

Алосар Эманли

и твари с упавшей звезды

Written by **Matthew J. Hanson**
Edited by **Kate Berens**
Art & Layout by **Rick Hershey**
Published by **Wolfgang Baur**

This stand-alone adventure is designed for a single player with no GM. All you need to play is some dice (d6, d8, d10, and d20), a pencil, some paper, and this adventure.

The rules are explained as you play. Begin at paragraph 1 and proceed from there, taking notes (including the paragraph path you've already followed) on your paper as you go.

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

Pathfinder
Roleplaying Game Compatible

Перевод: Златолюб

версия 1.00
http://quest-book.ru

Данное приключение не является частью кампании и предназначено для одного игрока, без ведущего. Все, что требуется для игры, это несколько костей (d6, d8, d10 и d20), карандаш, бумага и само приключение.
Правила объясняются по ходу игры. Начните с параграфа **1** и следуйте дальше, делая записи на бумажке по мере чтения (включая номера параграфов, которые вы посещаете).

1

Тебя зовут Алосар Эманли. Сколько ты себя помнишь, тебя всегда влекла красота и сила природы, и в юном возрасте ты стал учеником наставника-друида по имени Силандрал. Он научил тебя многим вещам – читать по звездам, черпать и использовать божественную силу природы, и искусству боя.
Этим вечером, когда сгустились сумерки, Силандрал позвал тебя на маленькую полянку в лесу. От луны остался лишь тонкий серпик, но звезды дают достаточно света, чтобы твои острые глаза эльфа могли видеть.
- Алосар, - начал учитель, - ты многое выучил, и вскоре начнешь самостоятельную жизнь. Но чтобы удостовериться, что ты готов, я подготовил для тебя ряд испытаний. Первое, испытание боя. Мир может оказаться суровым местом, и временами тебе потребуется сражаться.
Силандрад взмахнул руками и вознес несколько молитв на потайном языке друидов. Перед тобой возник крупный барсук. Ты знаешь, что барсук не настоящий, а магическое создание, которое растает, когда чары развеются.
- Приготовься, - говорит Силандрал. Ты хватаешься за свой серп, а барсук бросается на тебя.
Ты должен сейчас сразиться с барсуком. В каждом раунде ты атакуешь, а потом атакует барсук. Чтобы атаковать, брось 20-гранник (d20) и прибавь свою премию атаки (+5). Удар попадает в цель, если сумма будет равна или больше показателя защиты барсука (АС). При попадании ты причиняешь повреждения – брось 6-гранник и вычти результат из очков здоровья барсука, записав оставшиеся у него очки у себя на бумажке. Потом проведи атаку за барсука, используя d20 и премию атаки барсука. Если удар попадет в цель, брось для повреждений 4-гранник и отними выпавшее число из своих очков здоровья.
Твоя премия атаки +5
Повреждения от серпа 1d6
Твой показатель защиты 17
Твои очки здоровья 15

Премия атаки барсука +1
Повреждения от укуса 1d4
Показатель защиты барсука 13
Очки здоровья барсука 9
Если ты уменьшил очки здоровья барсука до 0, прочти **49**.
Если барсук уменьшил твои очки здоровья до 0, прочти **55**.

2

Медвежонок лизнул тебе руку и ожидающе посмотрел на тебя. Понимаешь, что теперь, когда его настоящая семья погибла, ты – его единственная надежда остаться в живых. Чешешь его за ухом, затем продолжаешь свой путь.

До конца приключения медвежонок будет помогать тебе. Всякий раз, когда ты атакуешь или накладываешь заклинание в бою, медвежонок тоже атакует. Он может атаковать того же противника, что и ты, или другого. У медвежонка премия атаки +4, а его укус наносит 1d4+2 повреждений. Твои враги всегда будут атаковать тебя вместо медвежонка. Запиши это у себя на бумажке.
Теперь прочти **27**.

3

Ты проворно рухнул на землю, и осколки камня просвистели у тебя над головой.
Теперь прочти **23**.

4

- Я станцую для тебя, - отвечаешь никси.
Та хихикает.
- Великолепно! А я тебе подыграю.
Она начинает петь энергичную песенку, а журчание ручья, похоже, подхватывает ее мелодию. Ты знаешь только простенький детский танец, но надеешься, что этого хватит.
Ты пытаешься применить умение Выступление (танец). К несчастью, ты не обучался этому умению, поэтому получаешь премию всего лишь в +1. Брось d20 и прибавь к выпавшему 1.
Если сумма 15 или больше, прочти **33**.
Если сумма 14 или меньше, прочти **36**.

5

Как ты ни пытался, но так и не смог отыскать ни малейших признаков того, кто живет в пещере. Смиренно сознаешься в этом Силандралу. Тот качает головой.
- Пускай так. Не следует лезть в дела, в которых не разбираешься, – молвил он. – Пошли, третье испытание ждет.
Теперь прочти **7**.

6

Мама-медведица ревет на тебя. Ты и сам знаешь, что лучше с ней не задираться, но у тебя еще осталась последняя возможность этого избежать. Силандрил научил тебя использовать язык тела для общения с животными.
Ты пытаешься использовать на медведице животную эмпатию. Животная эмпатия – это классовая черта друида, действующая подобно проверке умения. У тебя премия +3 к животной эмпатии, поэтому брось d20 и прибавь 3.
Если сумма 20 или больше, прочти **38**.
Если сумма 19 или меньше, прочти **54**.

7

Вновь ты идешь за Силандралам и вскоре догадываешься куда – к самому высокому холму в пределах дня пути от вашего дома. Силандрал часто приводил тебя сюда посмотреть на звезды. Он научил тебя именам планет и созвездий, и пытался научить тебя прорицать по их движению, но, увы, из твоих умений это, вероятно, самое слабое.
- Посмотри вверх, - приказал тебе Силандрал, когда вы достигли вершины холма. – Скажи, что ты видишь. Не торопись.
Ты естественно знаешь, что он хочет, чтобы ты прочел в небе какое-нибудь знамение, а не просто назвал созвездия. Ты пытаешься целый час, но можешь разглядеть одни только звезды.
Затем замечаешь движение.

- Падающая звезда. – Ты знаешь, что это знамение, но какого рода?
- Вижу, - судя по тону, Силандралу что-то не нравится. Присмотревшись к звезде, понимаешь, что она не испаряется в ничто, как обычно бывает. Она, похоже, становится все ярче и ярче, приближаясь к горизонту.
Затем слышишь, как она врезалась в землю. Яркая вспышка взвивается не так уж далеко, как будто в лесу пожар. Но пламя затухает так же быстро, как и появилось.
- Это совсем не то, чего я ожидал, - говорит Силандрал. – Пошли.
Теперь прочти **9**.

8

Медвежонок приседает на задние лапы, потом пятится, разворачивается и убегает.
Теперь прочти **27**.

9

Силандрал отводит тебя назад, к дому, который ты с ним делишь. Он быстро собирает кое-какие пожитки, включая несколько потрепанных книг и некоторые пахучие травы, применяемые в магии.
- Я должен поговорить с остальными из моего ордена, - говорит он тебе.
- Вы не собираетесь исследовать упавшую звезду? – Спрашиваешь.
- Не сейчас. Звезды могут приносить вещи не из нашего мира и могут содержать секреты, неизвестные в природе. Она может и не представлять опасности вообще, но я попрошу, чтобы пока меня не будет, ты оставался здесь и не покидал хижину.
С этими словами Силандрал выходит наружу, превращается в орла и улетает в сторону противоположную той, где упала звезда.
Готовишься к ночному отдыху, когда тебе в голову приходит мысль. А что, если это все еще часть испытания? Что, если испытание не в том, чтобы прочесть звезды, а чтобы сделать этот выбор? Должен ли ты последовать воле своего учителя, или должен пойти своим путем? Разве Силандрал не говорил, что вскоре тебе придется жить самостоятельно?
Если решаешь отправиться в лес и исследовать упавшую звезду, прочти **14**.
Если остаешься на ночь в хижине, прочти **30**.

10

Силандрал ведет тебе через лес и останавливается у входа в небольшую пещеру, которой ты тут что-то не припоминаешь.
- Скажи мне, чья это пещера?
Ты внимательно изучаешь местность вокруг пещеры, выискивая признаки того, кто может в ней жить.
Ты делаешь проверку умения, в данном случае проверку Выживания. Чтобы сделать проверку умения, брось d20 и прибавь свою премию умения. У тебя премия +7 к умению Выживания, поэтому брось d20 и прибавь 7.
Если сумма 10 или больше, прочти **35**.
Если сумма 9 или меньше, прочти **5**.

11

Несмотря на все твои усилия, раны медвежонка оказались слишком тяжелыми, и жизнь вытекла из его тела.
Теперь прочти **27**.

12

Мама-медведица и один из медвежат мертвы. Жизнь второго медвежонка угасает. Ты

думаешь, что можешь спасти его, но действовать надо быстро. Если ты еще не израсходовал «лечить легкие раны», это заклинание, ты уверен, вылечит раны медвежонка и даст ему необходимые для жизни силы. Также ты можешь попытаться спасти жизнь медвежонка, перевязав раны и наложив мази. Магии для этого не требуется, но есть риск неудачи.
Если ты накладываешь на медвежонка «лечить легкие раны», прочти **15**.
Если пытаешься вылечить его без помощи магии, прочти **17**.

13

Зеленая кровь продолжает сочиться из трупов незнакомых существ. При твоих-то знаниях природы, ты уверен, что они не из этого мира. Ты слышал слухи о существовании жизни на других мирах, и о том, что падающие звезды иногда заносят ее на землю. На твой взгляд, эти монстры и должны быть такими звездными существами. Возможно, этими двумя количество упавших с неба и исчерпывается, но ты боишься, что их может оказаться больше.
Несмотря на слова твоего наставника, ты больше не веришь, что оставаться в хижине безопасно. Ты видишь два варианта действий. Либо ты должен догнать Силандрала и рассказать ему о своем открытии, либо тебе следует отправиться в лес и выяснить все подробнее. Ты не знаешь, ни где именно приземлилась упавшая звезда, ни куда направился Силандрал. Однако несколько лет назад тебе довелось отправиться с ним на собрание друидов, до которого было где-то с день пути, а сейчас он улетел примерно в том направлении.
Если направишься к упавшей звезде, прочти **52**.
Если пойдешь за Силандралом, прочти **41**.

14

Собираешь свои пожитки и углубляешься в лес, направляясь туда, где, по твоему мнению, упала звезда. По дороге замечаешь, что лес необычно тих. Ни щебета птиц, ни шуршания грызунов, и даже насекомые, кажется, попрятались.
Затем ты слышишь рев боли, в котором узнаешь крик крупного раненого животного. Бежишь на звук, и вскоре тебе открывается ужасающее зрелище. Медведь-гризли с двумя детенышами лежит на земле в окружении выводка гигантских, сегментированных червей, чья оранжевая кожа покрыта тысячами крошечных гребней. «Голову» у этих червей можно отличить только по зияющей пасти, окаймленной рядами зубов-иголок. Многие из червей валяются дохлыми, но еще несколько пируют на теле взрослого медведя.
Обнажаешь серп и устремляешься в бой.
Сейчас ты должен сразиться с тремя звездными червями. Проведи эту битву подобно предыдущим, и не забывай, что можешь накладывать заклинания, описанные в параграфе 64. Проверь свои записи – нет ли у тебя каких еще преимуществ. Кроме того, тебе потребуется проследить, за сколько раундов ты управишься – запиши результат на бумажке.
Твоя премия атаки +5
Повреждения от серпа 1d6
Твой показатель защиты 17
Твои очки здоровья 15

Премия атаки звездного червя +1
Повреждения от укуса 1d4
Показатель защиты звездного червя 12
Спас-бросок Рефлексов звездного червя +0
Очки здоровья звездного червя 4

Если звездные черви уменьшили твои очки здоровья до 0, прочти **65**.
Если ты уменьшил очки здоровья всех троих звездных червей до 0, прочти **16**.

15

Возлагаешь на медвежонка руки и зачерпываешь силу магии, чтобы исцелить его раны. Медвежонок открывает глаза. Он дергает носом и обнюхивает тебя.
Запиши, что ты наложил «лечить легкие раны.
Если ты выдержал второе испытание Силандрала, прочти **18**.
В противном случае прочти **32**.

16

Последний червь пал в брызгах зеленой крови, хлещущей из его тела. Ты быстро осматриваешь тела трех павших медведей.
Если предыдущая битва заняла пять раундов или меньше, прочти **12**.
Если битва заняла шесть раундов или больше, прочти **47**.

17

Перевязываешь раны медвежонка, а сверху наносишь мазь.
Ты делаешь еще одну проверку умения, на этот раз Целительства. У тебя премия +7 к умению Целительства, поэтому брось d20 и прибавь 7.
Если сумма 15 или больше, прочти **24**.
Если сумма 14 или меньше, прочти **11**.

18

Медвежонок обнюхивает тебя, затем закапывается в твой мешок и осторожно вынимает игрушечного медвежонка.
Теперь прочти **2**.

19

У первого бандита твоя история не вызвала ничего, кроме насмешек, но тут подал голос бородач.
- А что, если он прав, Ворона? Прошлой ночью как раз было дурное знамение.
Названый Вороной бандит обращается к тебе.
- Мне-то ты баки так просто не забьешь, но ты смелый парень! На этот раз я пропущу тебя бесплатно, но лучше бы тебе разжиться монетой, когда будешь возвращаться.
И сдержав свое слово, бандиты позволили тебе перейти через мост, и ты поспешил дальше.
Теперь прочти **44**.

20

Взглядом и позой пытаешься показать медвежонку, что ты не желаешь ему вреда.
Животная эмпатия – это классовая черта друида, действующая подобно проверке умения. У тебя премия +3 к животной эмпатии, поэтому брось d20 и прибавь 3.
Если сумма 20 или больше, прочти **2**.
Если сумма 19 или меньше, прочти **8**.

21

Без помощи никси тебе не отыскать правильной дороги в лесу, поэтому твой единственный вариант – вернуться домой.
Если знаешь Secret A, прочти **56**.
Если знаешь Secret B, прочти **46**.

В противном случае, когда вернешься домой, ты должен попытаться остановить угрозу самостоятельно. Прочти **52**.

22

- Учитель, - говоришь ты, - нездешние существа пришли с упавшей звездой. Я не знаю, сколько их.
- Этого-то я и опасался, - говорит другой друид, на этот раз с парой оленьих рогов на голове.
- Полагаю, мы разберемся с этим, - отвечает третья, старая женщина в зеленом плаще. – Отправляемся.
И не успел ты больше и слова сказать, как все пятеро друидов обратилися в птиц и улетели в направлении твоего дома. Неспособный превращаться, ты должен отправиться в долгий обратный путь пешком. Ночь уже давно опустилась, когда ты, наконец, приходишь, застав дома одного лишь Силандрала. Тот поясняет, что вместе с остальными друидами отыскал место падения звезды, одолел нездешних существ и уничтожил звездный камень.
Теперь прочти **61**.

23

Остатки камня чернеют и рассыпаются пеплом. Незнакомая магия, которую ты обнаружил, также растаяла. Ты уверен, что камень больше не представляет угрозы.
Отправляешься обратно в хижину дожидаться Силандрала, который возвращается несколько часов спустя.
- Что тут происходило? – Спрашивает он, едва увидев тебя. Должно быть, следы твоей борьбы очевидны. Объясняешь, что случилось и твою роль в этом.
Теперь прочти **61**.

24

Ты сноровисто останавливаешь кровотечение, и дыхание медвежонка становится легче. На твой взгляд, от смерти ты его спас, но медвежонок все еще слаб, и ему потребуется много отдыхать, чтобы выздороветь. Также он очень уязвим для любых возможных атак. Теперь ты гораздо решительней настроен отыскать источник этих незнакомых существ и положить им конец.
Теперь прочти **27**.

25

Сплетаешь божественную силу, как научил тебя Силандрал, и мирное выражение воцаряется на морде медведицы. Она лижет тебе руку огромным шершавым языком. Осторожно подходишь к медвежатам, затем мягко достаешь тряпичную игрушку из лап медвежонка.
Медленно выходишь из пещеры и вручаешь игрушку Силандралу. Тот кивает.
- Вижу, у тебя получилось. Можешь оставить игрушку себе. Перейдем к третьему заданию.
Запиши, что ты прошел второе испытание Силандрала.
Теперь прочти **7**.

26

Накладываешь заклинание, и медвежонок негромко хныкнул.
Медвежонок должен сделать спас-бросок, чтобы устоять перед твоим заклинанием. У него премия +1 к спас-броску Воли, поэтому брось d20 и прибавь 1.
Если сумма 13 или больше, прочти **8**.
Если сумма 12 или меньшег, прочти **2**.

27

Продолжаешь идти по выбранной тропе туда, куда, как ты считаешь, упала звезда. Вскоре видишь признаки того, что ты на правильном пути. На деревьях и кустах красуются странные отметины когтей. Иногда на земле попадаются пятна чего-то зеленого.

Наконец приходишь к месту падения. В лесу открывается неестественная прогалина, образовавшаяся от того, что группа деревьев были повалены с неожиданной силой. В центре выжженной поляны раздутое существо со многими конечностями откладывает сфероиды размером с кулак, которые вполне могут быть яйцами. За королевой ухаживают две меньшие версии этого чужепланетного монстра.

Судя по количеству пульсирующих фиолетовых яиц, если они проклюнутся, чудовища быстро заполонят весь лес и окружающую территорию. Необходимо остановить их, но ты боишься, что не справишься в одиночку.

Если атакуешь тварей, прочти **59**.

Если решаешь, что следует все-таки попытаться найти Силандрала, запиши, что знаешь Secret A, затем прочти **41**.

28

Второй человек падает перед тобой. Оттаскиваешь их тела подальше от моста и оставляешь на корм стервятникам.

Теперь прочти **44**.

29

Говоривший с тобой бандит взъярился:

- Пытаешься нас запугать? За это ты заплатишь дважды. Сперва кровью, потом всем, что у тебя есть. – Два бандита перехватывают свои копья и устремляются на тебя.

Прочти **43**.

30

Решаешь, что настоящая мудрость состоит в том, чтобы слушаться старших. Укладываешься на ночь. Сон приходит быстро, но он неспокоен. Тебя мучают странные видения существ, у которых слишком много глаз.

Перед самым рассветом тебя будит грохот. В дверях хижины стоят две отвратительные твари. Они похожи на гигантских насекомых, но совершенно неведомой тебе разновидности. Передняя пара их шести ног оканчивается ужасными когтями. Дюжины глаз окаймляют их головы.

Увидев тебя, эти кошмарные существа испускают вопль, напоминающий звук трущихся камней. Они бегут к тебе. Хватаешь свой серп и готовишься встретить чудовищных жуков.

Ты должен сейчас сразиться с двумя звездными ползунами. Проведи эту битву как раньше, но каждый раунд тебя атакуют оба звездных ползуна (пока они оба живы). Поскольку твой сон был прерван, ты не получаешь никаких заклинаний.

Твоя премия атаки +5
Повреждения от серпа 1d6
Твой показатель защиты 17
Твои очки здоровья 15

Премия атаки звездного ползуна +2
Повреждения от укуса 1d6
Показатель защиты звездного ползуна 14
Спас-бросок Рефлексов звездного ползуна +2

Очки здоровья звездного ползуна 5

Если звездные ползуны уменьшили твои очки здоровья 0, прочти **65**.
Если уменьшил очки здоровья обоих звездных ползунов 0, прочти **13**.

31

К счастью для тебя многочисленные ветки дерева дают достаточно опор для рук и ног. Вскоре добираешься до гнезда. Оно выстлано крохотными перышками, но птиц в нем не видно.
- А, ну да, - говорит никси. – Пронырливый хорек съел маленьких милашек этим утром – бедняжки. Ну ладно. Ты доказал, что достоин, поэтому я скажу тебе, где твои друзья.
Теперь прочти **60**.

32

Медвежонок рычит на тебя. Даже такой малыш, он может представлять угрозу, но если ты сможешь с ним подружиться, он может оказаться и полезным.
Если ты еще не накладывал «очаровать животное», можешь попытаться наложить его сейчас. В противном случае можешь попытаться применить свои тренировки в животной эмпатии, чтобы успокоить страхи медвежонка и показать ему, что ты друг. И наконец, ты можешь просто оставить его в покое.
Если накладываешь «очаровать животное», прочти **26**.
Если пытаешься задействовать животную эмпатию, чтобы подружиться с медвежонком, прочти **20**.
Если оставляешь медвежонка в покое, прочти **27**.

33

Быстро исполняешь все движения детского танца, но никси продолжает петь, поэтому ты повторяешь танец снова и снова. Песня никси становится все быстрее и быстрее, тебе нелегко выдержать темп. Наконец, когда ты уже думал, что вот вот-вот свалишься от усталости, никси заканчивает петь и заливается хохотом.
Отсмеявшись, она говорит:
- Тебе недостает умелости, синичка, но ты восполнил это своим духом. Ты доставил мне капельку радости сегодня, а потому я помогу тебе.
Теперь прочти **60**.

34

Последняя из нездешних тварей рухнула, сочась зеленой кровью из ран. Берешься за серп и взрезаешь все до единого фиолетовые яйца. Они лопаются с писком, выпуская густую желтую слизь.
Затем твое внимание обращается к странному шероховатому камню, размером не больше человеческой головы, в центре выжженной поляны. Он пульсирует болезненным бледным светом и излучает незнакомую магию. Ты можешь с уверенностью сказать, что камень пришел не из нашего мира.
На твой взгляд будет неправильно оставить камень, где он есть, но ты не уверен в том, что же следует с ним сделать.
Если попробуешь уничтожить камень, прочти **39**.
Если заберешь камень в свою хижину, прочти **46**.
Если заберешь камень и попытаешься отыскать Силандрала, запиши, что знаешь Secret B, потом прочти **41**.

35

Обыскав землю возле пещеры, ты заметил неглубокие отпечатки лап в грязи. Хищник с четырьмя пальцами. Судя по когтям, это не кот. И след слишком большой для волка.

- Медведь гризли. – Твой ответ.

- Точно, - соглашается Силандрал. – Медведица с детенышами. Я положил в логово детскую игрушку. Твое второе испытание достать ее.

Значит это испытание магии – ты знаешь, что глупо бросать вызов маме-медведице в ее логове. И хотя ты сумел одолеть барсука, подозреваешь, что бой с медведем гризли завершится тем, что кого-то погрызли.

К счастью, ты изучил и подготовил заклинание, которое позволит тебе пройти беспрепятственно: «очаровать животное».

Входишь в пещеру и призываешь магический свет не ярче свечи. Теперь ты видишь медведицу гризли, свернувшуюся вокруг двух медвежат. Тот, что помладше, обхватил лапками набивную тряпичную куклу с ушками и носиком, напоминающими медвежьи. При твоем приближении мамаша забеспокоилась. Теперь пора для твоего заклинания.

Будучи друидом, ты каждый день можешь подготовить и наложить определенное количество заклинаний. Сейчас ты накладываешь заклинание, называемое «очаровать животное». Если хочешь узнать, какие еще заклинания ты можешь накладывать, прочти их описания в параграфе 64. Запиши их на своей бумажке. Свои заклинания ты можешь накладывать в любой момент, посмотрев параграф ***64****, но каждое заклинание доступно лишь один раз в день. Когда ты наложишь заклинание, то уже не сможешь его использовать до следующего дня.*

Когда ты накладываешь заклинание на другое существо, оно получает шанс устоять перед эффектами заклинания, выполнив спас-бросок. Поскольку «очаровать животное» воздействует на сознание, существо получает к спас-броску премию своей Воли. Сделайте спас-бросок за медведицу, бросив d20 и прибав медвежью премию +2.

Если результат 13 или выше, прочти **6**.

Если результат 12 или ниже, прочти **25**.

36

Начинаешь танцевать, но не успел ты закончить, как поскользнулся на мокром камне и полетел вниз головой в ручей.

- Глупая синичка, - хихикает никси. – Я сказала танцевать, а не плавать! Но не думаю, что это твоя сильная сторона. Должна сказать, тебе еще стараться и стараться.

Если ты еще не провалил демонстрацию удалого подвига, можешь его продемонстрировать, прочтя 40.

В противном случае прочти **58**.

37

Осколки звездного камня втыкаются в твою кожу и вспарывают твою плоть.

Получаешь 1d6 повреждений от взрыва.

Если твои очки здоровья уменьшились до 0, прочти **51**.

В противном случае прочти **23**.

38

Даешь понять, что ты не представляешь угрозы. Мама-медведица остается лежать, хотя продолжает быть настороже. Осторожно вынимаешь куклу у медвежонка и покидаешь пещеру.

- Удовлетворительно, - говорит Силандрал. – Следуй за мной.

Отметь, что ты прошел второе испытание Силандрала и прочти **7**.

39

Обрушиваешь свой серп на иномирный камень, и тот взрывается во вспышке света и рое каменных осколков.

Тебе необходимо выполнить спас-бросок, чтобы избежать повреждений от взрыва. У тебя премия +3 к спас-броскам Рефлекса, поэтому брось d20 и прибавь 3.

Если сумма 13 или больше, прочти **3**.

Если сумма 12 или меньше, прочти **37**.

40

- Я выбираю удалой подвиг, - говоришь никси.

- Как удачно. Как раз вчера мама-малиновка – бедняжка – стала обедом везучего ястреба. Ее детки, совсем как ты, еще не готовы летать и без мамы наверняка погибнут. Если, конечно, ты не сможешь забраться на дерево и спасти их.

Ты знаешь, что если спасешь малиновок, то будешь за них и дальше отвечать, но, похоже, это единственный способ потешить никси, поэтому ты начинаешь лезть на указанное ею дерево.

Чтобы залезть на дерево, ты должен сделать проверку умения, в данном случае Лазания. Ты не обучен этому умению, поэтому лазаешь не очень хорошо, но к счастью на дерево нетрудно залезть. Брось d20. Премии к броску у тебя нет.

Если результат 10 или больше, прочти **31**.

Если результат 9 или меньше, прочти **57**.

41

Твой дом находится в лесу в нескольких милях от ближайшей дороги, и лишь добравшись до грунтовой тропинки, ты можешь начать путь в том направлении, куда, по твоему мнению, отправился Силандрал.

Спустя два часа дорога приходит к узкому деревянному мосту. Там стоят, опершись о копья, два человека в клепаных кожаных доспехах. У одного гладкие черные волосы и чисто выбритое лицо, в то время как второй может похвастать кудрявой рыжей бородой и волосами. На них нет ни официальных блях, ни гербовых цветов. Сдается тебе, что это обычные разбойники с большой дороги.

- Любой, кто идет по этому мосту, должен заплатить пошлину, - говорит черноволосый бандит.

Хотя численное преимущество у них, вполне возможно, что с твоими познаниями в магии ты сможешь одолеть этих уголовников. С другой стороны, ты можешь попробовать отговорить их, а так как денег у тебя нет, возможно, у тебя окажется что-то, что они примут в уплату.

Если атакуешь разбойников, прочти **42**.

Если пытаешься договориться с ними, прочти **45**.

Если пытаешься заплатить им, прочти **48**.

42

- Это был последний раз, когда вы вымогали деньги у путника, - говоришь разбойникам и атакуешь.

Теперь прочти **43**.

43

Ты должен сразиться с двумя людьми-бандитами.

*Проведи этот бой, как предыдущие сражения, и не забудь заглянуть на параграф **64** за доступными заклинаниями. Во время хода противника тебя атакуют оба бандита, пока они оба живы.*

Твоя премия атаки +5
Повреждения от серпа 1d6
Твой показатель защиты 17
Твои очки здоровья 15

Премия атаки разбойника-человека +5
Повреждения от копья 1d6+2
Показатель защиты разбойника-человека 15
Спас-бросок Рефлексов разбойника-человека +2
Очки здоровья разбойника-человека 8

Если разбойники уменьшили твои очки здоровья до 0, прочти **65**.
Если ты уменьшил очки здоровья обоих разбойников до 0, прочти **28**.

44

Оставив мост позади, продолжаешь свое путешествие. Идешь еще несколько часов, так и не увидев ни одной живой души. Затем приходишь к другому мосту, перекинувшемуся через небольшой ручей.
Ты помнишь это место по предыдущему путешествию с Силандралом. Тогда вы свернули с дороги и шли вверх по течению ручья, пока не дошли до источника, откуда было уже рукой подать до места собрания друидов.
Идешь вдоль ручья и вскоре приходишь к журчащему источнику. Останавливаешься осмотреться. Прошло много лет с тех пор, как ты был здесь, и деревья выглядят не так, как в твоей памяти. Пытаешься решить, в какую сторону пойти.
Затем из источника доносится какой-то шум.
Теперь прочти **53**.

45

- У меня нет ничего ценного, - говоришь разбойникам, - только информация. Тут неподалеку ужасные твари. Если вы меня пропустите, я приведу подмогу, которая их остановит. Если я не смогу этого сделать, твари вскоре доберутся и до этого моста.
Ты пытаешься использовать умение Дипломатии. У тебя премия +3 к этому умению, поэтому брось d20 и прибавь 3.
Если сумма 15 или больше, прочти **19**.
Если сумма 14 или меньше, прочти **29**.

46

Возвращаешься в хижину, не выпуская из рук странного светящегося камня. Пульсирующий свет камня заставляет тебя нервничать, но ничего плохого не происходит, пока ты ждешь Силандрала. Спустя несколько часов тот наконец-то возвращается. Быстро даешь отчет о своих поступках, затем Силандрал выносит камень наружу и уничтожает его при помощи некоего магического ритуала.
Теперь прочти **61**.

47

Осматриваешь медведей, прислушиваясь к малейшим признакам дыхания, но все трое мертвы.
Теперь прочти **27**.

48

- У меня ни гроша, - говоришь им. – Но, может быть, у меня найдется что-то другое, ценное, что я смогу отдать вам в обмен на проход.
- Посмотрим, что у тебя есть, - отвечает черноволосый бандит.
Если у тебя есть масло волшебного оружия, прочти **63**.
В противном случае прочти **50**.

49

С последним ударом твоего клинка барсук исчезает, оправившись туда, откуда пришел. «Удовлетворительно», - говорит Силандрал. Он сплетает очередное заклинание, затем мягко касается твоего лба – ты чувствуешь, как твои раны и ушибы исчезают.
- Ты прошел испытание боем. Вот награда за твои успехи. – Он протягивает флакон, содержащий вязкую жидкость. Сфокусировавшись на ней, ощущаешь магическую ауру. – Смажь этим свой серп, и он тебе хорошо послужит на время одного боя.
Ты получил масло волшебного оружия. Отметь это у себя на бумажке.
Масло волшебного оружия: *Ты можешь использовать это масло в начале боя. До конца этого сражения твоя премия атаки возрастает до +6, и твой серп наносит 1d6+1 повреждений (брось d6 и прибавь 1). После применения масло пропадает.*
Тебя также исцелили при помощи магии от всех повреждений, полученных в бою с барсуком. Это восстанавливает твои очки здоровья до максимум в 15.
Теперь прочти **10**.

50

Ты предлагаешь свои жалкие пожитки, но ничего из них бандитов не впечатлило.
- Это все, что у тебя есть? – Спрашивает гладколицый бандит. – Боюсь, нам придется преподать тебе урок. Всегда носи деньги, когда путешествуешь по дороге.
И с этими словами двое разбойников поднимают копья и атакуют.
Теперь прочти **43**.

51

Валишься на землю, и твоя кровь начинает холодеть. Ты знаешь, что это конец, но ты можешь умереть счастливым – ты спас лес от ужасных чужепланетных захватчиков.
Ты завершил приключение. Если хочешь попытаться добиться иного исхода, вернись на параграф **1** и начни заново.

52

Ты понимаешь, что все, что тебе остается, это гадать, потому что ты на самом деле не знаешь, куда отправился Силандрал. Решаешь, что самым разумным будет попытать удачи, отправившись в лес, чтобы постараться найти и, возможно, уничтожить упавшую звезду.
Теперь прочти **14**.

53

Из источника доносится смех. Обернувшись, видишь выглядывающее из воды голубоватое лицо. Узнаешь в нем никси, фею-водяного духа. Они редко бывают по-настоящему опасны, но любят подшучивать над смертными.
- Только посмотрите, - говорит никси. – Еще один. Но эта маленькая синичка, похоже, заплутала.
- Еще один? А другие, такие как я, давно здесь были? – Спрашиваешь.
- Точно. Прошлой ночью прилетал человек, принявший облик орла. Это довольно глупо, как плохо вы, люди, летаете, даже когда у вас есть крылья. Он встретился с тем, кто здесь живет. И еще трое сегодня, наряженные ястребом, альбатросом и стервятником.

Понимаешь, что был прав. Орел, должно быть, Силандрал, а остальные птицы – прочие друиды, овладевшие превращением в звериный облик.
- Я должен поговорить с ними, это важно, - говоришь ей. – Можешь сказать, где они?
- Конечно, я могу сказать. – Отвечает никси.
Ждешь от нее продолжения, затем понимаешь, что продолжать она не собирается.
- А ты мне это скажешь?
- А вот это совсем другое дело. Могу сказать, а могу и нет.
Снова ты ждешь, на этот раз меньше.
- Пожалуйста, скажи мне, где находятся остальные.
- Во-первых, меня требуется развлечь. Больше всего на свете мне нравятся танцы и удалые подвиги. Чем ты меня порадуешь?
Понимаешь, что никси не собирается давать тебе ценную информацию, пока ты не согласишься ее развлечь.
Если выберешь танцы, прочти **4**.
Если выберешь удалой подвиг, прочти **40**.

54

Мама-гризли снова рычит, и ты убежден, что сейчас самое время уйти.
Увидев твое возращение с пустыми руками, Силандрал вздыхает.
- Есть еще одно, последнее испытание. Посмотрим, может с ним ты справишься.
Теперь прочти **7**.

55

Барсук сжимает зубы на твоей шее, и мир вокруг тебя заволакивает мгла.
Когда ты приходишь в себя, по-прежнему темно, но ты не можешь сказать, сколько времени прошло. Хватаешься за горло, но не находишь ни следа от раны. Конечно же Силандрил воспользовался своей исцеляющей магией, чтобы вылечить твои раны.
- Я думал, ты с легкостью справишься с этим вызовом, - говорит он. – Я разочарован, но нам все равно надо переходить к другим испытаниям.
Силандрал вылечил твои очки здоровья до их максимума в 15. Отметь это на своей бумажке.
Теперь прочти **10**.

56

Вернувшись домой, обнаруживаешь, что весь лес захвачен чужепланетными тварями. Должно быть, это проклюнулись их яйца. Угроза слишком велика, чтобы противостоять ей в одиночку, и ты не знаешь, где находится Силандрал. Ты попросту удираешь, надеясь, что кто-то другой наведет вместо тебя порядок.
Ты завершил это приключение. Если хочешь попробовать добиться иного конца, возвращайся на параграф **1** и начинай сначала.

57

Ты довольно неплохо поднимался по нижней части дерева, но на полпути к цели потерял опору и упал. Когда ты ударился о землю, никси прокомментировала:
- Ой, похоже это больно. А ты не пробовал не падать?
Ты получаешь 1d6 очков повреждения от падения.
Если это снизило твои очки здоровья до 0, прочти **65**.
Если ты еще жив, и не провалился с танцами, можешь попытаться станцевать, прочтя 4.
В противном случае прочти **58**.

58

Никси закатывает глаза:
- Ты не можешь танцевать, и ты не герой. Но я считаю, что этих малиновок необходимо спасти. Я дам тебе еще один шанс.
Можешь пытаться забраться на дерево столько раз, сколько захочешь. Для каждой попытки бросай d20. При каждой неудаче (выпало 9 или меньше) ты получаешь 1d6 повреждений.
Если твои очки здоровья упали до 0, прочти **65**.
Если у тебя получилось (выпало 10 или больше), прочти **31**.
Если ты решил сдаться и вернуться домой, прочти **21**.

59

Вынимаешь серп и атакуешь незнакомых существ.
В этом бою ты должен сразиться с одной звездной королевой и двумя звездными ползунами. Не забывай, ты можешь накладывать заклинания (см. 64), и проверь свои записи, нет ли у тебя других каких преимуществ, которые ты мог получить.

Твоя премия атаки +5
Повреждения от серпа 1d6
Твой показатель защиты 17
Твои очки здоровья 15

Премия атаки звездного ползуна +2
Повреждения от укуса 1d6
Показатель защиты звездного ползуна 14
Спас-бросок Рефлексов звездного ползуна +2
Очки здоровья звездного ползуна 5

Премия атаки звездной королевы +3
Повреждения от укуса 1d6+1
Показатель защиты звездной королевы 15
Спас-бросок Рефлексов звездной королевы +4
Очки здоровья звездной королевы 13

Если твари снизили твои очки здоровья до 0, прочти **65**.
Если ты снизил очки здоровья всех своих противников 0 hp, прочти **34**.

60

Никси дает тебе четкие указания, куда идти. Ты в точности им следуешь, включая ту часть, где надо постоять на голове. Вскоре ты приходишь к пятерым людям, стоящим в круге. Ты, само собой, узнаешь Силандрала, а остальные, судя по их одеяниям, это тоже друиды.
- Алосар, - спрашивает Силандрал, - почему ты пришел?
Если знаешь Secret B, прочти **62**.
В противном случае прочти **22**.

61

- Ты поступил храбро, - говорит Силандрал. – Глупо, конечно, но храбрость и глупость обычно ходят рука об руку. Думаю, это подтверждает то, что я давно уже подозревал. Я обучил тебя всему, что мог. Отныне твоим наставником будет мир. Пройди же по его многочисленным дорогам.
На следующее утро ты собираешь свои скудные пожитки и отправляешься в дорогу в

большой мир.
Ты завершил это приключение. Если хочешь попробовать добиться иного конца, возвращайся на параграф **1** и начинай сначала.

62

Быстро поясняешь, как ты сражался с тварями и получил звездный камень, который и протягиваешь Силандралу. Остальные друиды обмениваются суровыми взглядами. Перебросившись несколькими словами, они исполняют ритуал, который превращает камень в кучку пепла и уничтожает все следы заключавшейся в нем магии.
Поздравляем, ты прошел наиболее сложную версию этого приключения.
Теперь прочти **61**.

63

Достаешь масло волшебного оружия, и бандит изучает его. Сунув во флакон палец, и облизав его, он выносит вердикт:
- По вкусу вроде волшебное. Полезное и стоит кой-какого золотишка. Лады, Лесовичок, подходит.
Разбойники расступаются и дают тебе перейти по мосту.
Теперь прочти **44**.

64

Ты начинаешь приключение со следующими подготовленными заклинаниями: «пылающие руки», «очаровать животное» и «лечить легкие раны». Можешь накладывать их в любой момент, но если ты накладываешь их в бою, то не можешь атаковать в этом раунде.
Пылающие руки: *Из твоих рук вылетает волна огня. Каждый из врагов в бою получает 2d4 повреждений. Каждый из них может попытаться выполнить спас-бросок Рефлекса. Если в сумме (бросок d20 плюс премия Рефлекса противника) получится 13 или больше, он получит только половину выброшенного тобой повреждения.*
Очаровать животное: *Это заклинание заставит одно животное относиться к тебе как к надежному другу. Когда ты накладываешь это заклинание, животное может сделать спас-бросок Воли. Если в сумме (бросок d20 плюс премия Воли животного) получится 13 или больше, оно устоит перед магией и будет действовать как обычно. (Учти, ты уже мог наложить это заклинание в ходе приключения).*
Лечить легкие раны: *Наложив это заклинание, ты восстановишь 1d8+2 очков здоровья. Полученные очки не могут превысить твой максимум в 15.*
Теперь вернись на параграф, который читал.

65

Давным-давно Силандрал научил тебя, что смерть – это естественная и существенная часть жизни. Однако она по прежнему наполняет тебя ужасом. Не за себя, а за всех тех, кому грозят ужасные монстры из другого мира.
Ты умер. Чтобы попробовать добиться иного исхода, вернись на параграф **1** и начни заново.

Книги-игры и интерактивные рассказы

http://quest-book.ru