оживлённому району гавани, вы подслушиваете разговор двух купцов и узнаёте наиболее выгодные торговые маршруты между Сокарой и Голниром.

Получите кодовое слово Альманах.

Возвращайтесь на **10**.

588

Вы пробиваетесь сквозь заслон ополченцев, перескакиваете через стол и бросаетесь наружу. За вашей спиной слышатся неясные проклятья и звук взрыва, приглушённый плотным жёлтым туманом. Вы очертя голову бежите прочь, пока не оказываетесь на достаточном расстоянии от дома.

Перейдите на **10**.

589

Вы целеустремлённо входите в таверну и приближаетесь к одноглазому незнакомцу.

— Я хочу то, что ты прячешь под глазной повязкой, — с ходу, без обидняков, заявляете ему.

Зрачок его целого глаза расширяется от неожиданности, он вскакивает из-за стола, выхватывая меч.

— Ну это мы сейчас проверим, во имя Зига! — восклицает незнакомец и бросается в атаку.

Другие посетители расступаются в стороны, чтобы дать вам место. Некоторые уже делают ставки на ваш поединок.

⚔ Одноглазый незнакомец, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 8, Выносливость 12.

Если вы побеждаете, то перейдите на **92**. В ином случае вы мертвы, если только у вас нет договора о воскрешении.

590

Затаившись у изгороди, вы ждёте наступления сумерек. К этому времени все селяне попрятались по домам, плотно закрыв ставни.

С наступлением темноты вы замечаете три бледных силуэта, двигающихся через лужайку к мельничной запруде. Похоже, это те самые призраки.

Увидев приготовленный пир, они радостно вопят и начинают пожирать подношения.

- Сделайте проверку МАГИИ сложностью 11.

Успех — **231**.

Неудача — **357**.

591

Вас вынесло на скалистый берег, побитого и замёрзшего, зато живого. Вы почти уверены, что вы находитесь на побережье бухты Скорпиона. Вам ничего не остается, как пробираться вглубь материка. Идите на 32.



592

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 11.

Успех — идите на **638**

Неудача — **111**

593

На вас проклятие. Вы помните, что вам говорили — чтобы снять проклятие, вы должны бросить оружие (СРАЖЕНИЕ+1) в воду. Если такое оружие у вас есть, и вы хотите его выбросить, идите на **354**. Если нет, идите на **450**.

594

— А, это опять ты, — ворчливо говорит дерево. — Ладно, проходи.

Дерево выкорчевывается и отходит с дороги, позволяя вам ещё раз пройти в Древоград. Отправляйтесь на **358**.

595

Вы пытаетесь подобраться к королю со спины, проникнув в зал незамеченным. Света тут немного, но всё равно это будет не просто. Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 11.

Успех — **608**

Неудача — **475**

596

Вы с трудом прокладываете путь через бурелом. Местами кроны деревьев не пропускают ни единого солнечного лучика. Вы бродите в полутьме, прислушиваясь к крикам лесных созданий. Если у вас есть дубовый посох, то сразу перейдите на **653**, в ином случае читайте дальше.

Вы пробиваетесь через подлесок и натыкаетесь на древние развалины. Корни и мох почти полностью покрыли стены этого сооружения, но всё же вы можете различить барельефы лиц, злобно глядящих на вас — они возмущены вашим вторжением. Вы подбираетесь к массивной каменной плите. Должно быть, это дверь. В центре плиты неизвестный мастер сваял из гранита мордочку спящего демона. Вдруг один глаз демона приоткрывается, и он с любопытством смотрит на вас.

— Клянусь щупальцами Танталлона! Человеческое существо! Я не видел ваш род уже добрых сто лет, — восклицает мордочка сиплым голосом и тут же подозрительно добавляет, — Тем не менее, чего тебе здесь надо?

— Просто хотел пройти, — отвечаете вы непринуждённо.

— Ну,если ты не знаешь пароля... то ты не пройдешь! Так говорил Астраллус, Король-чародей, хмм... дай мне подумать, сейчас у нас... тысячу лет назад, клянусь Эброном! А это его гробница, как ты уже, наверное, догадался.

Если у вас отмечено кодовое слово Crag, то перейдите на **160**. В ином случае читайте дальше.

— И как мне тогда узнать пароль? — спрашиваете вы.

— Что-ж, — говорит демон, — Астраллус был чародеем, почему бы тебе тогда не задать этот вопрос какому-нибудь чародею?

— И где же мне его найти? — спрашиваете вы.

— Честно говоря, я не знаю, — признается мордочка. — Я торчу здесь уже около тысячи лет!

Вы решаете, что пора уходить.

Пойдёте на север, к Бронзовым холмам — **110**

Отправитесь на запад, к Мрачной реке — **333**

Направитесь на юг, в пустоши — **560**

Пойдёте на восток, к дороге — **387**.

597

— Ты сделал это, — с восторгом восклицает смотритель. Он забирает у вас голову вурдалака и помещает её в металлический сосуд. Вычеркните голову вурдалака из Листа персонажа.

Вам предоставляется награда на выбор: янтарная палочка (МАГИЯ +1), 500 шардов или договор о воскрешении (если у вас его нет). Вы можете выбрать только что-то одно.

Если вы выбираете договор о воскрешении, то запишите «Храм Нагила — Истерзанное войной королевство 350» в поле «Воскрешение» Листа персонажа. Если вас когда-нибудь убьют, то сможете перейти на параграф 350 этой книги.

Если вы страдаете от укуса вурдалака, то перейдите на **156**. В ином случае, возвращайтесь в город, отправляйтесь на **100**.

598

Вы раздеваетесь и погружаетесь в бурлящие воды источника; и результат того стоит!

На вас снисходит благодать: вы излечиваетесь от болезни или от яда — восстановите все значения ваших параметров, которые были снижены из-за этого.

Перейдите на **510**.

599

Воскрешение стоит 200 шардов для посвящённых, и 800 шардов для всех остальных. Договор о воскрешении — это лучшее предложение по страхованию жизни. Заключив договор о воскрешении, вы можете больше не бояться смерти, поскольку вас с помощью магии вернут к жизни в этом храме.

Чтобы заключить договор о воскрешении, заплатите требуемую сумму и запишите «Храм Тирнаи — «Истерзанное войной королевство», параграф 500» в поле «Воскрешение» на вашем Листе персонажа. Если вы погибнете, переходите на **500** в этой книге. У вас может быть только один договор о воскрешении одновременно. Если вы заключите ещё один договор о воскрешении в другом храме, то предыдущий договор аннулируется — вычеркните его с вашего Листа персонажа без возмещения расходов.

Когда закончите здесь, идите на **526**.

600

Вы ждёте до четверга. Линн рассказывает вам, что люди пропадают недалеко от города, у старой фермы. Выйдя за околицу, вы замечаете Форзе, хозяина рынка, который идёт в противоположную сторону.

Последуете за ним — идите на **383**

Направитесь к старой ферме — идите на **263.**

601

Резиденция генерал-протектора Грива Марлока впечатляет своей кричащей роскошью. Вы доходите до огромной приёмной, забитой многочисленными стражниками и погруженными в работу чиновниками.

Если вы носите титул Защитника Сокары, перейдите на **669**. Если нет, вас вышвыривают прочь. Возвращайтесь на **100**.

602

Вы идёте по дороге между Шадар Тором и Трилистником. Вы проходите мимо колонны каменщиков, плотников и строителей, направляющихся в Трилистник под конвоем сокарских солдат.

Пойти в Трилистник — идите на **250**

Направиться к Шадар Тору — идите на **35**

603

Если вы посвященный, то благословение Трех Фортун можно приобрести всего за 20 шардов. В противном случае вы должны заплатить 80 шардов.

Вычеркните деньги и запишите УДАЧА в поле «Благословения» на Листе персонажа. Благословение позволяет вам сделать повторную проверку в случае неудачи при броске кубиков. Благословение действует всего один раз, после чего вычёркивается из Листа персонажа, но вы всегда можете прийти в любой храм Трёх Фортун, чтобы купить это благословение снова. Вы не можете иметь более одного благословения УДАЧИ одновременно.

Теперь перейдите на **86**.

604

Ваши люди не в восторге от такого решения, но вы настаиваете. Морской кентавр не в состоянии ни передвигаться, ни говорить.

Этой ночью вы видите необычное свечение, исходящее из морских глубин. Ваши моряки отходят от бортов корабля, бросаясь проклятиями. Несколько морских кентавров появляются из воды — их тела покрыты колючками и фосфоресцируют в темноте.

Один из них произносит булькающим голосом:

— Где брат наш, который попал в ваши сети сегодня?

— Он здесь, — отвечаете вы, указывая указывая на едва живого морского кентавра на палубе.

— Верните его нам, мы просим вас, — журчит один из кентавров.

Ваши люди только рады избавиться от этого создания. Вы возвращаете кентавра к его сородичам.

— Мы благодарим вас, сухопутные, — говорит вожак.

Он вручает вам раковину, которая даёт Защиту от непогоды x 3. Т.е. её можно применить три раза. После третьего использования раковины, вы должны вычеркнуть её из Листа персонажа.

Перейдите на **507**.

605

Вы можете оставить деньги на хранение в гильдии купцов, просто записав нужную сумму в поле, соответствующем данному параграфу в разделе «Отметки посещения параграфов» Листа персонажа. Не забудьте вычеркнуть эту сумму из Листа персонажа. Если вы ранее уже оставляли деньги в гильдии в другой книге «Земель сказаний», добавьте эту сумму на свой счёт здесь и сотрите её там.

Чтобы снять деньги со своего счёта, просто перенесите их из поля на Лист персонажа. Сбор гидьдии за снятие средств составляет 10 процентов от каждой операции. Например, если вы хотите снять 50 шардов, гильдия удержит 5 шардов. Числа округляются в пользу гильдии.

Когда соберётесь уходить, отправляйтесь:

› на **10**, если вы в Жёлтом Порту
› на **100**, если вы в Марлоке
› на **400**, если вы в Каран-Бару.

Если вы хотите заплатить выкуп, перейдите на **501.**

606

Вы с осторожностью проходите по мешанине магических символов и благополучно достигаете саркофага. Внутри него вы находите почти истлевшие останки давно умершего чародея. Также вы обнаруживаете Книгу Мастерства.

Пролистав несколько страниц, вы находите для себя кое-что новое — увеличьте одну из способностей (или СЛЕДОПЫТСТВО или СРАЖЕНИЕ) на 1. После этого книга исчезает в ослепляющей вспышке света.

Вы выходите наружу из гробницы Короля-чародея, обратно под сень леса Ларуна — перейдите на **47**.

607

Ваш корабль, команда и груз идут на дно глубокого синего моря — вычеркнете их из Корабельной Декларации. Всё, о чем вы можете сейчас думать — это как спасти свою жизнь.

Бросьте два кубика. Если результат выше вашего Ранга, то вы тонете, перейдите на **680**. В ином случае вам удалось ухватиться за какой-то обломок и доплыть до берега. Потеряйте столько очков Выносливости, сколько выпало после предыдущего броска. Если вы всё ещё живы, то отправляйтесь на **447**.



608

Шаг за шагом вы медленно продвигаетесь вдоль стены старого храма. Совершенно неожиданно для крысолюдов вы появляетесь из тени и убиваете короля одним ударом.

Увидев, что их повелитель повержен, все четверо крысолюдов убегают, вопя от ужаса. Они слишком трусливы, чтобы вступить с вами в бой, тем более, когда их король мертв.

Перейдите на **554**.

609

Вы сразу понимаете, зачем перед входом в храм были установлены две статуи минотавров. Это големы, они созданы при помощи могущественного колдовства, специально для охраны здания.

Как только кто-нибудь проникнет внутрь, они оживут и попытаются убить незваного гостя. Голема почти невозможно победить в бою, но и у него есть слабое место. В затылок голема вбита керамическая затычка. Если её извлечь, то из голема вытечет жидкость и металлический страж будет выведен из строя.

Этой ночью вы решаете взобраться на крышу храма, свеситься с выступа у входа в здание и обезвредить големов. После этого можно будет спокойно украсть кольчугу. Перейдите на **441**.

610

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **400**.

На закате торговля продолжается, но уже на более выгодных условиях. На площадь выкатывают стальную клетку на повозке. Внутри сидит темное человекоподобное существо.

Вы с трудом различаете его в сумерках, оно точно притягивает к себе темноту.

— Это трау, дамы и господа! — кричит работорговец, — трау отлично работают в шахтах, этот экземпляр будет служить вам верой и правдой, если вы будете держать его на стальной цепи и днём и ночью!

Цена трау — 100 шардов. Если вы покупаете его, то вычеркните деньги и перейдите на **545**. В ином случае вы покидаете рынок, отправляйтесь на **400**.



611

Если у вас отмечено кодовое слово Арена, сразу переходите на **130**. Если нет, читайте дальше.

Когда вы подходите ближе, то видите, что на всех вымпелах изображены драконы различных цветов: красного, чёрного, зелёного и так далее. За воротами есть ристалище, где несколько воинов испытывают свои силы в бою с рыцарями с символами драконов на щитах.



К вам подъезжает рыцарь в полном пластинчатом доспехе и говорит:

— Добро пожаловать в замок Рыцарей Дракона. У нас тут обычай — состязаться в поединке со всеми, кто сюда прибудет. И бьёмся об заклад, разумеется.

Он объясняет, что вашей ставкой будут оружие и доспехи, которые вы будете использовать во время поединка. Если вы проиграете, то вы потеряете это оружие и броню. Если вы выиграете, то получите броню и оружие побеждённого рыцаря. Как вы заметили, большинство ваших потенциальных противников будут использовать меч и пластинчатые доспехи.

Если у вас отмечено кодовое слово Алебарда, сразу переходите на **521**.

В противном случае, вы можете уйти (отправляйтесь на **276**) или принять вызов на поединок (**297**) — у вас должно быть оружие и хотя бы кожаная броня.

612

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **549**.

Жрица, одетая в шкуру волка и раскрашенная красной краской, весело приветствует вас.

— Наконец-то клык вепря-оборотня! Теперь можно начинать церемонию.

Вычеркните клык вепря с Листа персонажа. Жрица вознаграждает вас знаниями. Прибавьте 1 к вашему показателю СЛЕДОПЫТСТВА.

Идите на **195**.

613

Тяжёлые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды. Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то буря не окажет последствий на ваш корабль — вычеркнете благословение и перейдите на **439**.

В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно. Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

Результат 1-3: Корабль тонет, следуйте на **485.**

Результат 4-5: Треснула мачта, переходите на **70.**

Результат 6-20: Шторм не наносит ущерба, отправляйтесь на **439.**

614

Здесь русло Зловонной реки прорезает возвышенность. На краю ущелья, в котором протекает река, расположен посёлок Верхний Терис. Прямо у околицы установлена виселица, на которой болтаются три полуразложившихся трупа. Жители посёлка празднуют. Они приветствуют вас. Вы можете отдохнуть здесь и восстановить силы (восполните 5 очков Выносливости).

Когда будете готовы, можете покинуть поселок.

Направитесь на север, вдоль русла реки — идите на **576**

Пойдёте на юг, вдоль русла реки — **82**

Пойдёте на восток, по сельской местности — **278**

Двинетесь на запад, к главному тракту — **558.**

615

Лакуна — это богиня луны и дикой природы. Она помогает охотникам, лесорубам и путешественникам, в какой бы чащобе они ни находились. Святилище Лакуны в Каран-Бару представляет собой вытянутое помещение с дубовыми стенами, покрытыми плющом. Вы чувствуете чудесный запах цветов.

Стать посвящённым Лакуны — идите на **170**

Отречься от веры — идите на **253**

Получить благословение — **482**

Покинуть храм — **400.**

616

Выплываете на поверхность и с трудом взбираетесь на борт. Команда в изумлении смотрит на вас.

— Ещё одна из этих морских тварей, — кричит старпом.

— Пора кончать с этими недобрыми предзнаменованиями, — говорит какой-то матрос.

— Отлично, тогда убьём и его тоже, — отвечает старпом.

Вы пытаетесь возразить, но вам удаётся издать лишь несколько нечленораздельных булькающих звуков. Старпом убивает вас острогой. На этом ваше приключение заканчивается, если только вы не заключили договор о воскрешении. Если у вас есть договор о воскрешении, то вы возвращаетесь к жизни, но учтите, что вы потеряли ваш корабль. Команда уверена, что вы так и не поднялись с морского дна.



617

Начинается отчаянная схватка.

⚔ Вурдалак, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 7, Выносливость 15

Если вы побеждаете, то перейдите на **196**. В ином случае, если у вас нет договора о воскрешении, то ваше приключение окончено.

618

Принятие посвящения в адепты Лакуны даёт вам преимущества в виде меньшей платы за благословения и иные услуги, которые может предложить храм. Посвящение стоит 30 шардов. Вы не можете совершать его, если уже посвящены в другом храме. Если вы решаете принять посвящение, запишите Лакуну в поле «Бог» на Листе персонажа — и не забудьте вычеркнуть 30 шардов.

Покончив с этим, идите на **544**.

619

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **339**.

Вы наткнулись на горящий дом в квартале бедноты. Собралась толпа, люди безучастно наблюдают за огнём. К вам подбегает заплаканная девушка.

— Внутри осталась моя мать! Пожалуйста, помоги ей! — умоляет она. Бушует пламя, и вы совсем не уверены, что кто-то внутри может выжить.

Попробуете спасти женщину — идите на **262**, уйдёте — **100**.

620

Несколько ополченцев приближаются к вам. Очевидно, что они хотят выбить из вас немного денег. Узнав в вас одного из фаворитов генерала Марлока, они кланяются и рассыпаются в любезностях, чтобы не навлечь на себя ваш гнев. Вас никто не трогает — ничего интересного не происходит этой ночью. Перейдите на **100**.

621

Прибрежная дорога между Жёлтым Портом и Венефаксом находится в прекрасном состоянии, и ваш путь по ней можно назвать вполне комфортным. Вы встречаете несколько армейских патрулей, но они беспрепятственно пропускают вас.

- Направитесь к Пресвятым Истокам — идите на **510**
- Направитесь к Венефаксу — идите на **427**
- Пойдёте на север, по сельской местности — идите на **548**
- Пойдёте на юг, к Жёлтому Порту — идите на **10**.

622

Когда вы были здесь в прошлый раз, у вас было только несколько минут, чтобы захватить какую-нибудь добычу. Вы отчаянно ищете волшебный ларец, который пожелал получить от вас Олифард Волшебник.

Вы находите его — отметьте волшебный ларец на вашем Листе персонажа — но морской дракон возвращается почти сразу, и вам приходится выбираться из отверстия в своде, не получив ничего кроме кошеля с 50 шардами.

Вы вылезаете на остров посреди озера и добираетесь на лодке обратно в Кадмий. Во время поездки вы внимательно изучаете волшебный ларец, но он защищён могущественным колдовством и его невозможно открыть.

Потеряйте кодовое слово Ассистент и перейдите на **135**.

623

Взобравшись по лестнице вы оказываетесь в длинном зале рынка Венефакса. Вы не можете купить здесь предметы, возле которых не указана цена покупки.

Доспехи	*Купить*	*Продать*
Кожаный (Защита +1)	50 шардов	45 шардов
Кольчужный (Защита +2)	—	90 шардов
Оружие (меч, топор и т.д.)	*Купить*	*Продать*
Без премии к СРАЖЕНИЮ	50 шардов	40 шардов
Премия СРАЖЕНИЯ +1	—	200 шардов
Прочие предметы	*Купить*	*Продать*
Верёвка	50 шардов	45 шардов
Лампа	100 шардов	90 шардов
Скалолазаное снаряжение	100 шардов	90 шардов
Противоядие	100 шардов	90 шардов

Закупившись всем необходимым, перейдите на **427**.

624

Чтобы отречься от поклонения Алвир и Валмир, вы должны заплатить 30 шардов жрецам в качестве компенсации. Жрец ничего не говорит, он просто указывает на фреску на стене. Она изображает историю женщины, оставившей храм: шторм уничтожил её корабль и она утонула, чтобы провести вечность в виде потерянной души, очищающей престолы Алвир и Валмир от моллюсков.

Не желаете ли вы передумать? Если же вы твердо решили отречься от вашей веры, заплатите 30 шардов и вычеркните Алвир и Валмир из поля «Бог» на вашем Листе персонажа.

Когда закончите здесь, отправляйтесь на **220**.

625

Вы понимаете, что кража кольчуги из храма — это кощунственный поступок. Тирнаи не прощает такого, он точно вас проклял.

Пока Тирнаи в гневе, вы никогда не будете великим воином. Снизьте ваше значение СРАЖЕНИЯ на 1, пока вам не удастся избавиться от проклятья Тирнаи. Возможно, жрецы Зига в Марлоке смогут помочь вам. Отметьте в своём Листе персонажа: «Проклятие Тирнаи, СРАЖЕНИЕ -1».

Вы покидаете храм, перейдите на **400**.



626

Вы во весь голос читаете молитву, призывая на помощь силу богов. Ваше благочестие и сила духа сеют панику в рядах волшебного народца. Даже Гобраш находит в себе силы, чтобы выбраться из-под вас и убежать.

— Аааааа! — кричит королева, отшатываясь от вас. — Пожалуйста, возьми это и уходи — твоя набожность слишком опасна для нас.

Вам передают кувшин мёда фей и волшебное копьё (СРАЖЕНИЕ+2). Отметьте эти предметы в вашем Листе персонажа.

Стена за вами переливается всеми цветами радуги и исчезает. Вы, поёживаясь, выходите наружу — ночью на Проклятом болоте довольно холодно. Отойдя от кургана фей подальше, вы становитесь лагерем на ночь. На следующий день продолжаете своё путешествие.

Отправиться на север, напрямик по бездорожью — **560**

Идти на восток, к дороге — **558**

Направиться в Трилистник — **250**

Посетить Марлок — **100**

Идти на запад, к Мрачной реке — **99**

627

Бард в таверне рассказывает древнюю легенду, корни которой теряются во тьме веков. В ней говорится о Ксиноке, короле-жреце, правителе могущественного племени далеких северных степей. Тысячу лет назад его империя процветала, а сам он был невероятно богат. Он похоронен в огромной пирамиде вместе со своими сокровищами. Говорят, что пирамида Ксинока находится за хребтом Харкуны по ту сторону Великих степей у подножия гор на Краю Света. Вы пытаетесь узнать больше, но это все, что ему известно.

Вы покидаете таверну. Переходите на **10**.

628

Проходит несколько часов изнурительного восхождения, вы одолеваете половину пути. Наконец вы находите узкую извилистую тропинку, ведущую наверх. Вы прикладываетесь к фляге и продолжаете свой путь.

Через некоторое время вы вновь останавливаетесь, чтобы утолить жажду. К вашему изумлению, вся вода, которую вы взяли с собой, протухла и теперь непригодна для питья.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 10.

Успех — **374**

Неудача — **643**

629

Солдат узнаёт вас и отводит к королю. Нерган рад вас видеть.

— Тебе удалось избавить нас от Марлоуза? — нетерпеливо спрашивает он

Если у вас есть кодовое слово Ассасин, то сразу отправляйтесь на **256**, в ином случае читайте дальше.

Вы отвечаете, что пока вам не удалось выполнить задание.

— Тогда что ты здесь делаешь? Я ничем не могу помочь тебе — тут тебе придётся самому пораскинуть мозгами. Теперь иди и выполни моё королевское приказание, — говорит король.

Повстанцы сопровождают вас до подножья гор.

Перейдите на **474**.

630

Вы с трудом пробираетесь всё глубже в лес, пока не подходите к сплошной стене из непролазного терновника. Пройдя вдоль кустов, вы обнаруживаете разрыв, но он закрыт большим деревом.

К вашему изумлению, поверхность ствола принимает форму лица и произносит скрипучим голосом:

— Никому не пройти — прочь, человек!



Если у вас отмечено кодовое слово Актёр, перейдите на **594**. Иначе, вы можете:

Вернуться в Торговый Пост — **195**.

Напасть на дерево — идите на **570**.

Хотите попробовать убедить его пропустить вас — идите на **237**.

631

Солдат одобрительно кивает. После этого он что-то выкрикивает, и из-за скал появляются лучники. Они пускают в вас стрелы. Одна из них попадает вам в плечо — потеряйте 3 очка Выносливости. Вы у них как на ладони, и, если ещё живы, то необходимо спасаться бегством.

Пока вы спускаетесь, они продолжают по вам стрелять. Бросьте кубик.

- Результат 1-2: В вас попали дважды — потеряйте 6 Выносливости.
- Результат 3-4: Одна стрела задела вас — потеряйте 3 Выносливости.
- Результат 5-6: Лучники промахиваются.

Если вы всё ещё живы, то вы спускаетесь к подножьям гор. Перейдите на **474**.



632

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 12.

Успех — **392**

Неудача — **125**.

633

Вы безошибочно определяете направление даже в море. Через некоторое время вы замечаете вдали знакомое побережье.

Бросьте кубик.

- Результат 1-2: Перейдите на **120**.
- Результат 3-4: Перейдите на **430**.
- Результат 5-6: Перейдите на **136**.

634

На этот раз вам восхождение даётся вам легче, чем в прошлый раз — и вот вы вновь на вершине пика Дьявола. Грифон — полулев-полуорел размером не меньше вас — свил здесь своё гнездо. Пытаясь защитить его, он сразу же бросается в бой.

Защищайтесь.

⚔ Грифон, СРАЖЕНИЕ 4, Защита 5, Выносливость 7.

В случае поражения вы становитесь кормом для птенцов грифона. На этом ваше приключение заканчивается.

Если же вы победили, то в качестве трофеев вы присваиваете себе найденные в гнезде мешочек жемчуга и 10 шардов. Здесь больше нечего делать, и вы вновь спускаетесь вниз. Следуйте на **658**.

635

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и переходите на **80**.

В ином случае немедленно отправляйтесь на **470**.

636

Становясь посвящённым Тирнаи, вы получаете скидки на благословения и прочие предлагаемые храмом услуги. Чтобы стать посвящённым, ваше СРАЖЕНИЕ должно быть не меньше 6. В отличие от других храмов, здесь вы ничего не платите, чтобы стать посвящённым.

Вы не можете стать посвящённым Тирнаи, если уже являетесь посвящённым другого божества. Если вы решаете стать посвящённым (и подходите по условиям), запишите Тирнаи в поле «Бог» на вашем Листе персонажа.

Приняв решение, отправляйтесь на **282**.

637

Каким-то образом вам удаётся увернуться от челюстей монстра и доплыть до берега. Выбравшись на пляж, вы становитесь объектом нападок рассерженного местного жителя.

— Где моя лодка? — кричит он. — Ты утопил её что ли?

Такие как ты, городские, вообще ничего не понимаете! Ты должен выплатить её стоимость — по меньшей мере пятьдесят шардов!

— Ха! — отвечаете вы — В любом случае стоимость найма была выше её цены. Насколько я могу судить, эта лодка была моей, и поступать с ней я мог как мне заблагорассудится!

Этот спор продолжается на всём пути назад в деревню, но в конечном итоге рыбак сдаётся и утихает.

Отправляйтесь на **135**.

638

Из древних волшебных легенд вы знаете, что отвратительные не выносят яркого света. Призвав все свои магические силы, вы заставляете светящийся мох испустить яркую вспышку света. Ослепнув на несколько секунд, отвратительные беспомощно кружатся, а вы устремляетесь вперед и хватаете золотую сеть (запишите её на Листе персонажа).

Вы как можно быстрее плывёте обратно к Шадар Тору. Теперь вы можете:

- Отправиться по дороге в Трилистник — идите на **602**
- Отправиться по дороге в Марлок — идите на **166**

639

Тяжелые чёрные тучи заволакивают небо, начинает штормить. Слышна отборная ругань команды. Если на вас наложено благословение Алвир и Валмир, которое дарует вам Защиту от непогоды, то буря не окажет последствий на ваш корабль — вычеркните благословение и перейдите на **507**. В ином случае сильный шторм обрушивается на ваше судно.

Бросьте один кубик, если вы путешествуете на барке, два кубика если на бригантине и три если на галеоне. Добавьте 1 к броску, если у вас хорошая команда, 2 если у вас отличная команда.

- Результат 1-3: Корабль тонет, следуйте на **219**
- Результат 4-5: Треснула мачта, переходите на **67**
- Результат 6-20: Вы пережили этот шторм без ущерба, отправляйтесь на **507**.

640

Вас вернули к жизни в храме бога войны в Каран-Бару.

Ваша Выносливость принимает первоначальное значение. Всё ваше имущество и деньги, которые были при вас на момент смерти безвозвратно утеряны, вычеркните их из вашего Листа персонажа. Также не забудьте очистить содержимое поля «Воскрешение».

Высший жрец, весь вспотевший после напряженного ритуала воскрешения, говорит:

— Тирнаи вернул тебя к жизни, и ты должен воздать ему полагающиеся почести. Соблюдай кодекс чести воина и убивай врагов во славу Тирнаи.

Перейдите на **282**.

641

— Желаешь испытать удачу в Логове игроков? — спрашивает невысокий смуглый человек, одетый как наёмник-телохранитель. — Всего 5 шардов, и ты в игре. Незнакомец приглашает вас подняться по хлипкой на вид лестнице и зайти внутрь.

Если вас увлекает его предложение, вычеркните 5 шардов и перейдите на **91**. Если нет, то непрошеный советчик, пожав плечами, отправляется нашептывать другому прохожему. Вы проводите скучный вечер, бродя туда-сюда. Возвращайтесь на **100**.



642

Вы отпираете дверь клетки. В темноте серебриться улыбка трау и горят два его глаза-уголька.

— Наконецтосвободен! — тараторит трау. — Атеперьдомойпитьстолькомёдафейскольковлезет!

И с этими словами он закапывается в землю и исчезает из виду до того как вы успеваете что-либо предпринять.

Покорно пожав плечами, вы покидаете рынок рабов.

Перейдите на **400**.

643

Несмотря на все трудности, вы храбро продолжаете восхождение. Но скоро жажда становится невыносимой, скоро вы начнёте слабеть. Если вы не остановитесь, то вы можете умереть, так и не найдя источника питьевой воды.

Спуститься к подножью — **244**

Прорываться дальше — **78**

644

Сделав несколько пассов, вы создаёте облако зеленоватого дыма, которое накрывает крысолюдов: надышавшись отравы, они впадают в колдовское оцепенение. Теперь с ними можно легко расправиться.

Перейдите на **554**.

645

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **248**.

Вы предстаёте перед главой друидов, Дубовым Друидом, бородачом с запутавшимися листьями и комками земли в волосах.

Он просит вас оказать ему услугу.

— Отнеси этот дубовый посох Ивовому Друиду в лес Ларуна. Священную рощу, где он живет, отыскать нелегко, но я уверен, ты справишься. Ивовый Друид даст тебе что-то, чтобы ты принёс это мне. Когда ты вернёшься, я сделаю из тебя Странника получше.

Отметьте дубовый посох на Листе персонажа. Вы покидаете Древоград, идите на **678**.

646

Ваши мысли путаются — это действуют защитные заклинания, наложенные на поляну. Вы бесцельно скитаетесь по лесу, и, в конце-концов, безнадежно теряетесь в чаще. Вам не хватает усилия воли даже чтобы попить и поесть — потеряйте 3 очка Выносливости.

Если вы всё ещё живы, то вам удаётся выбраться из леса где-то неподалеку от Бронзовых холмов.

Перейдите на **110**.

647

Вы пытаетесь дотянуться до затылка голема, но тот поворачивается, хватает вас за руку и сбрасывает на землю. Затем он замахивается своей палицей и вот-вот обрушит её на вашу голову.

Убежите — идите на **349**

Сразитесь с големом — на **81.**

648

Вы прячетесь за грудой золотых монет и сидите тихо как мышь. Проходит довольно много времени, прежде чем дракон вновь погружается в воду и уплывает по своим делам.

У вас появляется возможность немного пограбить его сокровищницу. Вы бродите в поисках ларца Олифарда Волшебника. Наконец вы находите этот артефакт — он покрыт рунами и совершенно точно полон магической энергии. Отметьте волшебный ларец в своём Листе персонажа.



Дополнительно, можете выбрать до трех предметов из списка:

- Волшебный меч СРАЖЕНИЕ +3)
- Пластинчатый доспех (Защита +5)
- Эбеновая палочка (МАГИЯ +2)
- 500 шардов
- Волшебная мандолина (ОБАЯНИЕ +2)
- Золотой компас (СЛЕДОПЫТСТВО +2)
- Волшебные отмычки (ВОРОВСТВО +2)
- Серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ +2)

Взяв последнее сокровище, вы слышите, что морской дракон возвращается. Вы проворно выбираетесь из пещеры через дыру в своде и оказываетесь на островке в центре озера. Проплывающая мимо лодка подбирает вас и отвозит обратно в Кадмий.

Во время пути вы тщательно осматриваете волшебный ларец. Олифард наложил на него могущественное заклинание, и вам не удаётся его открыть.

Сотрите ключевое слово Ассистент и перейдите на **135**.

649

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **114**.

Старший служитель просто вне себя от радости. Все жрецы уже знают, что вам удалось освободить Сула Венериса, Повелителя Грома. В кристальном шаре больше не видно никаких демонов над городом.

В качестве награды вы можете пройти обучение у верховных жрецов.

Повысьте свой Ранг на 1. Бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. Кроме того, не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат вашего продвижения в Ранге.

— Заходи в любое время, — говорит вам старший служитель на прощание, перейдите на **100**.

650

Вычеркните лунный камень из вашего Листа персонажа.

Сверкает вспышка, и вы внезапно переноситесь в тёплую уютную комнату прямо к Элиссии Страннице — волшебнице, которую вы спасли из горящего дома. Элиссия восстановит все потерянные вами очки Выносливости, если вы ранены, и, при необходимости, исцелит вас от любой болезни и избавит от яда.

— Теперь мы квиты, — говорит она. Затем волшебница делает несколько магических пассов и исчезает в клубах дыма!

Вы оказываетесь на постоялом дворе недалеко от Марлока. Слегка ошарашенный, вы отправляетесь в город.

Перейдите на **100**.

651

Осознав свою дальнейшую судьбу, трау надолго замолкает.

Вы привозите трау на рудники и продаёте его за 150 шардов надсмотрщику, суровому толстому мужику.

А вы возвращаетесь в город, переходите на **400**.

652

Вы карабкаетесь наверх, пока не достигаете узкой горной тропинки. Она ведёт наверх и исчезает в скале.

Какой-то человек преграждает вам дорогу. Очевидно, что он солдат, хоть его форма измята и перепачкана, словно он с недавних пор живет в глуши.

Если у вас есть титул Воин Короля, то перейдите на **2**. Если нет, но отмечено кодовое слово Агент, то идите на **629**. Если у вас отмечено кодовое слово Атрибут, то отправляйтесь на **353**. Если у вас нет ничего из перечисленного, то читайте дальше.

Солдат недоверчиво смотрит на вас. Он делает вам знак подойти и поговорить с ним.

Хотите вступить в переговоры — идите на **557**

Напасть на него прямо сейчас — **49.**

653

Перед вами стоит задача найти Ивового Друида, который живёт в священной роще, где-то в неподалеку, чтобы отнести ему дубовый посох. Вы бродите по лесу в поисках странных следов, необычных созданий — чего-нибудь, что могло бы привести вас к обиталищу друида.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 12.

Успех — **217**

Неудача — **7.**

654

Вы избавляетесь от цепей и прячетесь внутри нагруженной рудой вагонетки. Когда она выезжает из шахты, вы вылезаете и убегаете в горы. В конце концов вы достигаете Каран-Бару.

Отправляйтесь на **400**.

655

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **574**.

Генерал с улыбкой приветствует вас и заключает вас в объятия.

— Ты превзошёл все мои ожидания, друг мой, — говорит он.

Слуга втаскивает тяжёлый сундук, и Грив Марлок откидывает крышку при помощи своего меча. Внутри 1000 шардов!

— Твоё, — говорит он с усмешкой.

Отметьте эти деньги на Листе персонажа.

Также он дарует вам титул — в данном случае повышает ваш Ранг. Увеличьте свой Ранг на 1 и бросьте кубик. Выпавшее значение указывает полученное навсегда количество очков Выносливости. Кроме того, не забудьте за своё повышение в Ранге увеличить Защиту на 1.

Перед самым вашим уходом он говорит:

— Не стесняйся попросить, если что-нибудь понадобится.

Если у вас есть зашифрованное послание, перейдите на **677**. Если нет — на **100**.

656

Среди руин вы находите большую красную палатку. Олифард Волшебник сидит внутри. Он радушно приветствует вас. Если у вас есть волшебный ларец, перейдите на **672**. Если нет, читайте дальше.

Если у вас есть медный ключ, перейдите на **431**. Если нет, читайте дальше.

С помощью волшебства Олифард может мгновенно перенести вас в определённое место за 100 шардов. Если хотите воспользоваться его помощью, вычеркните требуемую сумму и выберите направление:

Марлок — идите на **100**

Каран-Бару — идите на **400**

Желанный Порт — откройте книгу «Города золота и славы», параграф 217.

Двеомер — откройте книгу «По Кровавому морю», параграф 100.

Если не хотите телепортироваться, используйте более привычный способ путешествия:

Выберете дорогу к Шадар Тору — идите на **602**

Выберете дорогу к Марлоку — идите на **377**

Углубитесь в Проклятое болото — **175**

Направитесь по дороге на север — **558**

Выберете дорогу к Жёлтому Порту — **233.**

657

Человек-скорпион повержен. Если хотите, то можете выдавить из его жала немного яда — запишите скорпионий яд на своём Листе персонажа.

Если во время боя с человеком-скорпионом вы были ранены, то вы подвергаетесь губительному воздействию яда — снизьте ваши показатели СРАЖЕНИЯ, ВОРОВСТВА И СЛЕДОПЫТСТВА на 1 (тем не менее, ни один из параметров не может упасть до 0). Отметьте в вашем Листе персонажа, что вы отравлены. Как только вы найдёте способ вылечить отравление, сниженные показатели вновь примут исходные значения. Если у вас есть противоядие, то вы можете излечиться прямо сейчас, не забудьте только вычеркнуть противоядие из вашего Листа персонажа.

Вы бредёте дальше, пока не приходите к краю плато. Внизу, в неглубокой долине, навален большой земляной курган, в нём полно нор, которые кишат людьми-скорпионами. Вот оно — логово людей-скорпионов.

Если у вас отмечено кодовое слово Артефакт, то перейдите на **406**. В ином случае вы понимаете, что не стоит даже и пытаться проникнуть туда — это слишком опасно. Вы возвращаетесь обратно в Венефакс, перейдите на **492**.



658

Вы стоите у подножья пика Дьявола. Это массивный чёрный столб, похожий на голый каменный ствол дерева, поднимающийся до небес. Вы не можете разглядеть верхушку, затерявшуюся в серых тучах. Там, в свинцовом тумане, сверкают молнии и грохочет гром.

Стены пика почти отвесные, однако гладкими их назвать нельзя — в них множество выщербин и торчащих осколков скал. По ним можно взобраться, но только если у вас есть скалолазное снаряжение. Если оно у вас есть, и вы хотите начать восхождение, двигайтесь на **340**. Иначе следуйте на **560**.

659

Вы освобождаете маленькое создание от пут. Маннекин издаёт торжествующий визг и взмывает в воздух.

— Благодарю тебя, громадина! — пищит он. — Меня зовут Пикалик, Крылатый воин. Я никогда этого не забуду, настанет день, когда я верну должок!

И с этими словами он улетает ввысь.

— Твои 75 шардов только что улетели, — иронично замечает дворянин в паланкине. — Маннекинам нельзя доверять, уж поверь мне.

Вы покидаете рынок рабов. Получите ключевое слово Альтруист и перейдите на **400**.

660

Вас радушно встречает командующий фортом. Его дочь, Алиссия, нежно обнимает вас. Вы можете остаться здесь на ночь совершенно бесплатно.

Восстановите вашу Выносливость до первоначального значения.

Теперь вы:

Направитесь на восток в Нерех — откройте параграф 225 в книге «Равнины завывающей тьмы».

Пойдёте на северо-запад, к форту Мереф — идите на **299**

Пойдёте на юго-восток, к форту Брайлон — **259**

Углубитесь в сельскую местность на западе — **548**.

661

Вы с ужасом понимаете, что ошиблись, едва наступив на неправильную линию пентаграммы. Крышка массивного гроба оглушительно взрывается. Из саркофага поднимается столб чёрного дыма — он движется к вам и обволакивает ваше тело. Вы оказываетесь в центре небольшого смерча.

Если у вас есть оружие с бонусом к СРАЖЕНИЮ +1 или более, то перейдите на **43**. Если же у вас обычное оружие или вообще никакого, то перейдите на **260**.

662

Этой ночью, после того, как Лаурия взломала замки на ваших цепях, вы направляетесь к месту встречи в туннеле. Вы обнаруживаете там завал и сидящих в засаде стражников во главе с надзирателем.

Лаурия со смехом выходит из тени. За то, что она выдала вас, надзиратель перевёл её работать на поверхности, откуда ей будет проще сбежать. Вас снова обвели вокруг пальца!

Надзиратель высек вас хлыстом за попытку к бегству, и у вас остается несколько уродливых шрамов. Потеряйте навсегда 1 очко ОБАЯНИЯ. Потеряйте кодовое слово Аферистка, отметьте кодовое слово Агрессия.

Спустя несколько дней вы устраиваете повторный побег, надеясь только на себя. Следуйте на **565**.

663

Они слишком быстры. Люди-скорпионы догоняют и убивают вас — теперь вы станете отличным ужином для их личинок. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается.

664

— К счастью для тебя — это так, — отвечает солдат. Несколько лучников выходят из скал вам навстречу — они находились там в засаде.

К вам подходит глава отряда и представляется капитаном Воркунгом. Он явно из представителей бывшей знати, дворян, верных королю и старому порядку, существовавшему до того как генерал Марлок узурпировал власть и убил короля. Воркунг настоятельно рекомендует вам покинуть это место.

Вы нашли лагерь повстанцев. Они остаются верны наследнику престола, Нергану Корину. После прихода генерала Марлока к власти и смерти отца Нерган ушёл в подполье.

Вы можете попытаться убедить Капитана Воркунга, что вы на стороне короля, сделав проверку ОБАЯНИЯ сложностью 9. Добавьте 1 к результату броска, если вы Воин, Вор или Странник.

В случае успеха отправляйтесь на **25**. В ином случае перейдите на **179**. Или вы можете последовать совету капитана и пуститься в обратный путь — идите на **474**.

665

Вы входите в пещеру, тут полно места и довольно темно. К сожалению, стая волков устроила себе здесь логово. Стая совсем не маленьких волков.

Если у вас есть волчья шкура, то перейдите на **516**. В ином случае отправляйтесь на **280**.



666

Торговец с далекого севера рассказывает историю о великом волшебнике, Таргдазе Великолепном, которого обманул шаман орды Тысячи ветров из Великих степей.

— Он заключил Таргдаза внутрь гигантского рубина и отправился грабить его башню. Но по своей глупости шаман открыл принадлежащий великому волшебнику Ларец Неведомого. Началась страшная буря, которая прокатилась по степям, разгоняя повсюду многие племена. Шаман был убит, конечно, но, насколько известно, Таргдаз всё ещё находится в заточении и терпеливо ждет освобождения — возможно, ещё лет сто, кто знает? Одно можно сказать наверняка — кто угодно, но только не я сделает это!

Теперь можете идти дальше:

На юг — **558**.

На север — **347**.

На запад, в лес Ларуна — **47**.

На восток, к озеру и поселку Кадмий — **135**.

667

Если вы ещё не посещали этот параграф, отметьте его на Листе персонажа и читайте дальше. В ином случае немедленно отправляйтесь на **660**.

Вы спасли Алиссию, дочь командующего фортом из лап зверолюдов! Отец заключает своё чадо в объятья, и всё благодаря вам!

Командующий даёт вам пару уроков рукопашного боя в качестве награды. Увеличьте ваше СРАЖЕНИЕ на 1.

Теперь вы:

Направитесь на восток в Нерех — откройте параграф 225 в книге «Равнины завывающей тьмы».

Пойдёте на северо-запад, к форту Мереф — следуйте на **299**

Пойдёте на юго-восток, к форту Брайлон — следуйте на **259**

Углубитесь в сельскую местность на западе — **548.**

668

Вас отводят в забой, и вы начинаете долбить породу.

Бросьте два кубика.

Результат 2-4: Обвал! Потеряйте 2 Выносливости

Результат 5-8: Безуспешно, да и время ваше вышло.

Результат 9-12: Серебряный самородок!

Если вы всё ещё живы, то вы покидаете Бронзовые холмы.

Отправиться в Каран-Бару — **400**

Идти на юг, к лесу Ларуна — **47**

Отправиться на запад, к Мрачной реке — 333

Идти на закат солнца, в Западную Глухомань — **276.**



669

Один из чиновников узнал вас, и через несколько минут вас вызывают к самому генералу! Вас отводят в тронный зал, переделанный в армейский штаб. Если у вас отмечено кодовое слово Аванпост, сразу перейдите на **102**. Если нет, читайте дальше.

Грив Марлок — это высокий человек с крючковатым носом и проницательными зелеными глазами.

— О тебе очень высокого мнения мой брат, губернатор Жёлтого Порта, и я очень надеялся, что ты объявишься здесь, — говорит он командным голосом. — Ты оказал мне большую услугу, покончив с этим напыщенным дураком Нерганом.

Теперь для тебя есть ещё одно задание. Цитадель Велис-Корин, что на Орлином перевале далеко на севере, подвергается постоянным атакам армии степняков. Нападающие — толпа мятежного сброда: кочевники, маннекины, попадаются даже трау, и разумеется, эти вероломные псы, приверженцы старого короля, да горит он в аду, ха-ха-ха. Мне нужно, чтобы ты отправился туда, обсудил положение дел с комендантом Орином Теланой и сделал все, что можешь, чтобы обеспечить неприступность цитадели. Я полагаюсь на тебя!

Запишите ключевое слово Аванпост.

Если у вас есть зашифрованное послание, перейдите на **677**. Если нет, вас выпроваживают прочь. Следуйте на **100**.



670

Вы на секунду теряете чувство направления и появляетесь рядом с каким-то полуразрушенным городом. Проходящий мимо строитель с ужасом смотрит на вас, не понимая, кого он видит перед собой, человека или демона. Вы спешите прочь от него, перейдите на **250**.

671

Радостные жители вручают вам 80 шардов в качестве награды. Вы не хотите оставаться здесь более. Судьба старухи Меган и её сообщников незавидна. Теоретически, их должны доставить в ближайший город, но местные настолько озлоблены, что они скорее сами жестоко накажут преступников.

Вы продолжаете свой путь.

Идти по берегу реки на север — **576**

Направиться вниз по реке, на юг — **82**

Углубиться в сельскую местность, что на востоке — **278**

Отправиться на запад, в сторону основной дороги — **558.**



672

— Мой ларец! — радостно кричит Олифард. Вы возвращаете ему его сундучок с магическими принадлежностями.

Вычеркните волшебный ларец из вашего Листа персонажа.

Олифард благодарит вас и даёт вам несколько уроков магии. Повысьте свой Ранг на 1. Бросьте один кубик. Результат станет числом очков Выносливости, которое вы прибавите себе навсегда. Отметьте это увеличение на вашем Листе персонажа. Кроме того, не забудьте повысить вашу Защиту на 1, как результат продвижения в Ранге.

Теперь отправляйтесь на **656**.

673

Вы идёте через Проклятое болото, вполне соответствующий своему названию. Огромные просторы покинутой пустоши лежат перед вами. Серые облака нависают над унылой равниной болотного цвета. То тут то там попадаются низкие холмики.

Бросьте кубик.

Результат 1-2: На вас напал волк.

⚔ Волк, СРАЖЕНИЕ 3, Защита 5, Выносливость 7

В случае победы вы получаете волчью шкуру.

Результат 3-4: Ничего не произошло.

Результат 5-6: Вы нашли 10 шардов в кучке костей.

Теперь вы:

Отправитесь на север, напрямик по бездорожью — **560.**

Пойдёте на восток, к дороге — **558.**

Направитесь в Трилистник — следуйте на **250**.

Направляетесь к Марлоку — идите на **100**.

Отправляетесь на запад, к Мрачной реке — на **99**.

674

Вы припоминаете кое-что из ваших уроков по волшебству. Чтобы безопасно пройти по пентаграмме, нужно наступать на правильные символы. Кто знает, какая магическая ловушка была здесь установлена.

Если вы решаете, что игра не стоит свеч, то уходите — **47**.

Если же вы решаете попробовать подойти к саркофагу, то сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 9.

Успех — **606**

Неудача — **661.**

675

Отчаянно вопя, вы падаете в темноту. Такое ощущение, что вы несётесь вниз целую вечность. Вокруг вас абсолютная тьма. Всё что вы слышите, это свист ветра в ушах.

Внезапно луч света прорезает сплошную темноту, и вы с оглушительным всплеском падаете в море! Откашливаясь и отплевываясь вы плывёте к близлежащему лесистому острову. На берегу расположено небольшое поселение — видимо это Торговый Пост на острове Друидов.

Перейдите на **195**.

676

Шпионы из Голнира поручили вам передать зашифрованное послание королю. Нерган Корин берёт бумагу из ваших рук и отдаёт её одному из своих советников. Вычеркните зашифрованное послание из вашего Листа персонажа.

— Хорошо, что ты доставил это именно мне. Это послание очень важно, — говорит король.

Получите 200 шардов в качестве награды.

Если у вас есть кодовое слово Deliver, то перейдите на **98**. В ином случае читайте дальше.

— Тем не менее, я надеялся, что ты уже поговорил с генералом Беладаем. Нам нужна цитадель Велис-Корин. А теперь ступай. Это королевский приказ.

Вы покидаете лагерь повстанцев и спускаетесь к подножьям гор.

Перейдите на **474**.

677

Шпионы из Голнира поручили вам передать зашифрованное послание генералу. Грив Марлок берёт бумагу из ваших рук и погружается в чтение. Вычеркните зашифрованное послание из вашего Листа персонажа.

— Интересно... Ты правильно сделал, что передал это послание именно мне, — говорит он. — Объявляю тебе благодарность.

В качестве награды вы получаете 150 шардов.

Теперь вы покидаете дворец, отправляйтесь на **100**.

678

Если у вас отмечено кодовое слово Акация, идите на **195**. В противном случае читайте дальше.

Путешествие через лес оказывается таким же тяжёлым, как и тогда, когда вы отправились в Старый лес в первый раз. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 10.

Успех — идите на **679**

Неудача — идите на **36.**

679

Запах моря с одной стороны явно сильнее. Доверившись своему носу, вы в конце концов выходите из чащи и оказываетесь на берегу моря. Следуйте на **128**.

680

Вы мертвы. Если у вас есть договор о воскрешении, переходите на записанный на вашем Листе персонажа параграф, только сначала сотрите всё нынешнее имущество, деньги и всё, что записано в Корабельной Декларации.

Если же договора о воскрешении у вас нет, то это конец, и вы можете только начать с самого начала, создав нового персонажа. Тогда не забудьте стереть все кодовые слова и записи в наборах приключений всех ваших книг «Земель сказаний». Вы можете начать с параграфа 1 любой из книг серии.



Совместный проект перевода с английского выполнили участники:



Vervang



Kadena



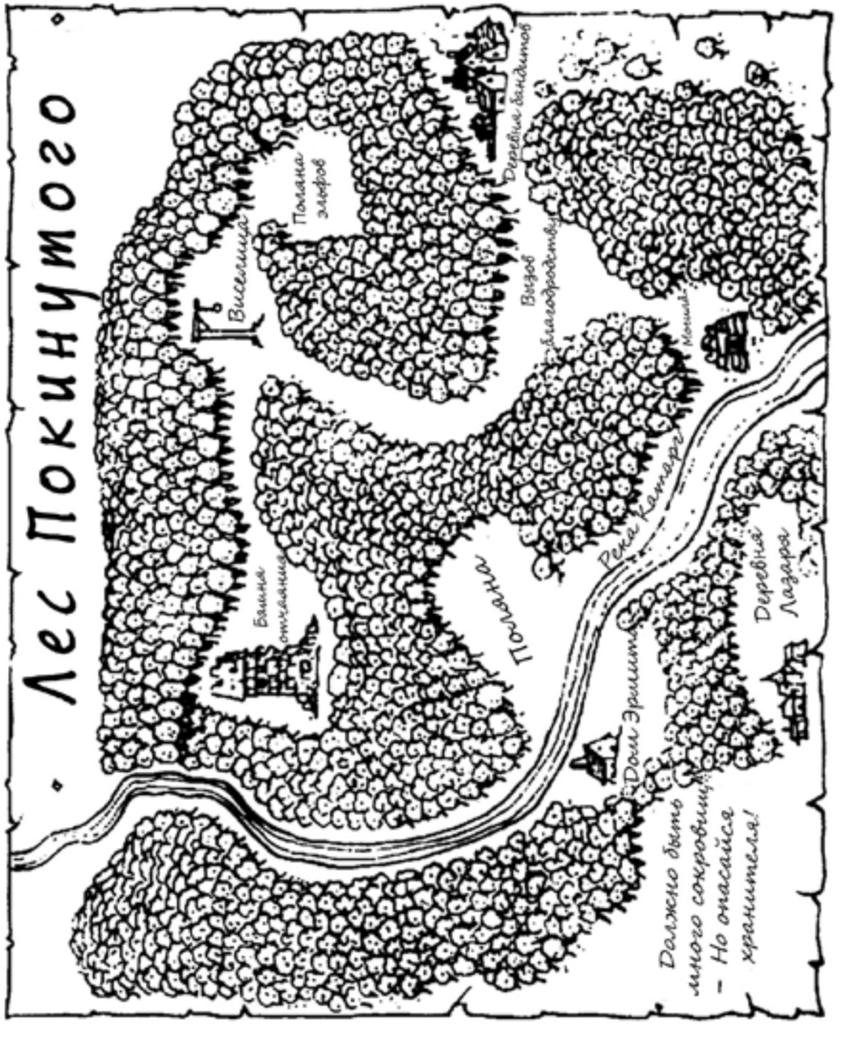
Златолюб

Xpromt
Jumangee
Иннокентий Кравцов
и другие

Если Вам понравилась, или не понравилась эта книга-игра,
если Вы обнаружили ошибку
или если у Вас появилось предложение,
как улучшить текст перевода книги-игры,
пожалуйста, мы будем рады
услышать Ваш комментарий на сайте!

Внимание!

Вы **не** должны смотреть эту карту,
если не выполнили условия параграфа 200!



Философия игр, динамика букв



Скачать шаблоны Листов персонажа,
набор приключения, эту и другие книги серии в электронном формате, а также список изменений и исправлений возможно на сайте
«Книги-игры и интерактивные рассказы»
http://quest-book.ru