
LONE WOLF
Огонь на воде
Joe Dever

Joe Dever
Fire On The Water
Lone Wolf #2

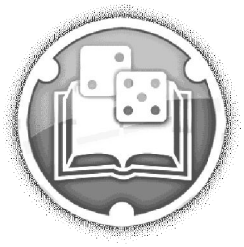
Джо Девер

Огонь на воде

Приключения Одинокого Волка
книга II

Перевод: **Юрий Лужинский** (Piligrim)

специально для
http://quest-book.ru



Введение

Вы Одинокий Волк – последний из Лордов Кай. Горькая война прокатилась через вашу родину, злые Темные Властители, пришедшие с запада, осаждают столицу. Король отправил вас в отчаянное путешествие, чтобы получить единственную на Магнамунде силу способную спасти людей: Соммерсверд, меч солнца. Впереди вас ждут ужасные опасности – свирепые морские шторма, туннель Тарналина, и призрачный монстр-мертвец Вонотар Предатель. Но только вы можете спасти свою землю от опустошения Темными Властителями.

Предыстория …

В далёкой северной земле Соммерланд сложилась многовековая традиция – отправлять детей в монастырь Кай, где они постигают умения и навыки своих благородных предков. Монахи Кай – мастера своего искусства, и дети, находящиеся под их присмотром, любят и уважают их, несмотря на трудности обучения. Закончив изучение тайных знаний Кай, окрепшие разумом и телом, они возвращаются домой, для защиты западных рубежей от Темных Властителей.

В былые времена, в Эпоху Черной Луны, Темные Властители вели войну с Соммерландом. Конфликт затянулся, силы обоих противников истощились от кровопролитных боёв. Решающая битва, определившая исход войны, произошла в ущелье Маакенгорж. Король соммерландцев Улнер и союзники Дуренора разбили войска Темных Властителей на перевале Мойтура и сбросили их тела в бездонную пропасть. Вашна, самый могущественный из Темных Властителей, был убит мечом Короля Улнера, названного Соммерсверд, что значит Меч Солнца. Жалкие остатки тёмной армии разбежались, а оставшиеся в живых Темные Властители поклялись отомстить Соммерланду и Дому Улнера.

Вы – Одинокий Волк, молодой послушник Кай, который изучал секретные навыки Лордов Кай. Два дня назад, ваша мирная страна оказалась втянута в войну, когда огромная армия Темных Властителей внезапно вторглась в Соммерланд и полностью разрушила Монастырь Кай. Все лорды Кай была убиты во время приготовлений к празднику Фемарна, когда монастырь был окружен и разрушен, были уничтожены даже стены. Вы, единственный Лорд Кай, переживший резню, поклялись отомстить за их смерть. Вы знали, что сначала нужно предупредить Короля, потому что без лордов Кай, ведущих армию, Соммерланд не сможет вовремя мобилизоваться чтобы ответить Темным Властителям.

Ваше путешествие в столицу была рискованным. Враг наводнил большую часть страны и шел на столицу - Холмгард. Но, несмотря на многие опасности, вы пробились к столице и доставили предупреждение ко двору Короля. Он похвалил вас за умения и храбрость, но сказал, что ваша миссия выполнена не полностью: со смертью лордов Кай, только одна сила на всем Магнамунде может спасти страну от Темных Властителей – Соммерсверд.

После поражения Вашны Соммерсверд был подарен союзному Дуренору как знак доверия и преданности, которая существует между этими двумя королевствами. В свою очередь, Король Дуренора Алин дал Соммерлунду великолепное золотое кольцо, с королевским гербом Дуренора. Это кольцо известно как Печать Хаммердаля. Тогда, Король Алин поклялся, что, если когда-либо тень запада снова поднимется, чтобы угрожать Соммерлунду, Дуренор придет на помощь союзнику.

Король дает вам Печать Хаммердаля. Вашей задачей будет поездка в Дуренор, чтобы забрать Соммерсверд назад. А тем временем враг прорвался через внешнее кольцо столицы и готовится осаждать городскую стену. Когда вы с Капитаном Охраны Короля Двалом направляетесь к Королевскому Оружейной чтобы подобрать снаряжение для миссии, вспоминаются слова Короля:

«Сорок дней, Одинокий Волк. У нас есть силы сдерживать их только сорок дней».

Правила игры

В течение вашего обучения как Лорда Кай вы развили мастерство борьбы — БОЕВОЙ НАВЫК и физическую стойкость — ВЫНОСЛИВОСТЬ. Прежде чем вы отправитесь в путешествие, вы должны определить, насколько эффективным было ваше обучение. Чтобы сделать это, возьмите карандаш и с закрытыми глазами, укажите его тупым концом на Таблицу случайных чисел. Если вы выбираете 0, это считается как ноль.

Первое число, которое вы выбираете на Таблице случайных чисел, таким образом, представляет ваш БОЕВОЙ НАВЫК. Добавьте 10 к числу, которое вы выбрали, и напишите общее количество в секции БОЕВОГО НАВЫКА (то есть, если бы ваш карандаш указал на номер 4 в таблице случайных чисел, то вы должны были бы написать в БОЕВОМ НАВЫКЕ 14.) Когда вы дерётесь, ваш БОЕВОЙ НАВЫК будет вычтен из навыка вашего врага. Поэтому высокое значение в этой секции очень желательно.

Второе число, которое вы выбираете на Таблице случайных чисел, представляет значение вашей ВЫНОСЛИВОСТИ. Добавьте 20 к этому числу и напишите общее количество в секции ВЫНОСЛИВОСТИ (то есть если бы ваш карандаш упал на номер 6 на таблице случайных чисел, то вы имели бы 26 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.) Если вы ранены в бою, то теряете пункты ВЫНОСЛИВОСТИ. Если в любое время ваши пункты ВЫНОСЛИВОСТИ падают до нуля, вы умираете, и приключение закончено. Потерянные пункты ВЫНОСЛИВОСТИ могут быть восстановлены в течение приключения, но число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может быть больше числа, с которого вы начинаете приключение.

Если вы успешно закончили первую книгу серии Одинокого Волка, у вас уже есть БОЕВОЙ НАВЫК, ВЫНОСЛИВОСТЬ и Дисциплины Кай, которые вы можете перенести с собой во вторую книгу. Вы также можете перенести любое Оружие и Специальные Предметы, которые у вас были в конце первой книги и вписать их в новый Лист персонажа (Вы все еще ограничены двумя оружиями и восемью предметами в Рюкзаке).

За время событий в первой книге вы изучили новые навыки, и можете добавить одну дополнительную Дисциплину в Лист персонажа. А теперь внимательно прочитайте раздел об экипировке.

Таблица случайных чисел

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

Дисциплины Кай

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

Когда вы выбрали пять Дисциплин, запишите их в секцию «Дисциплины Кай» Листа персонажа.

Камуфляж

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

Охота

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

Если вы выбрали это умение, напишите «Охота: не нужно Пища, когда есть указание поесть» в Листе персонажа.

Шестое чувство

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

Слежение

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

Регенерация

Эта Дисциплина может использоваться, чтобы восстановить пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянные в бою. Если Вы обладаете этим навыком, Вы можете восстанавливать по 1 пункту ВЫНОСЛИВОСТИ до вашего начального значения.

Если вы выбрали это умение напишите «Регенерация: +1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ за каждый параграф без боя» в Листе персонажа.

Владение оружием

В монастыре Кай каждому новичку преподают владение одним из типов оружия. Если вы выбираете навык владения оружием, то выберите число на таблице случайных чисел, а затем найдите соответствующее оружие в списке ниже. Когда вы входите в бой, используя это оружие, добавьте 2 пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ.

Но не факт, что вы начнёте игру с оружием нужного типа. Только если вы выберите топор, тогда у вас будет под рукой оружие, которым вы владеете. Однако во время ваших приключений есть возможность приобретать разные предметы, среди которых будет и нужное вам оружие.



Вы не можете нести больше чем 2 оружия.

Щит разума

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

Удар разума

Это позволяет Лорду Кай напасть на врага, использующего силу его разума. Это может использоваться в то же самое время, как нормальное боевое оружие и добавляет два

дополнительных пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Не всем существам, встреченным на этом приключении, будет вредить Удар разума. Вам будет указано, имеет ли существо иммунитет.

Родство с животными

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

Телекинез

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

Если вы пройдёте вторую часть похождений Одинокого Волка «Огонь на воде», то сможете продолжить играть в третью часть уже созданным персонажем. Мало того, вы сможете добавить еще одну дисциплину к уже имеющимся пяти или шести! Также можно будет перенести в третью книгу специальные предметы, которые вы нашли в первых книгах.

Экипировка

Капитан Охраны Двал проводит вас в Королевскую Оружейную, где вашу зеленую тунику и Плащ Кай забирают для чистки и ремонта. Пока вы ждете, Капитан Двал дает вам кошелек с Золотом для путешествия. Чтобы определить, сколько в нем золота выберите число из Таблицы случайных чисел. Теперь прибавьте к нему 10 и запишите в раздел «Золотые Короны» Листа персонажа. (Если вы успешно прошли первую книгу серии, то можете добавить Короны, которыми уже владеете).

На большом столе в центре оружейной лежит множество предметов, которые вы можете выбрать. Вы можете взять любые два из нижеследующих:

· Меч (Оружие)
· Короткий Меч (Оружие)
· 2 Пищи (Пища)
· Кольчуга (Специальные Предметы). Добавляет 4 ВЫНОСЛИВОСТИ к вашему начальному значению.
· Булава (Оружие)
· Целебная Микстура (Предмет в рюкзаке). Может восстановить 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ (ТОЛЬКО после боя). Содержит одну порцию.
· Посох (Оружие)
· Копье (Оружие)
· Щит (Специальные Предметы) Добавляет 2 пункта БОЕВОГО НАВЫКА в бою.
· Палаш (Оружие)

Любое оружие из первой книги здесь можно обменять.

· Меч, Булава, Копье, Палаш, Посох—несется в руке.
· Пища—несется в Рюкзаке
· Кольчуга—одевается на тело.
· Целебная Микстура— несется в Рюкзаке.
· Щит—висит на плече если не в бою иначе в руке.

Сколько вы можете нести?

Оружие:

Максимальное количество оружия, которое вы можете нести — два.

Предметы в рюкзаке:

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

Специальные предметы:

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

Золотые монеты:

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

Пища:

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

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

Как использовать свою экипировку

Оружие:

Оружие помогает вам в бою. Если вы выбрали Дисциплину Кай Владение оружием и имеете это оружие, то добавьте 2 пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Если вы входите в бой без оружия, вычитайте 4 пункта от вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь голыми руками. Если вы найдёте оружие в течение приключения, вы можете взять его и использовать (помните, что вы можете нести только два оружия сразу).

Предметы в рюкзаке:

Во время путешествия вы обнаружите различные полезные предметы, которые можете подобрать (помните, что Волк может нести только восемь предметов в своём рюкзаке). Вы можете обменять или выбросить их в любом месте, когда не вовлечены в бой.

Специальные Предметы:

Каждый специальный предмет имеет особые свойства. Это будет оговорено в момент, когда вы его подберёте, или вы об этом узнаете позже, когда его свойства перестанут быть тайными.

Золотые монеты:

Вы можете использовать золотые монеты, чтобы заплатить за транспорт, пищу или чтобы дать взятку! Многие из существ, с которыми вы столкнетесь, имеют при себе деньги, или прячут их в своих логовах. Всякий раз, убивая существо, вы можете взять все золотые монеты, которыми оно обладало, и положить их в свой поясной мешочек.

Пища:

Вы должны будете регулярно питаться в течение вашего приключения. Если у вас не будет с собой никакой пищи, когда вам будет указано её съесть, то вы потеряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Если вы выбрали Дисциплину Кай Охота как один из ваших пяти навыков, вам не надо будет отмечать съедание Пищи, когда указано на необходимость поесть.

Целебные Микстуры:

Могут восстанавливать 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ после боя. Если обнаружите любые другие микстуры в ходе приключения, то вам расскажут об их свойствах. Все Целебные Микстуры считаются предметами и хранятся в рюкзаке.

ПРАВИЛА БОЯ

Будут моменты, когда сила слова уступит место быстроте удара, и Волку придётся браться за рукоять верного оружия. БОЕВОЙ НАВЫК врага и пункты ВЫНОСЛИВОСТИ описываются в тексте. Цель Одинокого Волка в бою состоит в том, чтобы убить врага, уменьшив его пункты ВЫНОСЛИВОСТИ до нуля, теряя как можно меньше своих пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

В начале боя воспользуйтесь нарисованной вами таблицей боя и запишите в ней показатели противника и Волка.

Последовательность боя следующая.

1. Добавьте дополнительные пункты, полученные с помощью ваших Дисциплин Кай к вашему текущему значения БОЕВОГО НАВЫКА (если они имеются).

2. Вычтите БОЕВОЙ НАВЫК вашего врага от этого общего количества. Результат — Боевой коэффициент для данной схватки. Впишите его в таблицу боя.

Например:

Одинокий Волк (БОЕВОЙ НАВЫК 15) заманен в засаду Крылатым Дьяволом (БОЕВОЙ НАВЫК 20). Ему не дают возможность уклониться от боя, он должен стоять и драться, поскольку существо нападает на него. Одинокий Волк владеет Дисциплиной Кай Удар разума, таким образом, он добавляет 2 пункта к своему БОЕВОМУ НАВЫКУ, получая общий БОЕВОЙ НАВЫК 17.

Он вычитает БОЕВОЙ НАВЫК Крылатого Дьявола из собственного, получая Боевой коэффициент -3 (17-20 = -3). -3 отмечается на Листе персонажа как Боевой коэффициент.

3. Когда Вы определили Боевой коэффициент, выберите число из таблицы случайных чисел.

4. Посмотрите таблицу результатов битвы. По верхнему краю диаграммы показаны числа Боевых коэффициентов. Найдите число, которое является вашим Боевым коэффициентом, и совместите его со случайным числом, которое вы выбрали (случайные числа перечислены на левой стороне диаграммы). Теперь у вас есть число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянных Одиноким Волком и его врагом в этом раунде боя.

Например:

Боевой коэффициент между Одиноким Волком и Крылатым Дьяволом был установлен как -3. Если число, взятое из таблицы случайных чисел, равно 6, то результат первого раунда боя:

— Одинокий Волк теряет 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ

— Крылатый Дьявол теряет 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ

5. На Листе персонажа отметьте изменения в пунктах ВЫНОСЛИВОСТИ участникам боя.

6. Если вы не имеете возможности уклониться от боя (это будет оговорено в тексте книги), начинается следующий раунд боя.

7. Повторите последовательность от Стадии 3.

Процесс боя длится, пока у Волка или его противника не станет 0 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Одинокий Волк мёртв, приключение закончено. Если мёртв враг, то Вы продолжаете путешествие, но с уменьшенным значением ВЫНОСЛИВОСТИ.

Уклонение от боя

Во время ваших путешествий вам придётся сталкиваться с противниками, но некоторые бои можно избежать. Если вы уже участвовали в раунде боя и решаете уклониться, вычислите результаты боя для этого раунда в обычной манере. Пункты выносливости врага не отнимаются, и вы уклоняетесь от битвы. Только Одинокий Волк может потерять пункты ВЫНОСЛИВОСТИ в ходе этого раунда, это и является риском побега! Вы можете уклониться, только если текст книги указывает на эту возможность.

Уровни мастерства Кай

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

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

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

Ваша миссия в одной большой опасности, Темные Властители и их слуги, жестокий и жесткий враг и не стоит ждать от них милосердия. Используйте карту чтобы выбрать правильный путь к столице. Делайте записи во время путешествия, это может стать хорошим подспорьем в будущем.

Во время путешествия вы сможете найти множество вещей. Некоторые Специальные Предметы можно будет использовать в будущих приключениях Одинокого Волка, а некоторые никогда не понадобятся, решать вам.

В Хаммердаль существует много путей, но только один позволит получить Соммерсверд и вернуться в Соммерланд с минимальной опасностью. Правильный выбор Дисциплин Кай и хорошая удача, позволят игроку выполнить миссию даже с плохими начальными значениями БОЕВОГО НАВЫКА и ВЫНОСЛИВОСТИ.

Судьба страны зависит от успешности ваших рискованных поисков.

Удачи!

Лист персонажа

ОДИНОКИЙ ВОЛК

http://forum.myquest.ru

Боевой навык | **Выносливость:**

Боевые записи:

Выносливость Волка	Боевой навык	Выносливость врага

Дисциплина Кай	Уровень умения
1.	Посвящённый
2.	Новичок
3.	Послушник
4.	Ученик
5.	Адепт

Оружие:

1.	2.



Если есть соответствующее умение в битве, то +2.
Если начали бой без оружия, то -4.

Деньги* | **Пища****

* - 50 максимум ** - 3 ед. выносливости если нет еды, когда указано на необходимость поесть

Предметы в рюкзаке:

1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

Специальные предметы:

Предмет	Известные эффекты

1

Капитан Двал и его солдаты сопровождают вас к воротам цитадели, где ждет небольшой крытый фургон. Как только вы забираетесь внутрь, ворота открываются, и вы поспешно уезжаете по переполненным улицам Холмгарда. После короткой, но неудобной поездки, фургон останавливается и возница откидывает полог повозки. «Это - причал, мой лорд. Ваше судно, «Зеленый скипетр», - при этом он указывает на ухоженную торговую каравеллу, стоящую на якоре у стены гавани, - «Имя первого помощника - Ронан. Он ждет вас на площади, в гостинице «Хорошее настроение». После этого возница прощается с вами и быстро исчезает в многолюдной толпе. Вы идете к гостинице, и находите передние двери запертыми и ставни окон закрытыми. Вы решаете как поступить, что предпринять, когда вас хватают за руку, и тянут в темноту.

Если вы хотите достать оружие и напасть на неизвестного противника 273

Если вы хотите попробовать освободиться от захвата 160

2

Вы путешествуете по узкой полоске дороги вдоль побережья, которая следует вдоль головокружительно высоких, нависающих утесов. Камнепад блокировал дорогу вперед, и вы должны остановиться, чтобы расчистить её. Вы помогаете вознице убрать большой кусок скалы с пути повозки, когда слышите звук падающих скал. Валун обрушивается с нависающего утеса, убивая возницу прежде, чем вы успеваете его спасти. Он стоял меньше чем в шести футах от вас во время камнепада.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 42.

Если у вас нет этого навыка, идите на 168.

3

Вы входите на небольшую аллею позади магазина, в конце которой привязана лошадь.

Если вы хотите взять животное и сбежать из деревни, то 150.

Если вы не хотите брать лошадь, покиньте аллею, перейдя на 19.

4

Таверна заполнена бандитами и пьяницами, ни на что не годными экипажами торговых судов пришвартованных у причала, все поют и пьют, а некоторые пробуют силы в армреслинге. Все настолько увлечены, что не замечают вашего появления. В дальнем углу вы замечаете, ограбивших вас рыбаков. Они сидят за круглым столом, уставленным пустыми кружками из-под эля. Вы знаете, что не сможете добраться в Дуренор вовремя без золота и печати Хаммердаля.

Если вы хотите напасть на рыбаков, идите на 104.

Если вы хотите поговорить с трактирщиком, идите на 342.

Если вы хотите попытаться выиграть несколько Золотых Корон в армреслинг, идите на 276.

5

Вылетает дверь и в комнату врывается Хельгхаст с высоко поднятым черным мечом. Вы ударяете его в ту же секунду и страшная открытая рана рассекает его грудь. Он издает отвратительный плач и хотя тяжело ранен, бросается на вас. Вы должны сражаться с ним насмерть.

Раненный Хельгхаст: БОЕВОЙ НАВЫК 22, ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Это нежить. Удваивайте все повреждения, наносимые Соммерсвердом. Оно имунно к Удару разума. Если вы убили существо, можете выйти через открытую дверь.

Идите на 166.

6

Вы разыскиваете мальчика и следуете за ним. Неожиданно он поворачивает и бежит на юг. Вы пытаетесь его преследовать, но он быстро исчезает в лабиринте складов и улочек тянущихся вдоль береговой линии. Вы идете дальше на восток по Пастушьей улице и проходите мимо еще одного входа базы торговцев. Чуть дальше вы замечаете над дверью небольшого магазина вывеску:

Меки Майнор—Оружейник и Ремонт оружия

Если вы хотите войти в оружейную, то 266.

Если вы хотите продолжить путь на восток, то 310.

7

Дорьер отпрыгивает от стола и вытаскивает меч. Мгновенно, его брат Ганон оказывается на его стороне. Вы должны сражаться с ними как с одним врагом.

Дорьер + Ганон: БОЕВОЙ НАВЫК 28, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Из-за неожиданности вашей атаки, прибавьте в первом раунде 2 пункта к БОЕВОМУ НАВЫКУ. Они имунны к Удару разума так как сила их разума объединена и они развивали ее во время рыцарских тренировок.

Если вы победили в этом бою, то идите на 33.

8

Вы крепко спите и уже никогда не проснетесь. Ночью вас укусила песчаная змея. Ее смертельному яду нужно всего несколько секунд чтобы сделать свою работу. Ваша миссия и ваша жизнь закончены.

9

Ранним утром пятнадцатого дня путешествия перед вами встает захватывающее зрелище Хаммердаля, горной столицы. Столица Дуренора, в отличие от других городов Забытых Земель, не нуждается в искусственных укреплениях. Окружающие ее пики Хаммердальских гор прекрасная защита.



Карета несется через многочисленные богатые сельскохозяйственные угодья, окружающие город с его башнями и широкими улицами. На горе, в самом центре Хаммердаля, высится Королевская Башня, величественное сооружение из стекла и камня. Когда экипаж останавливается у ворот, вы внезапно понимаете, что став обладателем Соммерсверда, станете частью старинной легенды Забытых Земель.

Идите на 196.

10

Вы убираете билет в карман (пометьте его как Специальный предмет в Листе персонажа) и мужчина показывает Вам карету, ждущую в восточных ворот портового города. Она пуста и вы занимаете одно из мест у круглого окна. Вы обнаруживаете, что сидение достаточно комфортабельно для семидневного путешествия до порта Бакс.

Уложив вещи под сидение, вы откидываетесь на спинку и засыпаете.

Когда вы просыпаетесь, все пять пассажиров уже на местах и путешествие в Дуренор началось.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали 0–3, идите на 51.

Если число, которое вы выбрали 4–6, идите на 195.

Если число, которое вы выбрали 7–9, идите на 339.

11

Накрывшись плащом Кай, вы прячетесь в большой деревянной бочке, но это не даёт никаких результатов. Меньше чем через минуту люк открывается и четверо поселенцев вступают на каменный пол, держа в руках мечи и факелы. Когда вас тащат из подвала, крики толпы заглушают Ваши мольбы о пощаде. Ваша жизнь и приключение заканчиваются здесь.

12

Капитан Келман отпирает витрину и достает доску для игры Самор. Прекрасно вырезанные элементы игры уже стоят на своих позициях когда он бережно ставит ее стол. Договорившись о ставке в 10 Золотых Корон, вы начинает игру.

Выберите число из Таблицы случайных чисел. Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, то может прибавить 2 к этому числу.

Если ваш результат 0–3, то 58.

Если ваш результат 4–6, то 167.

Если ваш результат 7–11, то 329.

13

Ваше чувство Кай говорит, что левый путь самый быстрый до порта Бакс. Вы проверяете снаряжение в рюкзаке и идете дальше. Идите на 155.

14

Как только начинается соревнование, вы используете Дисциплину Кай, чтобы ослабить концентрацию соперника. Под воздействием вашего Удара Разума у него на лбу выступают бусинки пота и глаза потихоньку закрываются. Меньше чем через минуту он падает на пол без сознания.

Идите на 305.

15

Его подозрительный взгляд сменяется изумлением, - «Я полагал вы обманщик, Лорд Кай. Должен признаться, я собирался проучить вас, чтобы вы помнили всю жизнь. Простите мои сомнения, но ваша история столь смертельна, что я боюсь верить что это правда. Поклялся защищать границу и не могу покинуть башню, но хочу предложить свое

имущество, которое поможет вам в поисках». Он выкладывает на большой дубовый стол и просит вас выбрать:

- *Палаш*
- *Булава*
- *Посох*
- *Микстура (восстанавливает 3 ВЫНОСЛИВОСТИ)*
- *Достаточно еды для 3 Пищи*
- *Рюкзак*
- *12 Золотых Корон*

Когда вы покидаете башню он показывает направление, которого нужно придерживаться. «Когда доберетесь до Римерифт, идите на север. Вы попадете на мост, который сторожат люди Короля. Когда они спросят пароль, ответьте «закат». За рекой Римерифт дорога идет к порту Бакс. Бог в помощь Одинокий Волк». Вы благодарите храброго воина и уходите. Вы должны оставить лошадь у башни, так как по густому лесу на ней не проехать.

Идите на 244.

16

Вы поднимаете пивной стакан и разбиваете его об край стола. Зубчатый край стекла остр как бритва. Проводите им вдоль тыльной стороны своей левой руки, длинный порез начинает сочиться кровью. Покрыв эту рану правой рукой, вы концентрируетесь и чувствуете теплоту мощи, пока рана заживает. Когда вы убираете правую руку, никакого следа пореза или любого шрама не остается. Моряк уставился на вас в изумлении.

Дальше на 268.

17

Вы наполовину выбрались на палубу, когда дверь распахивается ударом. Перед вами с воплем появляется Хельгхаст. Вы не успеваете выскочить и он тяжело ранит вас в ноги своим черным мечом. Вы теряете 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ и падаете обратно. Вы должны сражаться с этим существом насмерть.

Хельгхаст: БОЕВОЙ НАВЫК 22, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Это существо нежить, поэтому не забывайте удваивать пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые оно будет терять в результате ударов Соммерсверда. Это существо иммунно к Удару разума. Если вы убили Хельгхаста, то можете покинуть каюту через открытую дверь.

Идите на 166.

18

Улица впереди заблокирована фургонами, которые разгружают на торговое судно. Вы идете по улице до поворота на восток на Пастушью улицу. Слева от вас еще один вход в Торговую станцию Рагадорна. Кроме него вы замечаете небольшой магазин с вывеской над дверью.

Меки Майнор—Оружейник и Мастерская

Если вы хотите войти в торговую станцию, идите на 173.

Если вы хотите исследовать оружейный магазин, то на 266.

Если вы хотите продолжить путь по улице, то 310.

19

Менее чем в двадцати ярдах от Вас, небольшая поисковая группа идет вдоль мощеного края канавы. Вы подбегаете к темному дверному проему небольшого магазина и прячетесь в нем от погони. С сердцем вырывающимся из груди, Вы молитесь чтобы остаться незамеченным.

Идите на 71.

20

Вы идете по этой заполненной крысами улице, пока она не заканчивается у причалов на реке Дорн. С набережной Вы видите Рагадорнский мост. Он единственный связывает восточную и западную части этого захудалого порта. Протолкнувшись через толпу на мосту, вы входите на усыпанную мусором Восточную торговую улицу.

Идите на 186.

21

Мертвый обманщик лежит у ваших ног. Перевернув его ногой, вы достаете из рукавов его жакета несколько карт и бросаете их на стол. Толпа быстро рассеивается и в таверне снова устанавливается суматоха обычной деятельности. Остальные игроки забирают свое золото со стола, оставив для вас остаток. Чтобы узнать, сколько денег осталось на столе, выберите число из Таблицы случайных чисел (В данном случае 0 = 10). Теперь умножьте это число на 3. Получившееся число – количество Золотых Корон, которые находятся на столе. Вы также можете взять Кинжал Разрезающий Карты если хотите. Не забудьте отметить все вещи в Листе персонажа. Когда тело вытаскивают наружу, вы подходите к бару и зовете хозяина. Вы вкладываете ему в руку Золотую Корону и просите комнату на ночь. Идите на 314.

22

Утром вас будит крик впередсмотрящего - «Крушение справа по борту!» Быстро одевшись, вы поднимаетесь на палубу и присоединяетесь к капитану в рубке.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это число 0-4, то идите на 119

Если 5-9, то 341

23

Вы преследуете пушистое существо по узкому, извилистому лазу около десяти минут и собираетесь бросить преследование, когда проход заканчивается в огромной освещенной пещере. Перед вами предстает ошеломляющий вид. В пещере находится целая колония этих существ, которая занята сортировкой и исследованием большой кучи странных предметов, находящейся посреди зала.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Родство с животными, идите на 144.

Если у вас нет этого навыка, то 295.

24

Это склеп Килеана Повелителя. Он был правителем Рагадорна, но как и многие другие умер во время вспышки Красной Смертельной чумы три года назад. Вы вспоминаете рассказы подмастерья вашего монастыря по имени Быстрый Лис о его путешествиях. Красная Смерть убила в этих местах больше половины населения. Она же убила и Быстрого Лиса.

Если вы хотите вернуться в таверну, то 177.

Если вы хотите пойти на запад по Мавзолейной улице, то 253.

Если вы хотите пойти на восток вдоль Дозорной улицы, то 319.

25

Бросая взгляд на переполненную таверну, вы замечаете, что многие из местных сельских жителей играют в различные игры на деньги. У главной двери, молодой жулик играет в три перевернутых деревянных чашки на столе. Он перемешивает их между собой и бросает вызов любому указать чашку, которая содержит маленький стеклянный камень. Если они укажут правильно, то он заплатит им, двойную ставку.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое Чувство или Телекинез, то идите на 116.

Если вам не знакомы эти дисциплины, то идите на 153.

26

Вы смотрите в пустые глазницы подходящего трупа. Хотя он искривленный и изуродованный, вы узнаете капитана Келмана. Вы фактически стоите на палубе «Зеленого скипетра», который затонут во время шторма двадцать восемь дней назад и был поднят из своей темной могилы этим утром, чтобы присоединиться к смертоносной армаде.



Капитан протягивает к вам сломанную руку и ужасным голосом просит положить Соммерсверд, - «Положите меч и моя душа прекратит мучиться».

Если вы хотите положить Соммерсверд на палубу, то 248.

Если вы хотите атаковать зомби капитана, то 66.

27

Вы, в течение более чем трех часов идете по дороге вдоль побережья прежде, чем начинает темнеть. Вы очень устали, и решаете поспать и продолжить путь на рассвете. Вы помните рассказы мастеров Кай о диких землях между Сомерландом и Дуренором, где стаи диких собак бродят по пустошам ночью. Помня об этих историях, вы решаете провести ночь в безопасности, среди листвы дерева на краю дороги. Отдых очень освежает. Восстановите 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ (если они были потеряны за время путешествия). Идите на 312.

28

Трусливые Сзалсы в ужасе разбегаются в разные стороны, чтобы избежать ваших ударов. Вскоре они исчезают из поля зрения и вы подходите к умирающему человеку. Он еле жив и слишком слаб, чтобы говорить.

Если вы хотите аккуратно извлечь копье из его груди, то 106.

Если вы хотите осмотреть его вещмешок в поисках полезным вещей, то 320.

29

Вы открываете запор и сдвигаете крышку люка. Внезапно, пламя вырывается из горловины люка. Вы отскакиваете назад, сжимая обожженное лицо. Вы потеряли 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. «Огонь! Огонь!» - раздается крик. В панике, команда сражается с огнем. Через час удается погасить пожар. Повреждения значительны - весь склад пищи и пресной воды был в этом трюме, и огонь полностью разрушил оба, так же как и нанес большой урон кораблю. Пока вы заняты осмотром разрушений, капитан приближается к вам, его лицо, закопчено дымом. Он несет что-что в узелке. «Мы должны поговорить конфиденциально, мой лорд», - говорит он спокойно. Не отвечая, вы поворачиваетесь и следуете за ним к его каюте.

Дальше на 222

30

Вы приземляетесь на палубу, но ее сгнившая древесина не выдерживает и вы проваливаетесь ниже. Вы приземлились без последствий, но зловоние разложения вокруг угнетает. Вы карабкаетесь наверх обнажив Соммерсверд. Навстречу, из мрака появляются четыре ужасных зомби, тянущих лапы к вашему горлу. Вы должны сражаться с ними как с одним врагом.

Экипаж Зомби: МАСТЕРСТВО 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 16

Они нежить, поэтому не забудьте удваивать повреждения, наносимые Соммерсвердом. На них не действует Удар разума.

Если вы победили, то идите на 258.

31

Ваша первая встреча с лордом-лейтенантом шокирует. Вы ожидали увидеть такого же раболепного старика, как и посланник южных земель, который только и делает что мешает королю беседовать с делегациями. Человек же перед вами одет в тяжелую кольчугу не старый и не раболепный. Вы понимаете, что лорд-лейтенант человек исключительный.

Его отец из Сомерланда а мать дуренорка и он что-то вроде легенды в этом городе. Последние десять лет именно он возглавлял союз наций против нападений Ледяных пиратов Калте. Мудрый в правлении, жестокий на войне, лучшего союзника в поисках Соммерсверда и не пожелаешь.

По приказу Рхигара подают сытный обед. Это наилучшая пища, которую вы пробовали со времени начала войны. Одновременно вы вспоминаете события которые произошли на пути в порт Бакс и размышляете над сложной задачей стоящей перед вами. После еды Рхигар послал за доктором, который осмотрел ваши раны. Его напитки восстановили вам 6

пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. После чего он посоветовал вам отправляться спать, так как утром вы отправитесь с лордом-лейтенантом в Хаммердаль.

Рано утром следующего дня, вы направляетесь в огороженный садик на задней части консульства где вас ждет Рхигар и три его лучших солдата с лошадьми. Они будут вашими телохранителями и проводниками на 230 милях пути в Хаммердаль. Улицы порта Бакс еще только просыпаются когда вы проноситесь по городу. Когда вы выезжаете через замшелые городские ворота появляется ощущение, что миссия завершится успешно.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали 0–4, идите на 176.

Если это 5–9, идите на 254.

32

Вы просыпаетесь на рассвете от пронзительного крика петуха. Вы рассматриваете улицы Рагадорна сквозь завесу проливного дождя бурлящего на булыжниках мостовой. Прошло шесть дней как вы покинули Холмгард, и вы все еще в 200 милях от порта Бакс. Вы находитесь на чердаке большой станции дилижансов. Появляется большая группа одетых в зеленое мужчин, которая начинает чистить один из дилижансов. Из их разговоров вы понимаете, что этот дилижанс поедет в порт Бакс в час дня и дорога займет семь дней. Вы голодны должны съесть 1 Пищу или потерять 3 ВЫНОСЛИВОСТИ.

После еды, если вы решаете подойти к извозчикам и спросить их о покупке билета для путешествия в порт Бакс, идите на 136.

Если вы хотите спуститься по лестнице на улицу, то 238.

33

Остальные путешественники с ужасом и непониманием смотрят на то, что вы сделали. Прежде чем вы можете что-то объяснить, с громким треском распахивается входная дверь. Врываются шесть солдат в броне во главе с трактирщиком. Это городская стража и одноглазый трактирщик кричит, чтобы они арестовали вас.

Если вы хотите сражаться с ними, идите на 296.

Если вы хотите сбежать через заднюю дверь, идите на 88.

34

Как только вы закрываете дверь каюты, то слышите ужасные крики команды, готовящейся отбивать атаку. Внезапно вы слышите тупой глухой стук чего-чего падающего на заднюю палубу, сопровождаемый воплями существ, которых вы знаете слишком хорошо - Гиаки! Зланы опускают сети с Гиаками на судно. Дверь вашей каюты выбита, и перед вами стоят три отвратительных серокожих существа. Их зазубренные мечи покрыты кровью. Вы не можете уклониться, и должны сражаться с ними как с одним врагом.

Гиаки: БОЕВОЙ НАВЫК 16 ВЫНОСЛИВОСТЬ 14

Если вы победили, то 345

35

Перешагнув через лежащего без сознания солдата, вы быстро пробегаете через башню в лес. Если здесь есть еще стражи, то они сначала нападут, а потом будут задавать вопросы. Вы идете уже больше двух часов, когда подходите к развилке у засохшего дуба.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 13.

Если вы хотите выбрать левую дорогу, то 155.

Если вы хотите выбрать правую дорогу, то 293.

36

Еда восхитительна на вкус и через несколько минут посуда пустеет. Вы решаете немного вздремнуть прежде чем встретиться с остальными в баре. Вы только собираетесь прилечь, как сильная боль скручивает вам живот. Ноги подгибаются и вы падаете на пол. Вам кажется что все тело горит огнем. В голове мечется только одно слово – яд.

Если у вас есть немного Лаумспур, то идите на 145.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Регенерация, то идите на 210.

Если у вас ничего этого нет, то 275.

37

В фургоне тепло и сухо. Стряхивая воду с плаща Кай, вы замечаете трех других пассажиров фургона: две женщины и мужчина, который громко храпит. Одна из женщин поднимает взгляд и улыбается.



«Мы должны приехать в Рагадорн через шесть часов», - говорит она, опуская корзину на пол так, чтобы вы могли сесть около нее. Вы узнаете, что она живет в Рагадорне, и она рассказывает вам немного о порте.

«С тех пор как Килеан Повелитель умер три года назад, Рагадорном управляет Лаклан, его злой сын. Он и его наемники - пираты. Они обирают людей до нитки своими тяжелыми налогами, и если кто-то жалуется, от них спокойно избавляются. Вот такие жалкие законы. Если вы примете мой совет, то оставьте Рагадорн как можно скорее».

В течение поездки вы должны съесть Пищу или потерять 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Вдали вы слышите звон колоколов. Вы выглядываете из окна и видите городскую стену Рагадорна. Фургон проезжает через западные ворота и тащится к остановке. Как только вы спрыгиваете на землю вас приветствует ужасный запах этого темного морского порта. Ржавая табличка, прибитая на стене говорит, - «***Добро пожаловать в Рагадорн***».

Женщина говорит вам, что вы можете сесть на фургон до порту Бакс на станции фургонов около восточных ворот города.

Если вы желаете идти север в переулок Западные ворота, идите на 122

Если вы желаете идти на юг вдоль Восточной Набежной, идите на 323

Если вы хотите идти восток в переулок Топора, идите на 257

38

Вы хватает копье за древко и всаживает его снизу вверх в грудную клетку Хельгхаста. Он кричит в агонии и ярости, и отпускает ваше горло. Вы откатываетесь и видите как отвратительное существо корчится на земле пытаясь вытащить копье.

Если вы хотите еще сильнее насадить Хельгхаста на копье, идите на 269.

Если вы хотите убежать как можно быстрее, идите на 313.

39

В сумерках экипаж останавливается на постоялом дворе. Комната на ночь стоит одну Корону для пассажиров экипажа и 3 Короны для остальных. Как только вы входите кучер требует ваши билеты.

Если у вас есть билет до порта Бакс, идите на 346.

Если билета у вас нет, идите на 156.

40

Подготовка армии и флота Дуренора затягивается на четырнадцать дней, все это время вы остаетесь в гостях у короля Хаммердаля. С каждым днем вы все больше волнуетесь за своих соотечественников осажденных в Холмгарде и молитесь чтобы у них хватило сил продержаться до вашего возвращения.

Каждый день своего невольного изгнания вы подолгу занимаетесь физическими упражнениями и медитацией. Вы также наносите визит дуренорскому травнику Мадину Рендалим, который знаменит в Диких землях своими знаниями и умениями целительства. Он восстанавливает вам все пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянные за время путешествия, и дает мощное зелье Лаумспур, которое восстанавливает 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. (Пометьте это).

Он также приносит и плохие новости. Тело лорда-лейтенанта Рхигара найдено в лесу недалеко от входа в Тарналин. Его убил Хельгхаст.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шествое чувство, то идите на 97.

Если вы не владеете этой дисциплиной, идите на 242.

41

Удача на вашей стороне, с лодки увидели ваш сигнал бедствия и направляются к вам. Это небольшое рыболовецкое судно из порта Рагадорн. Рыбаки выглядят грубовато, но заворачивают вас в теплое одеяло и предлагают немного еды. Капитан советует поспать пару часов, до прибытия обратно в Рагадорн.

Если вы последуете совету, восстановите 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ и идите на 194.

Если вы предпочтете бодрствовать и попытаться разглядеть еще кого-нибудь, пережившего шторм, то идите на 251.

42

Вы ощущаете, что кто-то находится на утесе над вами и что вы были намечены жертвой их нападения. Кто-то пробует убить вас!

Идите на 168.

43

Взмахнув Соммерсвердом по широкой дуге вы убиваете четверых зомби, но как только их тела падают на палубу, остальные сдвигаются вперед, чтобы занять их место. Вы не сможете убить их всех прежде чем они сомнут вас. Когда они начинают рвать ваш плащ, вы спрыгиваете за борт, чтобы избежать смерти.

Идите на 286.

44

Яд уже течет по вашим венам. Ваши руки немеют, и вы начинаете потеть. Последние звуки, которые вы слышите это шум прибоя и крики стервятников в небе. Ваша жизнь и приключение заканчиваются здесь.

45

Вы скачете по лесной дороге к всадникам в плащах, когда видите как один из них поднимает высоко над головой черный посох. На его верхушке в виде узла из перекрученных черных стальных корон разгорается яркое голубое пламя. Вы готовы ударить, когда жгучая молния энергии срывается с посоха и взрывается рядом с вами. Отброшенный в сторону силой взрыва, вы летите в подлесок.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали 0–7, то 311.

Если число 8–9, то 159.

46

Вы пытаетесь вспомнить принадлежность оранжевой двери, но безуспешно.

Если вы хотите войти в магазин, то 214.

Если вы хотите продолжить путь, то 230.

47

Солдаты быстро спрыгивают с крыши и хватают копья. Они подходят к вам и один выкрикивает, - «Пароль, незнакомец!»

Если вы знаете правильный пароль, идите на 111.

Если нет, то на 307.

48

Указав на кувшин пива на стойке, вы просите моряка очень внимательно наблюдать за ним. Закрыв ваши глаза, вы концентрируетесь на кувшине, пока не начинаете видеть его мысленно. Когда кувшин, поднимается в воздух, вы слышите как у матроса перехватывает дыхание от изумления.

Идите на 268

49

Три дня и три ночи флот Дуренора распарывает поверхность моря и рвется к Холмгульфу. Но хотя путешествие стремительно, остается ощущение что все суда флота прокляты неудачей. Рвутся паруса, веревки загадочным образом развязываются, дерево деформируется вызывая протечки. Моряки становятся несдержанными в тесных каютах и часто все заканчивается борьбой, а иногда и смертью. К третьей ночи лорд Аксим близок к отчаянию, - «Я никогда не участвовал в более несчастном путешествии. Не видно ни одного врага, не было ни одного сражения, а половина моих людей или больна или ранена и мы потеряли два наших лучших корабля. Злая луна принесла нам несчастье. Как молюсь чтобы это закончилось, потому что даже если мы прибудем в Холмгард этой ночью, боюсь наших сил будет недостаточно чтобы сломить осаду». Пока он говорит это вы смотрите как занимается рассвет нового дня. Вам кажется что он принесет облегчение, но спокойные воды, окружающие флот таят в себе гораздо более страшную угрозу.

Идите на 100.

50

Неожиданно священник подается вперед и добавляет еще одну Корону, экипаж может продолжить свой путь. «Возможно, вы сможете отблагодарить меня попозже, сын мой», - говорит он и возвращается на свое место, прежде чем вы смогли ответить. Но вам показалось странным, что его лицо всегда остается в тени капюшона рясы.

Вы пересекаете маленькую речушку, и путешествие продолжается.

Идите на 249.

51

После почти часа пути дилижанс останавливается у усыпальницы Каланан. Кучер говорит, что эта святыня построена на могиле Короля Алина, первого правителя Дуренора, и все вокруг святыни засажено кустами Лаумспур.

Если вы хотите собрать немного этих растений, идите на 103.

Если вы будете этого делать, вернитесь к кучеру, перейдя на 249.

52

Внезапно из темноты раздается леденящий кровь крик. Вы поднимаете глаз и видите пылающие красные глаза Хельгхаста, который приближается к вам. Вы в ужасе кричите и ищете оружие.

Если у вас есть Магическое копье, то идите на 338.

Если у вас его нет, то на 234.

53

Вы слышите шептание среди команды и ловите слова «проклятый рейс» и «корабли-призраки», но шепот прекращается, когда голос капитана призывает всех на палубу. Тишина опускается на Зеленый скипетр, поскольку капитан Келман обращается к команде громким голосом.

«Мужчины, мы в трех днях пути от порта Бакс, но с сильным ветром и крепкими сердцами, мы сможем бросить там якорь и через два. Огонь уничтожил много провизии, и порции тем самым сокращены до одной в день. Охрана должна быть размещена у бочки с пресной водой. Но мы сильны. Мы сможем. Любой человек пойманный, на воровстве получит сто ударов плетью. Это - все». Команда кажется недовольной решением капитана, но ни один из них не смеет бросить вызов его власти.

Позже, вечером, вы приглашены и командой и капитаном поужинать вместе с ними.

Если вы хотите поесть с капитаном, идите на 321.

Если вы хотите поесть с командой, то на 154.

54

Вы уже выскакиваете в дверь, когда удар копья в грудь сбивает вас с ног. Лунный свет исчезает и последнее что вы видите, лица кричащих сельских жителей наносящих удар за ударом. Ваша жизнь и поиски заканчиваются здесь.

55

Крупный мужчина в кожаном переднике деловито правит отличный Палаш. Он сидит у точильного камня, который высекает сноп искр каждый раз когда касается меча. Он желает вам доброго вечера и предлагает Палаш, - «Хороший клинок, дуренорская сталь. Будет ваш всего за 12 Золотых Корон». Если вы решили купить Палаш, то отметьте это в Листе персонажа.

Если вы хотите покинуть магазин через переднюю дверь, то идите на 347.

Если вы хотите уйти через заднюю дверь, то идите на 3.

56

Трактирщик выдает вам ключ, - «Комната 4, вторая слева наверху. Я рассчитываю, что вы освободите ее не позже часа после рассвета».

В комнате обнаруживается лишь кровать, стул и небольшой стол. Вы запираете дверь и подпираете ее стулом на всякий случай, прежде чем лечь спать. Вы рассчитываете поискать другой путь в Дуренор утром.

Идите на 127.

57

Обратной стороной руки в перчатке страж выбивает золото из вашей руки и оно падает в темные воды Римерифт. Выберите число из Таблицы случайных чисел, чтобы определить сколько золота вы потеряли (0=10 Золотым Коронам). «Мы не продает безопасность нашей земли так дешево», - говорит он, - «только бандит или дурак попытаются подкупить солдата Дуренора и мне кажется вы и тот и другой». К сожалению, вы оскорбили их честь и они намерены преподать вам жестокий урок.

Идите на 282.

58

«Удача на моей стороне, Одинокий Волк. Ваша стратегия хороша, но кажется я выиграл». Капитан сдвигает свой декоративный камень по доске и вы понимаете что игра проиграна. Вы поздравляете его с мастерской игрой в Самор и передаете 10 Золотых Корон. «Может быть еще одну игру завтра вечером? Никогда не знаешь с кем будет удача», - говорит капитан. «Может быть», - отвечаете вы осторожно. Пожелав улыбающемуся капитану спокойной ночи, вы возвращаетесь в каюту.

Идите на 197.

59

Вы направляете лошадь к закутанному в плащ Хельгхасту, который собирается убить беспомощного солдата. Это существо имунно к Удару разума и его можно поразить только магическим оружием.

Если у вас есть Магическое копье, то 332.

Если у вас его нет, то вы должны избежать боя и нырнуть под покров леса. Идите на 311.

60

Халворк замирает от неожиданности.

Халворк: БОЕВОЙ НАВЫК 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 11

Он не атакует первые два раунда из-за неожиданности вашей атаки. Не уменьшайте свою ВЫНОСЛИВОСТЬ первые два раунда.

Если он все еще жив на третьем раунде боя, то атакует вас кинжалом.

Если вы победили, то 76.

61

Сквозь проливной дождь вы замечаете темные фигуры подходящего городского патруля. Если они остановят вас и начнут расспрашивать о целях пребывания в Рагадорне, то вы можете оказаться в подземельях Повелителя Лаклана. Чтобы не рисковать быть арестованным, вы возвращаетесь вдоль улицы Черного рыцаря и когда солдаты проходят мимо, быстро поворачиваете на улицу Мудрецов.

Идите на 181.

62

Вы входите в большую комнату, заполненную книгами и папками. За большим столом напротив, сидит мужчина в форме дуренорского военно-морского флота. Он поднимает взгляд от огромной книги и говорит, - «У вас должно быть очень важное дело в морском секторе раз вы пришли за красным пропуском в столь поздний час. Я хотел бы видеть ваши документы и разрешение нашего командира на проход».

Если вы собрали необходимые бумаги по дороге, идите на 126.

Если у вас нет документов, которые он просит, или вы не хотите их показывать, вы можете рискнуть и показать ему Печать Хаммердаля. Идите на 263.

Если у вас нет Печати или документов, покиньте комнату и вернитесь в холл, идите на 318.

63

Вы просыпаетесь среди ночи из-за того что что-то давит на грудь. Вы медленно распахиваете плащ и испуганно смотрите на песчаную змею устроившуюся там.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Родство с животными, идите на 264.

Если вы хотите попытаться схватить эту смертельную змею позади головы и бросить на дорогу, идите на 188.

Если вы хотите вскочить и отбросить змею в сторону, то идите на 201.

64

Впереди вы замечаете дилижанс, похожий на те, что ездят по дорогам побережья Рагадорна. Лошади стоят свободно и место кучера пустынно. Вы замечаете тела трех солдат рядом с ними. Их униформа сильно окровавлена.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое Чувство, идите на 229.

Если вы хотите обыскать фургон в поисках еды и вещей, идите на 134.

Если вы хотите проигнорировать его и продолжить путь, идите на 208.

65

Пока вы бежите по Дозорной улице, слышите проклятия стража несущиеся вслед. Вы добегаете до Мавзолейной площади, и замечаете четырех солдат идущих навстречу по Мавзолейной улице. Вы быстро поворачиваете на юг, чтобы избежать встречи с ними. Вы пробегаете по мощеной улице около десяти минут, когда замечаете большую конюшню и станцию дилижансов. Под покровом темноты вы забираетесь на сеновал и безопасно проводите там ночь.

Идите на 32.

66

Когда вы поднимаете пылающее лезвие, капитан зомби достает из изодранного жакета зловеще выглядящий кинжал. Вы должны сражаться с ним насмерть.

Капитан зомби: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

Помните, что потери ВЫНОСЛИВОСТИ врага нужно удваивать из-за силы Соммерсверда. Капитан зомби иммунен к Удару разума.

Если вы победили в бою, то 218.

67

Вы делаете вывод, что самозванец, должно быть, убежал через главный вход в таверну, и если он находится все еще в области гавани, он должен быть около площади. Вы обыскиваете здания и аллеи вокруг площади, но нет никаких его признаков. Вместо того, чтобы дальше тратить впустую время в бесплодных поисках, Вы возвращаетесь к пристани и отвязываете маленькую рыбацкую лодочку. Пока вы гребете к Зеленому Скипетру, вы начинаете чувствовать себя неловко, потому что в самом начале миссии, враги, кажется, уже нашли вас.

Идите на 300.

68

Насмешка на лице стража сменяется презрением, - «Я солдат Дуренора. Золото вам здесь не поможет». К сожалению, вы нанесли ему оскорбление и он хочет научить вас уважению.

Идите на 306.

69

Один из закутанных в плащи незнакомцев достает из-под одежды черный жезл и поднимает его над головой. Синее пламя загорается в искривленном железном наконечнике и обжигающий шар энергии устремляется к вам. Происходит оглушительный грохот когда Рхигар отклоняет его щитом.



«Без пощады», - кричит лорд-наместник, нападая на человека с жезлом. Его меч проходит сквозь незнакомца, но он остается целым. Внезапно вы понимаете, почему он не кровоточит. Он и его зловещие компаньоны - Хельгхасты, падшие капитаны Темных Властителей. Они имеют способность принимать человеческую форму, но неуязвимы для обычного оружия. Хельгхаст издает отвратительный крик, который взрывается у вас в голове. Ослепленный внезапной болью, вы падаете и попадаете в плотный подлесок лесного склона. Если вы не владеете Дисциплиной Кай Щит разума, то теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ от этого нападения Ударом Разума Хельгхаста.

Идите на 311.

70

Вы задыхаетесь от боли, когда клыки змеи глубоко погружаются в вашу руку. Схватив змею позади ее уродливой головы, вы разрываете ее пополам и швыряете в высокую траву. Но ваша рана глубока и заражена ядом.

Если у вас есть кулон Кристальная Звезда, то идите на 219.

Если его у вас нет, то на 44.

71

Вы захлопываете дверь и задвигаете задвижку. В магазине темно, но можете рассмотреть лестницу справа, люк в подвал по средине и еще одну дверь в стене напротив. Внезапно полотно двери позади вас раскалывается от удара топора. Вы обнаружены, и толпа ломает дверь в магазин.

Если вы хотите открыть люк и спрятаться в подвале, то 11.

Если вы хотите покинуть комнату через вторую дверь, то 54.

Если вы решаете взбежать наверх по лестнице, то 235.

72

Трактирщик забирает вашу Корону и ставит на стойку пенящуюся пивную кружку. Пиво крепкое и бодрящее. Восстановите 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ.

Если вы хотите поговорить с трактирщиком, то идите на 226.

Если вы хотите снять комнату на ночь, заплатите трактирщику 2 Золотые Короны и идите на 56.

Если вы хотите принять участие в армреслинге, идите на 276.

73

С одной свободной рукой, второй вы держите светящуюся рукоять Соммерсверда, поэтому подниматься на башню очень трудно.

В конце концов, вы достигаете верха и перебрасываете ногу через край. Но только вы собираетесь взобраться на площадку и атаковать, как тонкий голос заставляет вас замереть, - «С каким наслаждением я убью вас, Одинокий Волк».

Волшебник стоит у дальнего края башни, его левая рука указывает вам на голову, - «Ваше путешествие завершится неудачно Одинокий Волк. Вы умрете!»

Ослепительная вспышка огня срывается из его руки вам в лицо.

Идите на 336.

74

Поместив руки на его грудь, вы пробуете залечить открытую рану. Он потерял много крови и хотя он весь взмок, его кожа холодная. Его глаза внезапно распахиваются, и он кричит искаженное предупреждение. «Пираты … пираты Лакури … осторожно красные паруса ... отверженные участники!» - капитан снова теряет сознание. Вы заворачиваете его в одеяла и помещаете подушку ему под голову, но он проваливается в сон, от которого он не пробуждаются. На палубе, тела мертвой команды собраны вместе. Капитан Келман приближается к вам и вручает порочно-выглядящий черный ятаган, - «Это никак не пиратский меч, Одинокий Волк. Это оружие было создано в печах Хелгедада. Это - лезвие Темных Властителей». Это тревожные новости. Если Темные Властители объединились с пиратами Лакури, рейс к Дуренору будет рискованным. Вы бросаете черный меч в море и возвращаетесь на «Зеленый скипетр». Пока ставятся паруса, чтобы продолжить путь на восток, вы наблюдаете, как тонет дуренорское судно.

Дальше на 240.

75

Вы входите в затхлый кабинет, в котором за столами, прогибающимися под грудами книг и бумаг, сгорбившись сидят два мужчины.

«Добрый вечер, сэр», - говорит один из них, с длинными навосченными усами, - «Сэр хочет получить купеческий пропуск?»

Прежде чем вы успеваете ответить, он передает вам кипу сложных форм, - «Аккуратно заполните их, и я сразу же передам вам пропуск. Он стоит 10 Золотых Корон».

Если хотите заполнить бумаги и купить белый пропуск, отметьте это в Листе персонажа и идите на 142.

Если у вас нет денег или вы не хотите его получать, покиньте комнату и вернитесь в холл, перейдя на 318.

76

Разорвав его окровавленную одежду, вы потрясены так как не находите никаких свидетельств, что он был вашим потенциальным убийцей. Все что вы находите это *2 Золотых Короны и Кинжал*. Вы можете взять эти Предметы если хотите.

Идите на 33.

77

Во время вашего обучения Кай, мастера преподавали вам многие языки и диалекты северного Магнамунда, один из которых был язык Сзалов. Эти существа Сзалсы и они кричат, что этот раненый человек вовсе не человек. Они говорят, что это Хельгхаст, сильный слуга Темных Властителей, изменивший форму.

Если Вы верите, что они говорят правду, то проверьте вещмешок человека, перейдя на 320.

Если Вы считаете, что Сзалсы врут, чтобы Вы не мешали им издеваться, нападите на них с оружием, перейдя на 28.

78

Вы отскакиваете назад, чтобы избежать падающей мачты, и она разбивается прямо о палубу. С трудом держась на ногах, вы рассматриваете груду деревянных обломков. Раздавленное упавшей мачтой, вы видите безжизненное тело Капитана Келмана.

Пока вы в ужасе смотрите, раздается ужасный треск, шторм разламывает уже поврежденный корпус «Зеленого скипетра». Разрушение судна, швыряет вас в неистовое море.

Задыхаясь, вы плывете к поверхности, но ударяетесь головой о крышку люка. Потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ и забираетесь на этот кустарный плот. Если на вас Кольчуга, вы должны снять ее или рискуете утонуть. В сером свете шторма, вы наблюдаете как тонут обломки судна. Вы чувствуете головокружение и слабость. Держась за крышку изо всех сил, вы постепенно проваливаетесь в беспамятство.

Когда вы окончательно очнулись, шторм прошел. Единственный след «Зеленого скипетра» - крышка люка, на которой вы лежите. По солнцу вы понимаете, что уже скоро

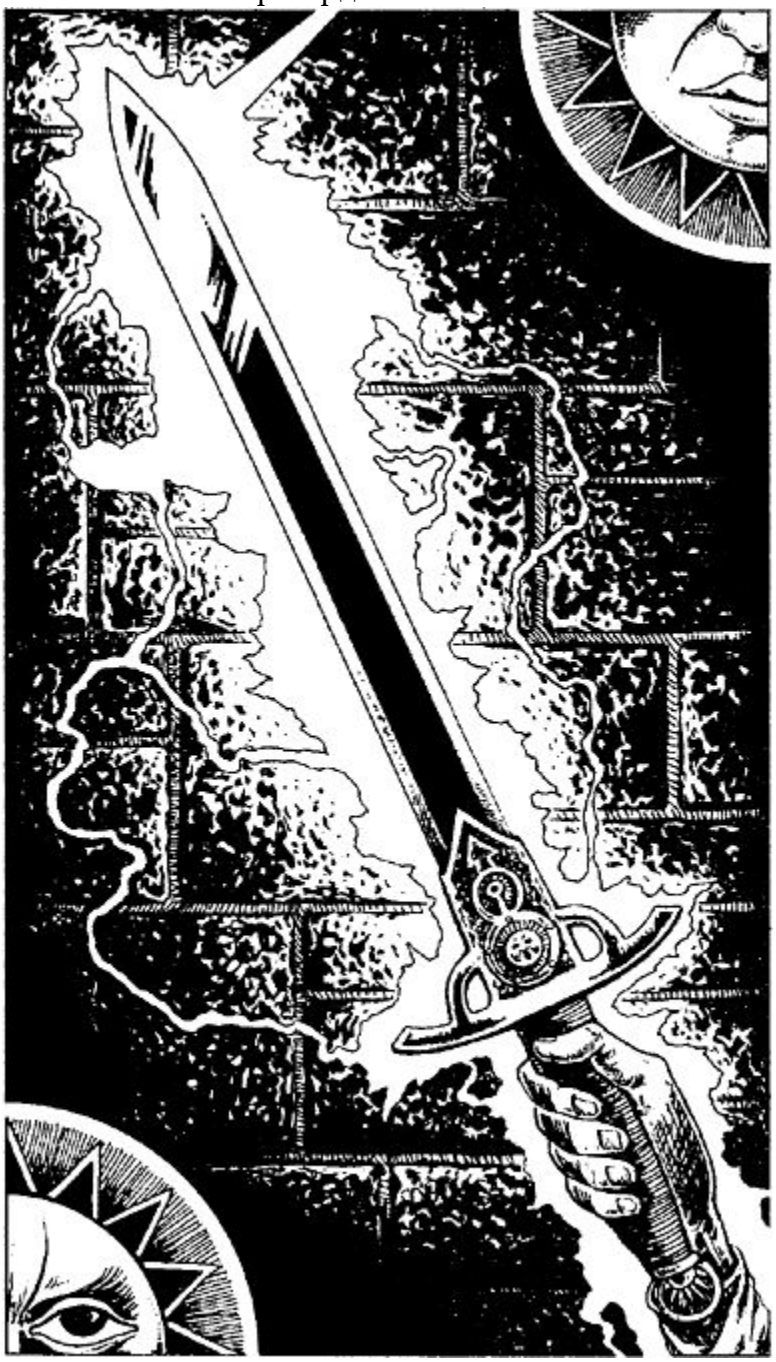
вечер. Вдали, вы видите небольшую рыбацкую лодку и береговую линию заполняющую горизонт.

Если вы хотите использовать ваш плащ, чтобы попробовать сигнализировать рыбацкой лодке, идите на 278.

Если вы предпочтете проигнорировать лодку и грести к берегу, то идите на 337.

79

Сила текущая сквозь вас переполняет все чувства и вы перестаете реагировать на окружающих. Инстинктивно вы поднимаете лезвие над головой и луч солнечного света упавший на кончик лезвия заполняет зал ослепительно белым светом. В этот момент для вас раскрывается истинная сила Соммерсверда.



Это оружие было выковано задолго до того как в Диких землях появились Соммерландцы, дуренорцы или Темные Властители. Его сделали те, кого мы сейчас называем богами. Освободить силу, содержащуюся в нем, может только лорд Кай. Если его использует в бою кто-нибудь другой, она будет потеряна навсегда.

Во время боя, Соммерсверд добавляет 8 пунктов к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ (10 пунктов если вы владеете Дисциплиной Кай Владение оружием с мечом). Он имеет способность аннулировать любую магию направленную на владельца, и удваивает количество пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ теряемой любыми врагами-нежитью (например, Хельгхаст) в бою. Это единственное оружие на всем Магнамунде, которым можно убить Темного Властителя и по этой причине они так активно пытаются помешать вам.

Наконец вы осознаете, что владеете единственной силой на Магнамунде, которая может спасти ваш народ. Свет медленно покидает вас и вы чувствуете на своем плече руку лорда Аксима.

«Идем, Одинокий Волк, многое нужно сделать перед вашим возвращением в Соммерланд»

Вы убираете Соммерсверд в украшенные драгоценными камнями ножны и следом за лордом Аксимом покидаете королевские покои.

Внесите необходимые изменения в свое БОЕВОЙ НАВЫК. Пометьте возможности меча в секции Специальных предметов Листа персонажа.

Идите на 40.

80

Рыцарь вкладывает палаш в ножны и приглашает вас в башню. Вы входите вслед за ним в большую комнату на верху каменной лестницы, где жарко горят дрова. «Если вы тот за кого себя выдаете, у вас должна быть печать Хаммердаля. Покажите ее», - командует он.

Если вы хотите показать ему печать, то 15.

Если у вас нет печати или вы не хотите ее показывать, то 189.

81

Вы просыпаетесь следующим утром от крика впередсмотрящего на мачте - «Баркас прямо по курсу!»

Вы поднимаетесь наверх, на палубу и встречаете капитана, держащегося за борт из-за сильного ветра. Меньше чем в пятидесяти ярдах от носа, поврежденный баркас подпрыгивает на тяжелых волнах. На борту - три мужчины, сражающиеся вместе против ветра.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если выпало число 0-4, то идите на 260.

Иначе идите на 281.

82

Убедившись что рассерженная толпа ушла, вы спрыгиваете с повозки с сеном и украдкой бежите по улице, двигаясь от тени к тени. Слева вы замечаете магазин с вывеской над ним: ***Оружейник Гунио***.

В окне горит свет и дверь открыта.

Если вы хотите зайти в магазин, то 55.

Если вы хотите продолжить бегство, то 347.

83

В конце Ракушечной улицы развилка. Уже очень темно и вы должны быстро найти убежище.

Если вы хотите повернуть на переулок Бондарей, то 227.

Если вы хотите повернуть на улицу Единорога, то 297.

84

Сразу за дверью сидит доброжелательный старик с длинной бородой. Он изучает толстую книгу в кожаном переплете, которая лежит на кафедре перед ним. Он не обратил внимания на ваш вход в здание мэрии.

Если вы хотите спросить его о дороге к консульству Соммерланда, то 211.

Если вы хотите уйти и поискать путь самостоятельно, то 191.

85

Вивека отталкивает стол. Ее реакция молниеносна и вы не получаете никакого преимущества от неожиданной атаки. Она достает короткий меч и атакует вас.

Вивека: МАСТЕРСТВО 24, ВЫНОСЛИВОСТЬ 27

Если вы победили в бою, идите на 124.

86

Множество судов всех размеров и национальностей, пришвартовано на этой стороне гавани. Река Дорн, делящая Рагадорн, всегда занята. Вы собираетесь бросить свои поиски, когда находите рыбацкую лодку воров. На борту никого нет, но обыск каюты дает *Булаву и 3 Золотых Короны*, спрятанные в свернутом гамаке. На гамаке есть этикетка: Таверна «Северная звезда». Ракушечная улица. Вы забираете Булаву и Короны и возвращаетесь на Памятную площадь.

Если Вы хотите идти на восток по Ракушечной улице, то идите на 215.

Если вы хотите идти на юг вдоль Западного причала, идите на 303.

Если вы хотите пойти на север по Трофейному бульвару, идите на 129.

87

Когда вы поднимаете оружие и нападаете на рыцаря, то слишком поздно понимаете, что совершили ужасную ошибку, потому что он - фехтовальщик чемпион, а солдаты из элитного полка телохранителей Короля Алина IV. Считая вас Хельгхастом, они быстро окружают вас и разрубают на куски. Ваша миссия и жизнь трагически завершаются в Тарналине.

88

Хоть и наступила ночь, полная луна хорошо освещает деревню. Позади таверны вы видите маленький магазин шорника, рядом две лошади, запряженные в телегу.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Камуфляж, идите на 179.

Если вы хотите взять лошадь и сбежать, идите на 150.

Если вы хотите спрятаться в магазине шорника, идите на 71.

89

Ваш прыжок замечает кучер. Он быстро бросает поводья и поворачивается к вам с мечом в руке.

Если вы хотите остановиться и заплатить за проезд, идите на 233.

Если вы хотите напасть на него, идите на 212.

90

Два Сзалла и три сердитых крестьянина бегут по ступеням, чтобы атаковать вас. Вы должны сражаться с ними по одному.

Крестьянин 1: БОЕВОЙ НАВЫК 10, ВЫНОСЛИВОСТЬ 16

Сзалл 1: БОЕВОЙ НАВЫК 6, ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

Крестьянин 2: БОЕВОЙ НАВЫК 11, ВЫНОСЛИВОСТЬ 14

Сзалл 2: БОЕВОЙ НАВЫК 5, ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Крестьянин 3: БОЕВОЙ НАВЫК 11, ВЫНОСЛИВОСТЬ 17

Вы можете уклониться от боя в любой момент, выпрыгнув в окно. Чтобы сделать это идите на 132.

Если вы победили, то 274.

91

Мальчик выбрасывают из торговой станции два одетых в черное охранника. Торговец благодарит вас и предлагает на выбор любые две Предмета из его груза:

Посох

Достаточно еды для 2 Пищи

Рюкзак

Кинжал

30 футов Веревки

Выбирайте любые два и делайте запись в Листе персонажа. После благодарности торговца вы уходите через боковую дверь.

Идите на 245.

92

Отвратительное существо издает последний крик, прежде чем застыть у ваших ног. Когда вы делаете шаг назад, чтобы избежать гнилого запаха разлагающегося трупа, то видите еще трех приближающихся Хельгхастов. Сражаться с ними было бы смерти подобно. Вы предупреждаете Рхигара и ныряете в безопасность лесов.

Идите на 183.

93

Вычтите столько Золотых Корон, сколько вы хотите дать нищим из Листа персонажа. Они благодарят вас, но появляется много других нищих, требующих чтобы им тоже дали денег. В конце концов вы расталкиваете толпу и продолжаете путь.

Идите на 137.

94

Вы убеждаете капитана исследовать судно, но он игнорирует вашу просьбу и приказывает команде не отвлекаться от своих обязанностей. По мере того торговое судно исчезает из вида, Вы смотрите на него, удивляясь, почему капитан отказался выполнить вашу просьбу. Вы спускаетесь вниз и закрываетесь в каюте.

Идите на 240.

95

Вы подгоняете лошадь через сплетения деревьев, пока не появляется небольшое прояснение. Шесть Сзалсов суетятся у корчащегося на земле человека. Из его груди торчит странно вырезанное копье, а рядом лежит тело рыцаря Белой Горы. Существа орут друг на друга и кажется равнодушны к мукам человека.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Регенерация, у вас есть Целебная микстура или немного Лаумспур, и вы хотите попытаться спасти человеку жизнь, то 239.

Если вы хотите атаковать Сзаллсов, то 28.

96

Чувство Кай предупреждает вас, что это место наполнено злом. Вы стоите прямо перед оранжевой дверью, когда что-то ударяет вас.

Идите на 112

97

Вы замечаете, что с Сомерсвердом ваше Шестое чувство обострилось еще сильнее: вы почувствовали плохие новости задолго до того как Мадин Рендалим их произнес. Вы обнаружите, что усиленное Шестое чувство будет хорошим подспорьем по возвращении в Холмгард.

Идите на 152.

98

Ваше чувство Кай говорит, что в этой части Дуренорского леса нет троп, но может подсказать направление на порт Бакс. Однако вам придется бросить лошадь на дозорной башне, так как лес перед вами очень густой.

Если вы хотите идти к порту Бакс, то 244.

Если вы хотите осмотреть дозорную башню, то 115.

99

Следующим утром Вы разбужены криком впередсмотрящего. «Судно впереди по курсу!» Вы взбираетесь по узкой лестнице и присоединяетесь к капитану на мостике. «Ваши глаза моложе чем мои, может Вы сможете увидеть больше, мой Лорд», - говорит он, и вручает вам инкрустированную подзорную трубу. Вы можете разобрать красные паруса и черный флаг пиратского военного корабля Лакури на горизонте. Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это число 0-4, то 326.

Если это 5-9, то 163.

100

Завеса тумана рассеивается над спокойным океаном и цепью островов, известных как Кирлундинские. Туман скрывает странные темные точки, они растут и вот медленно проступают четкие очертания кораблей.

«Приготовиться к бою!» - крик адмирала немедленно повторяется на палубах всех судов Дуренорского флота, - «Свистать всех наверх!»



Когда черные корабли появляются из тумана, ужасная картина предстает перед вами. Это затонувшие корабли, с экипажами из трупов утонувших моряков. Их подняло наверх великое колдовство и они приближаются для боя. Внезапно туман рассеивается и вы видите, что они перекрыли вход в Холмгулф. В центре находится их зловещий флагман. Он быстро приближается и его нос венчает огромный таран. Когда он разрывает корпус флагмана вы слышите последний отчаянный приказ адмирала.

«Покинуть судно!»

Вы оказываетесь среди вражеских кораблей, на быстро тонущем флагмане.

Если вы хотите запрыгнуть на борт флагмана мертвецов, идите на 30.

Если вы хотите прыгнуть в море и попробовать доплыть до другого дуренорского корабля, идите на 267.

101

Капитан удивленно поднимает глаза от диаграммы, когда вы врываетесь в его каюту. «Огонь на борту», - кричите вы, задыхаясь от бега.

Капитан немедленно выскакивает в дверь и приказывает команде заполнять ведра водой и собрать одеяла, чтобы затушить огонь. Когда вы добираетесь до носового трюма, все уже в дыму. На судне начинается безумие, когда огонь вырывается через люк. Тушение пожара занимает больше часа и повреждения оказываются очень большими. В сгоревшем трюме был весь запас провизии и пресной воды, и корпус корабля сильно пострадал.

Капитан выпрыгивает из еще дымящегося трюма, с черным от сажи лицом и направляется к вам. Он несет в руке какой-то сверток. «Мы должны поговорить с глазу на глаз, мой лорд», - говорит он спокойно. Без ответа вы разворачиваетесь и следуете за ним в его каюту.

Идите на 222.

102

Тарналин – очень удивительное зрелище. Больше ста футов в высоту и ширину, он идет до столицы на дальней стороне Хаммердаля. Обычно здесь движется много фургонов от и к порту Бакс. Но войдя в туннель вы видите только опрокинутую телегу с фруктами. Дорога исчезающая в свете факелов, пустынна и тиха. Вы идете по мощеной дороге и вас не оставляет неприятное чувство, что возможно Хельгхасты добрались до Тарналина быстрее вас. Вы идете уже почти час когда туннель расходится на два.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, то идите на 325.

Если вы выбираете левый туннель, идите на 64.

Если вы выбираете правый туннель, идите на 164.

103

Лаумспур - восхитительное растение, больше всего ценящееся в Диких землях за целебные свойства. Вы набрали его достаточно для одной Еды. Пища из его вернет 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. (Не забудьте добить ее в свой Лист персонажа). Вы упаковываете растения и возвращаетесь к карете вместе с остальными пассажирами.

Идите на 249.

104

Рыбаки смотрят на вас как на выходца с того света. Внезапно один из них опрокидывает стол и они убегают через заднюю дверь таверны. На одном дыхании, вы перепрыгиваете стол и выбегаете из таверны вслед за ними в темноту.

Если вы хотите продолжить преследование, то 231.

Если вы решаете позволить им сбежать, то 177.

105

К несчастью для вас, веревка почти перерублена надвое ударом меча, может порваться под вашим весом.

Выберите число из Таблицы случайных чисел, чтобы увидеть выдержит ли веревка вашу удачу.

Если выпавшее число 0–4, то 286.

Если выпавшее число 5–9, то 120.

106

Копье сделано из металла, но легкое как будто деревянное. Вы замечаете что оно покрыто рунами и магическими знаками. Как только вы вытаскиваете его из груди, человек издает протяжный вздох облегчения. Вы собираетесь осмотреть его рану, когда жгучая боль пронзает вам голову. Она настолько сильная и болезненная, что вы падаете в обморок. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы пораженно смотрите как человек вскакивает на ноги, а затем пугаетесь видя изменения которые с ним происходят. Кожа его лица сжимается, становясь более темной и падает с черепа. Глаза становятся ярко красными, а на нижней челюсти появляются клыки. Вы понимаете, что это Хельгхаст, кошмарный слуга Темных Властителей. Он нападает на вас со всей своей силой разума.

Если вы не владеете Дисциплиной Кай Щит разума, то должны терять 2 ВЫНОСЛИВОСТИ каждый раунд боя с этим существом. Обычное оружие не наносит ему вреда и оно иммунное к Удару разума. Вы можете ранить его в бою только Магическим копьем.

Хельгхаст: БОЕВОЙ НАВЫК 22, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Вы не можете уклониться от этого существа и должны убить его. Если вы победили, то можете взять *Копье*. Отметьте его в Листе персонажа в Специальных предметах как «Магическое копье». Продолжение путешествия на 320.

107

Капитан приказывает, подойти поближе. Как только судно пристает к борту торговца, Вы потрясены видом, который вас ждет. Мертвые моряки покрывают палубу, многие убиты стрелами. Должно быть они подняли отчаянную борьбу, чтобы защитить свой груз, но ни следа его не обнаружено. Внизу, вы обнаруживаете капитана в его каюте. Он очень тяжело ранен и при смерти.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Регенерация, то 74.

Если нет, то 294.

108

Одна из осей попадает в глубокую колею и при этом ломаются три большие деревянные спицы. Вы вынуждены остановиться и заменить колесо прежде чем двинуться дальше к порту Бакс. Вы предлагаете кучеру помощь и поднимаете небольшим стволом дерева ось кареты так, чтобы можно было одеть запасное колесо. Вы толкаете крепкую ветку изо всех сил, когда внезапно лошади приходят в ярость и срываются с места. Ствол буквально вбивает вас в землю. Вы ошеломлены и теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Кучеру повезло меньше, карета переехала его. Когда бедный человек умирает на ваших руках последними его словами оказываются, - «Никакой не несчастный случай … я видел…»

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 343.

Если вы не обладаете этим умением, идите на 168.

109

Вытерев грязную воду с глаз, вы видите, что флагман мертвецов пылает. Над палубой вьется черный дым, а из черного прогнившего корпуса вырываются языки желто-оранжевого пламени. Внезапно вы слышите над собой взмахи крыльев. Вы потрясенно смотрите как Краан, висящий над вами пытается схватить вас своими острыми когтями. Его крючковатые когти ловят плащ и вы внезапно поднимаетесь в воздух. Но это короткий полет. Вы извлекаете Соммерсверд и погружаете его в мягкий живот существа. С мучительным воплем он выпускает вас и вы падаете. Вы просите удачу о благополучном приземлении.

Идите на 120.

110

Страж не верит вам и атакует вас с мечом.

Страж дозорной башни: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Если у вас нет оружия, уменьшите свой БОЕВОЙ НАВЫК на 4, на время этого боя.

Вы может уклониться от боя в любой момент, перейдя на 65.

Если вы победили в бою, то 331.

111

Стражи неохотно опускают оружие и разрешают вам пересечь мост. Когда вы проходите мимо они смотрят на вас и шепчутся. Как только вы пересекаете Римерифт, то сразу быстро идете дальше, боясь что они передумают и арестуют вас. После почти часа пути по лесной дороге, вы подходите к развилке, указатель на восток на которой гласит: Порт Бакс – 3 мили. Вы улыбаетесь и отправляетесь в восточном направлении. Вы рассчитываете быть там через меньше чем через час.

Идите на 265.

112

Внезапно Вы вспоминаете, что он говорил о магазине с оранжевой дверью. Это - штаб Тихого Братства, печально известной тайной полиции Лаклана. Войти туда было бы более рискованно, чем в полную Дракарримов комнату!

Вы быстро отворачиваетесь от оранжевой двери и торопитесь дальше на север.

Идите на 230.

113

Это Вонотар Предатель, волшебник-ренегат из Гильдии волшебников Торана. Он - владеет черной магией и теперь обладает огромной силой, которую ему дали Темные Властители. Именно его агенты пытались убить вас во время поисков, и именно он командует флотом мертвецов-зомби. Убейте Вонотара, и вы уничтожите злую силу, которая управляет мертвым флотом и его командами.

Вы можете подняться на башню и напасть на Вонотара, перейдя на 73.

Если вы не хотите рисковать своей жизнью выступая против этого сильного волшебника, сбегите с судна, спрыгнув борт, и идите на 267.

114

Вы шли больше трех часов по этой одинокой дороги вдоль побережья, когда начало темнеть. Земля равнинная и бесплодная, и Вы ни разу не видели признаков жизни. Вы решаете отдохнуть под ветками большого дерева, стоящего близко к тракту. Сделав подушку из рюкзака, вы заворачиваетесь в теплый плащ Кай и проваливаетесь в глубокий сон.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали, 0–3, идите на 206.

Если число 4–7, идите на 63.

Если число 8–9, идите на 8.

115

Площадка вокруг сторожевой башни очищена от листвы и утоптана. Вы осматриваетесь в поисках замка или замочной скважины в бронированной двери, когда она неожиданно распахивается. Перед вами Рыцарь Белой горы и его палаш направлен вам в лицо.

«Говори о цели прихода и подтверди свои слова. Мой меч будет ответом если солжешь!»

Если вы хотите рассказать рыцарю истинную цель своей миссии в Дуренор, то 80.

Если вы хотите солгать ему, то 324.

Если вы хотите выхватить оружие и атаковать его, то 162.

116

Используя Дисциплину Кай, вы можете сказать, какой кубок скрывает шарик, для вас, глина столь же прозрачна как и стекло. Выберите число из Таблицы случайных чисел и прибавьте к нему 5. Это будет число Золотых Корон, которые вы выигрываете до того, как мошенник начнет подозревать, что-нибудь, и закончит игру. С золотом в кошельке вы еще раз, возвращаетесь к бару и отдаёте 1 Золотую Корону за комнату.

Идите на 314.

117

Это большой пассажирский дилижанс, подобный используемым путешественниками на дорогах Сомерланда. Возница останавливает лошадей и смотрит на вас из-под широкополой шляпы. Вы спрашиваете его, куда он направляется. «Мы направляемся в Рагадорн, должны быть там сегодня к полудню. Место будет стоить вам 3 Золотых Короны, но вы можете поехать на крыше всего за одну».

Если вы хотите поехать внутри, заплатив вознице 3 Золотых Короны идите на 37.

Если вы предпочтете поехать на крыше и заплатить ему 1 Золотую Корону идите на 148.

Если вы не можете или не хотите заплатить за проезд, вы должны позволить вознице продолжить путь и идти дальше пешком, на 292.

Вы оставляете Рхигара позади и входите в Тарналин. Более ста футов в высоту и ширину, туннель ведет к столице на другой стороне Хаммердальских гор, и освещен факелами по всей длине. Обычно по этой дороге через горы оживленное движение купцов из и в порт Бакс, но сейчас он пуст, за исключением фургона с фруктами. В идете дальше по Тарналину мучаясь сомнениями. Что если Хельгасты успели сюда раньше?



Вы идете уже полчаса, когда замечаете наверху впереди идущего фургона странное существо. Оно два фута высотой и похоже на большую болотную крысу. Вы думаете, что это один из грызунов, живущих в тоннеле, пока не замечаете на нем великолепный подбитый кожей жакет и что-то похожее на копье. Когда вы приближаетесь, оно неожиданно оборачивается. Он обнюхивает воздух и всматривается в темноту маленькими черными глазками. Замечает вас и ныряет в темноту маленького туннеля слева от вас.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Родство с животными, идите на 279.

Если вы хотите последовать за существом, идите на 23.

Если вы хотите проигнорировать его и продолжить путь, идите на 340.

119

Сломанные мачты, куски палубы и порванных парусов мелькают среди бело-пенных волн. Это - все остатки торгового судна. Но внезапно вы замечаете тело, цепляющееся за большой обломок. Быстро сброшена верёвочная лестница, и бедный человек поднят на борт. «Пираты!» - это все, что он сказал прежде потерять сознание. Человека завернули в большое одеяло и перенесли вниз. У него много ран и он при смерти. «Это преступление похоже на работу пиратов Лакури», - шепчет вам капитан, – «но необычно натыкаться на них в этих водах. Они должно быть ищут богатый груз, раз приплыли сюда от своих тропических островов». Наконец судно возобновляет путь к Дуренору. Вы не можете не задаваться вопросом, не являетесь ли Вы тем самым «богатым грузом».

Идите на 240.

120

Вы удачно приземляетесь на палубу дуренорского военного корабля «Калкарм». Все солдаты увлечены отчаянной схваткой, но они побеждают и уже режут канаты удерживающие судно у корабля-призрака. Из дыма появляется лорд Аксим, его лицо окровавлено, а щит посечен.

«Слава богам вы живы Одинокий Волк. Бой был горьким, наши потери огромны, но я очень рад видеть вас живым», - подходя к борту корабля, - «Посмотрите, их флагман горит».

Сквозь дым видно, как огромная туша призрака тонет со шлейфом густого черного дыма. «Калкарм», в конце концов освободился и медленно маневрирует среди обломков. Ветер потихоньку уносит дым сражения и наполняет его рваные паруса. Лорд Аксим приказывает поднять королевский герб Дуренора, чтобы остальные суда собирались к «Калкарму». Впервые с начала битвы вы видите остальные корабли флота. С удивлением вы видите, что когда флагман призраков скрывается под водой, остальные корабли призраки тоже возвращаются в свою могилу.

«Их колдовство разрушено. Мы победили», - говорит лорд Аксим. Через несколько минут ни одного корабля-призрака не остается.

Идите на 225.

121

Вы пробегаете вдоль Сторожевской улицы и быстро достигаете берега реки Дорн, которая разделяет восточную и западную стороны города. Слева от вас мост Рагадорн, уродливое ржавое сооружение, которое обеспечивает единственную связь между двумя половинами города. Преследуемый криками уличных воров, эхом отзывающихся в ушах, вы прокладываете путь сквозь людей, заполняющих мост. К тому времени, когда оказываетесь на другой стороне, уличные воры прекращают преследование и вы входите в усыпанный мусором проезд, известный как Восточная торговая улица.

Идите на 186.

122

Эта улица следует вдоль городской стены на север. С правой стороны, вы замечаете магазин с ярко оранжевой дверью. В отличие от всех других магазинов на этой улице, он не

имеет вывески. Вы внезапно вспоминаете рассказы Лорда Кай, который был с визитом в Рагадорне приблизительно год назад. Он упоминал эту оранжевую дверь в одной из своих многочисленных историй.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 96

Если в Таблице случайных чисел выпало 0-4, идите на 46

Если в Таблице случайных чисел выпало 5-9, идите на 112

123

Странная сила пронизывает ваше тело. Инстинктивно вы поднимаете лезвие над головой, и край меча внезапно ловит столб солнечного света и затопляет покои Короля ослепляющим белым жаром.

Но почти немедленно свет начинает исчезать, и вы ощущаете на плече руку лорда Аксима,- «Идем, Одинокий Волк. Самое время готовиться к возвращению в Соммерланд».

Вы вкладываете Соммерсверд в ножны, украшенные драгоценными камнями, и следуете за лордом Аксимом, который поворачивается и покидает покои Короля.

Идите на 40.

124

Вы быстро обыскиваете тело, но не находите никаких свидетельств, что это она убийца. Вы находите *42 Золотых Короны, Короткий меч и Кинжал*. Если Вы возьмете что-то из вещей, отметьте это в своем Листе персонажа.

Идите на 33.

125

Вы быстро выбегаете через боковую дверь таверны и по дорожке направляетесь к главной площади. Через толпу людей вы видите много лодок и лодочек, привязанных к пристани. Головорезы бегут следом, и Вы должны действовать быстро. Отвязав одну из маленьких лодок, Вы спрыгиваете со стенки гавани и обрушиваетесь на дно деревянной лодки. Она имеет одно весло, которое Вы используете, чтобы грести к «Зеленому скипетру», стоящему на якоре в трехстах ярдах.

Идите на 300

126

Человек дергает за скрытую веревку звонка и в комнату внезапно врываются четыре вооруженных охранника. «Эти документы – подделка. Без сомнения вы шпион или хуже того. Не беспокойтесь, вы скоро узнаете, что происходит с преступниками в порте Бакс. Уберите его». Прежде чем вы успеваете, что либо объяснить, вас хватают за обе руки, и ведут в городскую тюрьму. Все имущество конфисковано, включая Специальные предметы и Оружие, и вас бросают в клетку полную зловеще выглядящих негодяев. Вы замечаете на запястье некоторых из них татуировку змеи, знак Вонотара Предателя. К тому времени как охранники исследовали ваше имущество и поняли кто вы на самом деле, вас задушили

агенты злого волшебника. Ваша жизнь и путешествие трагически заканчиваются здесь, в порте Бакс.

127

Вы просыпаетесь на рассвете от шума проливного дождя по мощеным улицам.

С момента отъезда из Холмгарда прошло 6 дней, и вы должны съесть Еду или потерять 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы собираетесь и покидаете комнату. Спускаясь по шаткой лестнице вы замечаете трактирщика со шваброй и ведром, моющего пол.

Если вы хотите спросить трактирщика о дороге в Дуренор, идите на 217.

Если вы хотите покинуть трактир без беседы, то идите на 143.

128

Золотой жар разливается по лезвию Соммерсверда, когда вы поднимаете его высоко над головой, готовой сражаться с врагом. Вам противостоят шесть ужасных зомби, и вы должны сражаться с ними как с одним врагом.

Команда зомби: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 19

Они - нежить, так что не забудьте удваивать пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые они будут терять в результате ударов Соммерсверда.

Если вы победили, идите на 237.

129

Вы минуете несколько узких складов, стоящих вдоль линии воды и выходите к причальной стенке. Здесь дорога резко поворачивает направо, на Мавзолейную улицу.

Посередине улицы идут четверо вооруженных до зубов городских стражников. Чтобы избежать задержания, а возможно и ареста вы сворачиваете в переулок направо. Неожиданно, стражники останавливаются у входа в переулок. Если хотя бы один из них повернет голову, то вас точно задержат. Позади вас небольшое окно, ведущее в переполненную таверну.

Не колеблясь ни секунды, вы залезаете в окно как можно быстрее.

Идите на 4.

130

Священник приближается к вам и говорит, - «Вы должны отдохнуть, как и все мы. Я понимаю вашу проблему мой друг. Пожалуйста, позвольте мне сделать то, что я кротко проповедую». С этими словами он приводит вас в бар, и положив Золотую Корону в руку хозяин гостиницы и улыбаясь говорит, - «Комната для моего друга».

Идите на 314.

131

Вы спрашиваете их чего они хотят. В ответ они мгновенно выхватывают из-под одежды длинные изогнутые кинжалы. Главарь делает шаг вперед и требует ваше золото. Так как вы

колеблетесь, он командует, - «Взять его!» и все три вора атакуют вас. Уменьшите свой БОЕВОЙ НАВЫК на 4 и сражайтесь голыми руками. Вы должны сражаться сними по одному.

Главарь уличных воров: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Уличный вор 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 21

Уличный вор 2: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Вы можете уклониться от продолжения боя, перейдя на 121.

Если вы убили всех воров, то 301.

132

Вы падаете на грязную улицу в брызгах битого стекла. Вы ошеломлены падением, но не ранены. Сердитый крестьянин пытается дубинкой разбить вам голову, но вы откатываетесь в сторону и вскакиваете на ноги и бежите по петляющей улице, прежде чем он наносит новый удар. Перед вами возникает верхом на лошади уродливый Сзалл с поднятым копьем. Он собирается ударить вас, когда вы отступаете в сторону и схватив его оружие стаскиваете его из седла. Если вы хотите оставить *Копье* себе, отметьте это в Листе персонажа.

Если вы хотите ударить Сзалла его же копьем, то 317.

Если вы хотите вскочить на лошадь и сбежать, то 150.

133

Вы пристально смотрите в глаза моряка и концентрируете Удар разума на его раскрытой руке. Внезапно мужчина падает назад со стула, сжимая руку, как будто он только что схватил раскаленный уголь. Когда вы объясняете, что с ним случилось, он смотрит на вас в изумлении.

Идите на 268

134

Неожиданно из темноты раздается леденящий кровь плач. Вы обнаруживаете, что смотрите в светящиеся глаза Хельгхаста. Когда он пытается ухватить вас за горло, вы кричите от ужаса и падаете. Отвратительное существо хватает вас за рубашку, раздирая ткань черными когтями.



Если у вас есть Магическое копье, идите на 38.

Если у вас его нет, идите на 304.

135

Рыцарь указывает на лес позади вас и говорит грубым голосом, - «Вот ваше убежище». Прежде, чем вы успеваете ответить, он уходит в башню и запирает тяжелую дверь. Лес здесь очень плотный, а подлесок - путаница вьюнов и колючих кустарников. Кажется невозможным въехать в лес верхом, таким образом, вы должны будете оставить лошадь и продолжить путь пешком.

Идите на 244.

136

«Плата за проезд до порта Бакс 20 Корон», - говорит кучер с грубым рагадорнианским акцентом.

Если у вас есть 20 Корон и вы хотите купить билет, идите на 10.

Если у вас нет денег на проезд, идите на 238.

137

Вы доходите до развилки, где переулок Нищего поворачивает на юг, на улицу Черного Рыцаря. В нескольких метрах дальше есть еще один поворот, который называется Якорная Улица.

Если вы хотите идти на юг по улице Черного Рыцаря, идите на 259.

Если вы хотите идти на восток по Якорной улице, идите на 20.

138

Вы идете в течении двух часов и поднявшись на вершину холма видите перед собой Дуренорский лес. Дорога идет на восток и пропадает среди деревьев, у которых построена большая деревянная башня. На вершине вы видите силуэт стражника.

Если вы хотите продолжить путь и подойти к башне, то 232.

Если вы хотите избежать охраны и войти в лес южнее, то 244.

139

Как только соревнование начинается, вы используете Дисциплину Кай, чтобы ослабить концентрацию противника. Бусинки пота выступают у него на лбу, и его глаза постепенно закрываются, по мере того как он увядает под вашим неустанным Ударом разума. Меньше чем через минуту он падает на пол в обморок.

Идите на 305.

140

Оба стража в страхе уставились на Печать. Легенда о Печати Хаммердаля известна всем жителям Дуренора. Говорят, что из всех потерянных сокровищ Дуренора, Печать Хаммердаля - то, которому не желают возвращения. Встревоженные лица двух стражей показывают, что они ясно понимают ее значение. Один из стражей сопровождает вас через Римерифт и по лесной дороге, которая в конечном счете заканчивается развилкой. Указатель указывает на восток: порт Бакс – 3 мили. «Я должен оставить вас и вернуться к Римерифт. Я боюсь, что война скоро бросит свою черную тень на эту землю, и я буду необходим на границе. Бог в помощь вам соммерлендец, бог в помощь», - говорит он. В течение нескольких минут вы смотрите, как солдат возвращается по лесной дороге прежде, чем отправиться в восточном направлении. Через час вы рассчитываете быть в порте Бакс.

Идите на 265.

141

Когда мачта врезается в палубу, острый обломок ударяет вас по голове и вы вылетаете за борт. Вы всплываете, хватая воздух, и цепляетесь за крышку люка. Вы полуоглушены и потеряли 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Вы затягиваете себя на этот кустарный плот и цепляетесь за него изо всех сил. Если на вас одета Кольчуга, то вы должны избавиться от нее или утонуть.

Вы чувствуете головокружение и слабость. Так как море постоянно раскачивает вас, вы постепенно проваливаетесь в сон. Когда вы просыпаетесь много часов спустя шторм уже ушел. По положению солнца вы понимаете, что уже поздний вечер. Вдали вы видите небольшую рыбацкую лодку и позади нее, на горизонте землю. Единственный след «Зеленого скипетра» – это крышка люка, на которой вы сидите.

Если вы хотите использовать плащ, чтобы попробовать подать сигнал рыбацкой лодке, то 278.

Если вы хотите проигнорировать лодку и грести к берегу, то 337.

142

Мужчина берет ваши деньги и дает белый пропуск, который будет действовать в течении семи дней. Вы благодарите его и покидаете здание. На улице, вы поворачиваете налево и идете к стражникам в конце улицы.

Идите на 246.

143

Вы идете на юг, вдоль пристани, пока на упираетесь в поворот на восток. Большинство магазинов на этой улице еще закрыты, за исключением одного справа. Вывеска над дверью гласит:

Джинелда Куп - Алхимик: Покупка и продажа магических напитков.

Если вы хотите войти в магазин, то идите на 289.

Если вы хотите продолжить путь, то идите на 186.

144

Крупный Нудник, одетый в яркий плащ из цветных кусков шелка, приказывает, чтобы несколько его людей вооружились и изгнали вас из зала. Когда вы заговариваете с ними на их собственном языке, пещеру заполняет удивленная тишина. Никогда прежде они не сталкивались с человеком, который мог бы говорить на их языке. Для некоторых из них это слишком, и они уставились на вас с открытыми от удивления ртами, опустив небольшие пушистые руки.

Тогда крупный Нудник обращается к вам и говорит, что он - лидер этой колонии. Его зовут Гашгисс, он приветствует вас и приглашает присоединяться к нему на постаменте в центре комнаты.



«Ты есть человек-человек Дуренора, а? Где откуда приехал сюда из, а?» - спрашивает Гашгисс на странном говоре Нудников.

Вы говорите ему, что вы - Соммерландец на пути к Хаммердалю. Он нервно смотрит на вас, и затем спрашивает, - «Ты есть чернозверь, а?» Вы понимаете, что «чернозверь», о котором говорит Гашгисс это Хельгхаст. Вы узнаете, что два таких вошли в Тарналин больше двух часов назад и вызвали сильную панику в главном туннеле. Гашгисс знает, где они сидят в засаде, ожидая вашего появления.

«Моя показывает твою дорога мимо, а?» - предлагает он. Вы киваете в знак согласия и следуете за ним вниз по ступеням.

Нудники, кажется, преодолели шок и реагируют на вас, как будто вы один из них. Прежде, чем вы уходите, симпатичная женщина Нудник предлагает вам немного еды в дорогу. Ее достаточно для двух Пищи. Вы благодарите ее за великодушие и следуете за Гашгиссом по одному из многих проходов, выводящих из пещеры. После часа пути в темноте он останавливается и указывает на столб света, который льется через щель вдали. «Твоя идти выход, свобода быть», - говорит он.

Вы благодарите Гашгисса за помощь и тихо благодарите своих учителей Кай, которые преподавали вам умение Родство с животными. Многолетние тренировки, вероятно, спасли вам жизнь. По трещине в боковом проходе вы спускаетесь на три фута ниже, на тропу. Вы размышляете какие молодцы Нудники, когда обнаруживаете, что они украли все ваше золото! Вы должны отметить это на Листе персонажа.

Вы продолжаете путь по туннелю, идите на 349.

145

Вы становитесь все слабее и слабее. После кажется вечности болезненной борьбы, вы находите Лаумспур и вынуждаете себя глотать сухие листья. В течение секунд вы яростно больны, после чего проваливаетесь в беспокойный сон.

Проходит почти час до того, как вы просыпаетесь, и вы все еще чувствуете себя ужасно больными. Вычтите 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

По мере того как медленно возвращаются силы, шок от того, что произошло приводит вас в возмущение. Вы хватает свое имущество и покачиваясь выходите из комнаты, с намерением выявить потенциального убийцу.

Идите на 200.

146

Вы были правы. Облако состоит из огромных Зланов и многих Краан, меньшего размера, но столь же смертельных. У них под черными брюхами - сети, полные Гиаков. Как только Зланы спускаются над «Зеленым скипетром», сеть с вопящими Гиаками обрушивается на палубу позади Вас. Некоторые из них погибли при падении, но еще многие выжили и не тратя впустую времени, нападают на вас. Вы должны бороться с ними как с одним врагом.

Гиаки: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

Если вы победили в бою, идите на 345.

147

Ваше чувство подсказывает, что этот путь ведет в тупик. Есть только один путь попасть в порт Бакс, пересечь Римерифт по мосту.

Идите на 47.

148

Вы заворачиваетесь в плащ Кай и залезаете на крышу. Кучер кричит и хлещет лошадей, и скоро вы уже двигаетесь по усаженной деревьями дороги побережья к Рагадорну. Во время поездки вы разговариваете с кучером и изучаете некоторые полезные вещи о морском порте Рагадорна.

С тех пор как Килеан Повелитель умер три года назад, Рагадорном управляет (или хозяйничает со слов кучера) его сын, Лаклан. Кажется, что он и его люди - не что иное как пираты. Они облагают людей тяжелыми налогами людей, и убивают всех, кто выступает против.

Вы голодны и во время поездки на дилижансе, должны съесть Еду или потерять 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Наконец, вдали, вы можете разглядеть городскую стену Рагадорна. Колокол звонит двенадцать раз. В конце концов экипаж минует западные ворота и останавливается.

«Если вы хотите добраться до Дуренора, то можете сесть в экипаж из конюшни в восточных воротах. И лучше всего поторопитесь, так как он уезжает в час дня», - говорит кучер.

Вы благодарите кучера за совет и спрыгиваете на булыжники. Внезапно вы замечаете ужасное зловоние этого грязного морского порта. Ржавый знак, прибитый в гнилой дом, говорит, «Добро пожаловать в Рагадорн».

Если вы хотите пойти на север вдоль улицы Западные ворота, идите на 122.

Если вы хотите пойти на юг вдоль бульвара Западного берега, идите на 323.

Если вы хотите направиться на восток по Топорной улице, идите на 257.

149

Вы чувствуете, что этот страж лояльный дуренорский солдат. Если вы попытаетесь подкупить его, то он посчитает это серьезным оскорблением и нападет на вас.

Если вы хотите показать ему Печать Хаммердаля, то 223.

Если вы не хотите ее показывать или ее у вас нет, или если вы хотите представиться торговцем на пути в порт Бакс, то 250.

150

Вы, подгоняя лошадь, проноситесь по петляющей деревенской улице, через деревянный мост и дальше вверх по крутому склону бухты. В свете луны Вы замечаете указатель на восток.

Вы скачете всю ночь без сна. На рассвете, Вы поражены неожиданным изменением ландшафта. Бесплодные Дикие земли уступили место болотам и заболоченным низинам. И темная тень тянется вдоль восточного горизонта куда не кинь взгляд. Это Дуренорский лес, естественный граница горного королевства и Диких земель. Это долгожданный знак.

Вы не больше чем в дне пути от порта Бакс, но устали после ночной езды и должны съесть Еду или потерять 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Если вы владеете Дисциплиной Кай Охота, то можете использовать ее для ловли куропатки или выдры на завтрак.

После часа езды вы подъезжаете к развилке. Указатели отсутствуют.

Если вы выбираете левый поворот, идите на 261.

Если вы выбираете правый поворот, идите на 334.

151

Используя свое умение, подражать грубому акценту Рагадорнцев, вы обманываете охрану, говоря, что на Мавзолейной площади драка и они нужны там.

Чтобы определить, был ли ваш блеф успешен, выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали, 0–4, идите на 262.

Если это 5–9, идите на 110.

152

Ранним утром, тридцать третьего дня путешествия, вы вместе с Лордом Аксимом готовитесь отправиться в порт Бакс.

Подготовка к войне завершена. Галеоны военного флота Дуренора стоят на якоре в гавани и с нетерпением ждут команды к отправке в Сомерлунд. На борту каждого корабля много храбрых солдат горного королевства, подготовленная армия искусных воинов рвется встретиться с Темными Властителями лицом к лицу в бою. Каждый воин поклялся отомстить за осажденных союзников или умереть в бою.

Вы поплывете назад в Холмгард на борту флагмана Дуренора, корабля с великолепным изогнутым носом и высокими мачтами подчеркивающими его силу и мощь. Вы и лорд Аксим поднимаетесь на борт, где вас приветствует командующий флотом, адмирал Калфен, после чего следует команда к отплытию.

Менее чем через час гавань остается позади. Башни порта Бакс выглядят всего лишь точками на горизонте.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это число 0–3, идите на 216.

Если это число 4–6, идите на 49.

Если это число 7–9, идите на 193.

153

Вы забываете о жулике с его чашкой и вместо этого наблюдаете за игрой в карты около лестницы. Вы замечаете, что один из игроков шулер.

Если вы хотите бросить вызов человеку, идите на 241.

Если вы решили проигнорировать то, что видели, идите на 130.

154

Помещение команды тесное и душное. Но несмотря на нехватку места и бедной вечерней пищи (столь бедной, что вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ!) мужчины рады, что их приглашение было принято, и вас рассматривают как почетного гостя. После ужина, они приглашают вас играть в «Иллюминаторы», и держать пари на небольшое количество золота на игре в кости.

Если вы хотите проверить свою удачу, идите на 308.

Если вы предпочли бы отказаться от предложения, пожелать им спокойной ночи и вернуться в каюту, идите на 197.

155

Пройдя около мили по левой дороге, вы подходите к длинному каменному мосту. На первый взгляд, река пересекающая его, кажется готова затопить быки. Вы понимаете, что это Римерифт. Она шириной больше двух миль в самом широком месте и больше мили глубиной почти на всем протяжении. Земля здесь кажется раздалась, создав естественный разрыв между Дуренором и остальным Магнамундом. У входа на мост стоит указатель – «*Порт Бакс – 3 Мили*». Вы вздыхаете с облегчением, что вы на правильном пути и будете в городе уже через час.

Идите на 265.

156

Кучер разозлился и кричит, - «Вас ждете долгий путь, незнакомец». Он захлопывает перед вами дверь. Вы не можете купить комнату и решаете лечь спать с лошадьми за дверью рядом.

Идите на 213.

157

Страж разъярен и спускается по ступеням к вам, его меч взлетает над головой. Если у вас нет оружия, помните, что должны уменьшить БОЕВОЙ НАВЫК на 4 и сражаться со стражем безоружным.

Страж Дозорной башни: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Вы можете уклониться от боя в любой момент, перейдя на 65.

Если вы победили в бою, то 331.

158

Священник не удивлен вашей атаке, и достает из складок одежды черный меч.

Священник: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Если вы победили в бою, то 220.

159

В конце концов, вы останавливаетесь под огромной елью. Вы пытаетесь встать, но боль в ноге и боку снова бросает вас на землю и вы теряете сознание. Сон избавляет вас от боли от мечей Хельгхастов, но это сон который не заканчивается.

Ваша жизнь и путешествие заканчиваются здесь.

160

«Простите меня, мой лорд, я не хотел испугать вас», - человек кажется возбужденным, и пустая рука, протянутая вам, сильно дрожит. С некоторым предостережением вы принимаете жест дружбы, и садитесь с человеком за стол таверны. Место пустынно если бы не несколько мышей, грызущих большой кусок сыра. «Капитан Келман проинструктировал меня взять вас к «Зеленому скипетру», но только если я буду уверен, что вы - Лорд Кай, которого называют Одиноким Волком. Вы можете доказать, что это вы?». Вы решаете, что должны показать мастерство одной из ваших Дисциплин Кай.

Если вы хотите демонстрировать Дисциплину Кай Регенерация, то 16

Если вы хотите демонстрировать Дисциплину Кай Удар разума, то 133

Если вы хотите демонстрировать Дисциплину Кай Владение оружием, то 255

Если вы хотите демонстрировать Дисциплину Кай Родство с животными, то 203

Если вы хотите демонстрировать Дисциплину Кай Телекинез, то 48

Если вы не обладаете ни одним из вышеупомянутых навыков Кай, или не хотите демонстрировать ваши навыки 348

161

Магазин, кажется, пустым. Вы ждете и рассматриваете товары в течение почти пяти минут, но тем не менее никто не появляется. Вы собираетесь уходить, когда замечаете карту, висящую на двери. Это - план порта Рагадорн. Конюшни Рагадорна и станция дилижансов ясно отмечены около восточных ворот города. Там можно найти транспорт, чтобы добраться до порта Бакс. Вы запоминаете маршрут к восточным воротам и покидаете магазин. Вы возвращаетесь на Топорную улицу и поворачиваете на улицу Мудрецов. В конце этого петляющей дороги вы видите мост Рагадорн, единственную связь между восточной и западной сторонами города. Вы продолжаете путь через переполненный мост и выбегаете на булыжник Восточной торговой улицы.

Идите на 186.

162

Он выкрикивает боевой клич и делает выпад вам в голову.

Рыцарь Белой Горы: БОЕВОЙ НАВЫК 20 ВЫНОСЛИВОСТЬ 27

Вы можете уклониться от боя в любое время, сбежав в деревья и перейдя на 244.

Если вы побеждаете, идите на 302.

163

«Мы имеем полные паруса и острый нос. Нет военного корабля в северных морях, который догонит Зеленый Скипетр», - сказал капитан. Это действительно так, поскольку пиратское судно скоро исчезает за горизонтом. «Двадцать пять лет в море и я никогда не знал, что пираты Лакури рискуют заходить так далеко на север, чтобы совершить набег», - говорит он, глубокомысленно поглаживая бороду. «Они должны искать очень ценный груз, чтобы приплыть сюда от своих тропических островов». Когда капитан спускается вниз, в свою каюту, у вас возникает неудобное чувство, что ценный груз может быть вами.

Дальше на 240.

164

Вы прошли почти милю по этому пустынному туннелю, когда увидели, что лестничный пролет, врезанный в скалу слева. Ступени приводят к платформе, которая тянется под потолком. Она используется для обслуживания факелов.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 172.

Если вы хотите подняться по ступеням и исследовать платформу, идите на 52.

Если вы хотите проигнорировать ступени и продолжить путь, идите на 256.

165

Убирая золото в мешочек, вы достаете Печать и вручаете ей. Она хватает ее и исследует вблизи. Когда вы покидаете магазин, то слышите как она тихонько хихикает, и задаетесь вопросом, правильно ли вы сделали.

Идите на 186.

166

Вы поднимаетесь по лестнице наверх, на переполненную палубу. Вокруг бушует жестокая битва, уже весь флот Дуренора сражается с мертвецами. Неожиданно, из башни в задней части корабля на котором вы находитесь вылетает яркий огненный шар и взрывается на борту дуренорского корабля в пятидесяти ярдах от вас. Вы с ужасом видите как солдаты, охваченные огнем, прыгают с палубы.



Если вы хотите осмотреть башню, идите на 328.

Если вы хотите убежать с этого корабля, прыгнув за борт, идите на 267.

167

«У вас смелая стратегия Одинокий Волк. Но я думаю победа за мной». Капитан Келман с триумфальной улыбкой сдвигает ограненный камень на вашу сторону. Но она быстро сменяется шоком, когда вы блокируете его движение. «Шах», - говорите вы прохладно. Капитан неверяще смотрит на доску. «Навыки Кай никогда не перестанут меня поражать», - говорит он, медленно почесывая голову. Он все еще смотрит на доску Самора, когда вы пожелав ему спокойной ночи, возвращаетесь в каюту.

Идите на 197.

168

Медленно, один за другим, другие путешественники появляются и в шоке смотрят на мертвого возницу. «Мы должны похоронить его», - говорит священник.

Вы тихо киваете и готовите могилу, чтобы положить труп. По завершению вы идете назад к повозке, чтобы осудить дальнейший путь.

«Я знаю дорогу к порту Бакс. Я должен вести группу», - вызывается добровольцем Халворк.

«Я надеюсь, что мы не будем обвинены в его смерти», - говорит нервно священник.

«Это была воля богов», - говорит Дорир.

«Я буду свидетельствовать об этом», - говорит Ганон, - «Рыцари Белой Горы никогда не лгут».

Это правда, что в Дуреноре, истинный рыцарь будет говорить только правду для его собственной пользы. Его слова, кажется, успокаивают, священника и вы - все скоро снова в пути, направляетесь к восточному горизонту.

Уже после полудня, вы добираетесь до небольшой станции экипажей, маленькой прибрежной деревни, известной как Бухта Горн, которая главным образом населена изгоями, ворами и Сзаллами.

Смерть возницы встречена сельскими жителями, с большим подозрением, но слова Дорира убеждают их, что это была случайность.

В деревне только одна гостиница - таверна, известная как Несчастная Надежда. Она в плохом состоянии, типичном для всех других лачуг в этой бедной морской деревне. Комната на ночь стоит 1 Золотую Корону.

Если вы можете заплатить за комнату идите на 314.

Если нет, то на 25.

169

Вы выходите из игорного дома и бредете обратно к станции дилижансов. Вдали видны восточные городские ворота. Рядом ждет дилижанс до Дуренора. Вы должны попасть в порт Бакс - будущее Соммерланда зависит от этого. Вы проскальзываете мимо стражи и забираетесь в экипаж пока они не видят. Когда приближается время отправления, пять пассажиров забираются внутрь и рассаживаются рядом. Страж захлопывает дверь и ваше путешествие начинается.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это число 0–3, идите на 39.

Если это число 4–6, идите на 249.

Если это число 7–9, идите на 339.

170

Стражник смотрит на ваш белый пропуск и с насмешкой говорит, - «Это торговый пропуск. Здесь он бесполезен. У вас должен быть красный пропуск, чтобы получить доступ в военно-морской сектор». Он бросает пропуск обратно и возвращается на пост в воротах.

Идите на 327.

171

Позади деревьев, вы видите широкую дорогу вдоль побережья, которая идет слева направо без каких либо указателей.

Если вы хотите пойти налево, на восток, то идите на 27.

Если вы хотите пойти, направо, на запад, то на 114.

172

Ваш чувство Кай предупреждает, что что-то злое прячется в темноте платформы.

Если вы хотите подняться по каменным ступеням и встретиться со злом, идите на 52.

Если вы хотите пробежать мимо ступеней и платформы, идите на 256.

Если вы хотите отбежать к развилке и выбрать левый путь, идите на 64.

173

Вы входите в великолепный торговый зал, в котором выставлены многие из самых прекрасных товаров северного Магнамунда. Даже в этот поздний час, биржа заполнена, так как капитаны и богатые торговцы торгуются по продаже или обмену грузами. Владелец биржи, похоже, молодой воин, который контролирует аукцион товаров с декоративного стула, подвешенного на четырех массивных цепях. Его воины одеты в черную броню, у них на щитах эмблема черного судна на красном гребне. Вдруг, вы случайно, замечаете, что маленький мальчик крадет кошелек с пояса торговца, и прячет его в ботинок.

Если вы хотите схватить мальчика и заставить его вернуть кошелек, идите на 91.

Если вы решили последовать за мальчиком на улицу и украсть кошелек у него, идите на 6.

Если вы хотите просто игнорировать увиденное и изучить продаваемые товары, идите на 283.

174

Рыцарь подходит к вам и говорит, - «я не встречал крестьянина, который мог бы позволить себе купить лошадь. Вы не крестьянин, но держу пари, что вы окажетесь вором». Тычком палаша он сбрасывает вас с лошади и вы тяжело падаете на землю. Инстинктивно, вы выхватываете оружие для самозащиты, потому что рыцарь нападает на вас.

Идите на 162.

175

«Кажется, будто птица летит», - говорит капитан, указывая на баркас, стремительно приближающийся к другому судну на горизонте - «Он не несет флага, и его корпус имеет странную форму. Я не видел прежде, ничего подобного».

Вы видите, что как только баркас достигает таинственного судна, как-будто по волшебству, морской туман появляется из ниоткуда и охватывает судно. Момент спустя, судно и туман исчезают.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали, - 0-4, то идите на 53

Если число - 5-9, то 209.

176

В течение трех дней и ночей, вы двигаетесь по тракту, который тянется вверх по долине реки Дуренон. Вдали видны вершины гор Хаммердаль, одного из самых высоких хребтов во всем Магнамунде. Столица находится в самом центре этих гор.

Сегодня утро четырнадцатого дня ваших поисков. Вы стали лагерем около водопада, где быстрый Дуренон падает более чем на 120 футов. Вы собираетесь уезжать, когда группа из шести всадников закутанных в плащи появляется на лесной дороге выше, блокируя ваш выход от лагеря.



Лорд-лейтенант Рхигар требует, чтобы они позволили вам проехать, добавляя, что вы выполняете королевское поручение. В Дуреноре, препятствовать посыльному Короля, это – изменническое преступление, но к сожалению, всадники не кажутся впечатленными его предупреждением, и остаются на месте.

«Если вы не слышите слов, то возможно услышите наши мечи», - говорит Рхигар. Он выхватывает меч, и приказывает своим воинам напасть.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 322.

Если вы хотите последовать за Рхигаром, идите на 45.

Если вы не хотите нападать на всадников, идите на 277.

177

Когда вы возвращаетесь в таверну, то видите, что большинство моряков сгруппировалось вокруг центрального стола, чтобы наблюдать соревнования по армрестлингу.

Если вы хотите принять участие в соревновании, идите на 276.

Если вы хотите говорить с хозяином, идите на 342.

178

Хотя восхитительный аромат еды заставляет сглотнуть слюну, но вы подозреваете, подвох. Вы ставите поднос на пол у двери. Голод, принёс усталость, и вы решаете слегка вздремнуть перед встречей с остальными в баре.

Проснувшись, Вы видите двух мертвых крыс, рядом с подносом, они отравлены. Потрясение быстро переходит в гнев, когда вы осознаете, что яд в пище был предназначен для Вас.

Вы хватаете свое снаряжение и покидаете комнату, с намерением найти своего неудавшегося убийцу.

Идите на 200.

179

Используя Дисциплину Кай Камуфляж, вы можете спрятаться в телеге с сеном, пока не будет возможности безопасно выйти.

Если вы хотите спрятаться в телеге с сеном, идите на 82.

Если вы хотите взять лошадь и покинуть деревню, идите на 150.

Если вы хотите войти в магазин гужевого мастера, идите на 71.

180

Вы приходите к выводу, что команда или слепая или не имеет намерения спасти вас. Рыбацкая лодка двигаете, ее курс лежит в море и, не замечая вас она исчезает на горизонте. Оторвав доску от крышки люка, и используя ее в качестве кустарного весла, вы начинаете двигаться к берегу.

Идите на 337.

181

Эта улица кажется более грязной и вонючей чем та, которую вы только что покинули. Выставка в окне магазина слева привлекает ваше внимание. Там много полезных Предметов, и все они продаются.

Меч - 4 Золотых Короны

Кинжал - 2 Золотых Короны

Короткий Меч - 3 Золотых Короны

Боевой молот - 6 Золотых Корон

Копье - 5 Золотых Корон

Булава - 4 Золотых Короны

Меховое одеяло - 3 Золотых Короны

Рюкзак – 1 Золотая Корона

Вы можете войти и купить любой из этих Предметов. Не забудьте отметить их на Листе персонажа. По окончании покупок, вы продолжаете путь по улице Мудрецов, мосту Рагадорн. Этот мост - единственная связь между восточной и западной сторонами порта, и

вы идете среди толпы людей и телег. Вы оказываетесь на усыпанной мусором дороге известной как Восточная Торговая улица.

Идите на 186.

182

Вы должны найти убежище на ночь, или рискуете быть арестованным городской стражей. Ваш чувство Кай говорит, что лучше всего вернуться в таверну и попросить у хозяина комнату. Освеженный сном в удобном месте, с утра вы первым делом займетесь планированием пути в Дуренор.

Идите на 177.

183

Лес начинается сразу за лагерем и в спешке вы падаете прямо между деревьев.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если число, которое вы выбрали 0–8, идите на 311.

Если выпало 9, идите на 159.

184

Как только Драккар падает у ваших ног, пираты колеблются при виде поражения такого мощного воина, и затем бегут на свое судно. Капитан Келман сплачивает команду и ведет их против отступающего врага, ведя их в воду в яростном нападении. Зеленый Скипетр, освобождается от пиратского судна, которое тяжело кренится на правый борт. «Наше спасибо, Лорд Кай», - капитан хватает вашу руку. «Мы горды и благодарны что вы с нами.» Приветствие наполняет палубу, и команда выкрикивает похвалу. Вы помогаете раненным, пока идет ремонт поврежденного носа. Через час, ветер заполняет паруса, и вы возвращаетесь на курс к Дуренору еще раз.

Идите на 240.

185

Пока вы продвигаетесь по усеянной трупами палубе, из дверей вас неожиданно атакуют два Драккарима. Вы должны сражаться с ними по очереди.

Драккар 1: МАСТЕРСТВО 17, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Драккар 2: МАСТЕРСТВО 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 26

Вы можете сбежать в любой момент боя прыгнув в море. Идите на 286.

Если вы убили их обоих, то можете перепрыгнуть на палубу ближайшего дуренорского корабля перейдя на 120.

186

Вы стоите перед огромным зданием, надпись на стене гласит: «Конюшни и станция дилижансов Рагадорна»

Одетый в зеленое кучер сидит рядом с вывеской: «Порт Бакс. Время путешествия - 7 дней».

Если вы хотите подойти к кучеру и спросить о покупке билета на поездку до порта Бакс, идите на 136.

Если у вас нет денег, идите на 238.

187

Быстрый обыск тел дает вам:

2 Копья

2 Меча

6 Золотых Корон

Если вы хотите взять что-нибудь, отметьте это в Листе персонажа.

Вы сбрасываете тела в Римерифт и перебегаете мост на случай если кто-то видел инцидент. Лесная дорога продолжается и через час вы подходите к развилке с указателем.

Порт Бакс—3 мили

Вы приводите в порядок снаряжение и идете дальше на восток.

Идите на 265.

188

Быстрота и умение спасли вас от ядовитого укуса. Когда змея исчезает в длинную траву у дороги, вы собираете вещи и поднимаетесь на дерево, где над землей благополучно проводите оставшуюся часть ночи.

Идите на 312.

189

«Самозванец!» - кричит он, и выхватывает оружие. Прежде, чем вы успеваете среагировать на нападение, меч задевает вашу руку, и вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Он бежит на вас и выталкивает через открытый дверной проем. Путая конечности и проклятия, вы оба падаете головой вниз с лестницы дозорной башни. Вы поднимаетесь на ноги, но рыцарь уже ищет свой палаш.

Если вы хотите сражаться с ним, идите на 162.

Если вы хотите оставить лошадь и бежать в лес, идите на 244.

190

Используя стальную линейку как рычаг, вы открываете замок. Внезапно вы чувствуете острую боль в груди. Когда вы открыли коробку, сработала хитрая ловушка и маленькая иголка впилась в ваше тело. Она пропитана смертельным ядом. Вы умираете мгновенно.

Ваша миссия и жизнь трагически завершаются.

191

В конце аллеи мощенная улица сворачивает направо. А напротив стоит высокое здание из белого камня с мемориальной доской над дверью.

Дозорная башня - Смотритель порта

Мощенная улица заканчивается высокой каменной стеной. У больших красных ворот дежурят два солдата. За ними видны мачты судов пришвартованных в гавани.

Если вы хотите зайти в дозорную башню, идите на 318.

Если вы хотите подойти к красным воротам, идите на 246.

192

Пьяные моряки ревут в восхищении, деньги переходят от владельца к владельцу, ставки выплачены. Вы замечаете перемигивание своего противника и двух его прихвостней. Они начинают продвигаться к вам. Ни колеблясь ни секунды вы встаете из-за стола и изо всех сил ударяете моряка кулаком в лицо, так что он кувыркается назад и врезается в своих удивленных друзей. Вы оставляете их растянувшимися на полу. Когда вы достигаете двери таверны, уродливый моряк выхватывает меч и блокирует ваше спасение. Но прежде, чем вы успеваете что-либо сделать, раздается громкий глухой удар, и он падает на колени. Позади него обнаруживается служанка с большой деревянной булавой в руке, улыбающаяся вам. Вы благодарите ее, и подмигиваете, выскакивая через дверь на полутемную улицу. После движения вслепую в темноте в течение нескольких минут, вы замечаете конюшню и станцию дилижансов во мраке впереди. С криками сердитых моряков, все еще стоящими в ушах, вы забегаете в здание и поднимаетесь по лестнице, где скрывшись на сеновале, проводите ночь в безопасности.

Идите на 32.

193

Путешествие начинается с дурного предзнаменования. Чернильно черные тучи собираются на горизонте и сильный ветер безжалостно будоражит беспокойное море. Ночью величественные молнии разрывают небеса, за ними следуют непрерывные удары грома, сотрясающие каждую деталь флагмана. Большинство солдат на борту горцы, не привыкшие к качке. На третий день, больше половины из них чувствуют себя настолько плохо, что не в состоянии стоять. Лорд Аксим близок к отчаянию.

«Я молю, чтобы эта буря закончилась, потому что даже если флот будет не поврежден, я боюсь, что люди будут слишком слабы, чтобы разорвать врага».

В ответ на его молитву, на заре следующего дня шторм прекращается. Но спокойные воды, окружающие флот, несут опасность еще большую, чем ушедший шторм.

Идите на 100.

194

Очнувшись, вы потрясенно, обнаруживаете себя лежащим под деревянной пристанью, на мелководье, ощущая зловоние нечистот. Когда вы встаете, голова все еще раскалывается. Пока вы были без сознания, рыбаки украли у вас все золото, рюкзак, оружие и все специальные предметы (в том числе и печать Хаммердаля).

Со стоном отчаяния вы выбираетесь из грязной воды на причал. Подняв глаза вы видите выцветший знак «*Добро пожаловать в Рагадорн*».

Вы боитесь, что слухи об этом месте правдивы. Уже почти стемнело и пошел дождь. Вы должны найти печать Хаммердаля если хотите убедить Дуренор отдать вам Соммерсверд. Оглядевшись, вы видите большую рыночную площадь с каменным указателем дорог ведущих с нее, в центре.

Если вы хотите пойти на восток по Ракушечной улице, идите на 215.

Если вы хотите пойти на юг вдоль Западного причала, идите на 303.

Если вы хотите пойти на север по Трофейному бульвару, идите на 129.

Если вы предпочтете пойти назад на запад к пристани и поискать рыбацкую лодку, идите на 86.

195

Вы путешествуете в течение почти двух часов, когда кучер кричит, - «Впереди платный мост. Одна Корона с человека».

Выглянув из окна, под проливным дождем, вы можете только разобрать деревянный мост и бревенчатую хижину вдалеке. Кучер останавливает дилижанс у хижины, и в дверном проеме появляется уродливое существо. Это - Сзал с покрытой бородавками кожей, безопасная и трусливая порода Гиаков. Они были уроженцами Диких земель еще в Эпоху Черной Луны, когда тысячи их вида мигрировали с гор Дурнкраг, чтобы избежать тирании Вашны, самого могущественного из Темных Властителей.

Сзал требует одну Золотую Корону от каждого пассажира прежде, чем дилижансу разрешат проехать. Остальные пассажиры кладут одну Корону на маленькую пластину и передают вам.

Если у вас есть достаточно золота, чтобы заплатить плату, сделайте это и продолжайте поездку, идите на 249.

Если у вас нет денег, идите на 50.

196

Король Алин IV в одиночестве сидит в тронном зале и рассматривает горы сквозь одно из многих панорамных окон из тонированного стекла. После того как объявили о вашем приходе, вы и лорд Аксим входите в зал и кланяетесь его Величеству. Затем лорд Аксим снимает с вашего пальца Печать Хаммердаля и идет к королю. Они разговаривают почти час и их мрачные лица показывают серьезность ситуации. Затем, после короткой паузы тишины король Алин поднимается с трона и обращается непосредственно к вам.

«Увы, Темные Властители снова пробудились, и Соммерлунд снова просит нас о помощи. Я надеялся, что мое правление запомнится только миром и процветанием, но сердцем чувствовал что этого не будет».

Король достает из кармана своей белой мантии золотой ключ и вставляет его в мраморное возвышение в центре зала. Раздается мелодичный перезвон и каменная крышка откидывается открывая рукоять золотого меча.

«Возьми меч, Одинокий Волк. Предсказано, что только истинный сын Соммерлунда сможет освободить силу, заключенную в этом лезвии».

Как только вы беретесь за светящуюся рукоять, покалывание пробегает по руке и распространяется по всему телу.

Если вы хотите воспользоваться Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 79.
Если вы не владеете этим умением, идите на 123.

197

С рассветом, начинается жестокий шторм, и вы разбужены сильным раскачиванием судна. Пол вашей каюты мокрый, и крики команды едва слышны из-за воющего ветра. Вы быстро одеваетесь, собираете снаряжение и поднимаетесь на палубу.

К вам вскоре присоединяется капитан, который хватает вас за руку и приказывает, чтобы вы вернулись в каюту. Внезапно, когда вы начинаете спускаться, молния, ударяет куда-то высоко в оснастку, в верх мачты и вы видите как кусок мачты падает на вас.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.
Если число, которое вы выбрали, - 1-4, то 78.
Если число - 5-9, то 141.
Если число - 0, то 247.

198

Вы проезжаете меньше двадцати ярдов, когда лошадь встает на дыбы и сбрасывает вас. Вы падаете на землю и теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ. Отряхнув грязь с плаща, вы проклинаете исчезнувшее из вида животное. Вам придется продолжать путешествие пешком.

Идите на 138.

199

Трактирщик убирает монету в карман и насмехаясь говорит, - «Вы можете попасть туда переставляя ноги, вот так», - он громко смеясь заходит за прилавок и исчезает на кухне. Проклиная его хитрость, вы покидаете трактир, Вашего гнева хватает только на то чтобы пнуть ведро с грязной водой.

Идите на 143.

200

К тому времени, когда вы входите в бар, остальные уже сидят за большим столом и ждут вас. Приближаясь к столу, вы понимаете, что нашли своего потенциального убийцу. вы должны напасть, не предупреждая врага, изучите тщательно своих попутчиков и примите решение:



Если вы хотите напасть на Рыцаря Белой Горы по имени Дорьер 7.
Если вы хотите напасть на купца Халворка, идите на 60.
Если вы хотите атаковать наемницу Вивеку, идите на 85.
Если вы хотите напасть на священника Парсона, идите на 158.
Если вы хотите атаковать Ганона, Рыцаря Белой Горы, идите на 270.

201

Как вы вскакиваете, змея шипит и пытается укусить вас за руку. Вы одергиваете ее, но действительно ли вы достаточно быстры, чтобы избежать ее смертельных клыков?

Выберите число из Таблицы случайных чисел, чтобы узнать.
Если число, которое вы выбрали, 0–4, идите на 285.
Если число 5–9, идите на 70.

202

Солдаты салютуют вам и пропускают через красные ворота. Вы выходите на открытую площадь, освещенную высокими маяками пристани. Боковым зрением вы замечаете мраморные колонны консульства Сомерлунда с развевающимся над ними под ночным ветром флагом родины.

Как только вы поднимаетесь по каменным ступеням, вас замечают стражи у главной двери. Они моментально исчезают внутри и возвращаются с высоким седым чиновником.

Как только он замечает ваш порванный плащ Кай и тунику, тревожное выражение на его лице сменяется улыбкой надежды.

«Надежда умирает последней! Слава богам вы живы мой лорд. Скупые новости, достигшие нас с запада, принесли тревогу».

Вас немедленно провожают внутрь к посланнику Соммерлунда лорду-лейтенанту Рхигару.

Идите на 31.

203

«Проголодались?» - говорите вы, глядя на двух занятых мышей в дальнем углу дома, - «может быть кусочек сыра?» Используя Дисциплину Кай, вы приказываете, мышам принесли сыр вам. Моряк наблюдает в изумлении, как два пушистых зверька приносят сыр к вашим ногам и затем убегают.

Дальше на 268.

204

Высокий уровень, до которого вы развили Дисциплину Кай Слежение позволил определить талисман, который расположен над черным посохом. Это полумесяц и кристальная звезда, эмблема Магической гильдии Торана в северном Сомерлунде. Этот человек отступник гильдии и предатель вашей страны.

Если вы хотите запрыгнуть на башню и атаковать волшебника-предателя, то 73.

Если вы не хотите рисковать жизнью против сильного волшебника, то прыгаете за борт перейдя на 267.

205

Хозяин постоялого двора хмурится и указывает на боковую дверь, - «Вы не можете позволить себе комнату, но можете лечь спать на конюшне».

Вы выходите и чувствуете как взгляды остальных пассажиров жгут Вам спину. Дверь захлопывается и вот Вы уже стоите поеживаясь от холодного ночного воздуха.

Идите на 213.

206

Ночью вы разбужены лаем волков вдали. Чтобы избежать беспокойного сна, вы залезаете на дерево и остаток ночи проводите в безопасности высоко над землей.

Идите на 312.

207

Вы проходите меньше ста ярдов когда тропа исчезает на обрыве, под которым несет свои глубокие воды Римерифт. Дальше пути нет. Вам придется вернуться к мосту через реку.

Идите на 47.

208

Как только вы минуете фургон позади раздается шум. Вы оборачиваетесь, чтобы осмотреть стены и потолок, но ничего не видите в мраке туннеля.

Идите на 134.

209

Команда начинает шептаться. Вы слышите слова «корабль-призрак» и «проклятое путешествие», но брожение прекращается когда капитан командует всем построится на корме. Слышен только скрип дерева когда капитан поднимается на заднюю палубу, чтобы обратиться к команде.

«Народ, мы в трех днях пути от порта Бакс. Огонь уничтожил нашу провизию и запасы пресной воды испорчены. Мы должны проложить новый курс к Рагадорну, где сможем сделать хороший ремонт и пополнить запасы. Это все».

Команда кажется довольствуется объяснениями капитана и энергично принимается за работу.

Капитан подходит к вам. «Мы в восьми часах от Рагадорна, мой лорд. Мне приказано доставить вас в безопасный порт Бакс и передать на попечение консула Соммерлунда, лорда-лейтенанта Рхигара. Но время не ждет и я боюсь, что ремонт может затянуться на неделю или больше. Когда мы бросим якорь, вам придется решать как продолжить путь в Дуренор – по морю с нами или в одиночестве по дороге по побережью.»

Когда вы возвращаетесь в каюту, вас преследуют слова Короля, - «Сорок дней, Одинокий волк. У нас хватит сил сдерживать их только сорок дней». У вас не так много времени на завершение своей опасной миссии.

Идите на 197.

210

Вы прижимаете обе руки к животу и пытаетесь бороться с болью, концентрируя свое мастерство. Знакомое тепло целебной энергии ошеломляет боль, но яд очень сильный и борьба еще не закончена.

Выберите число из Таблицы случайных чисел. Может быть удача даст вам шанс, ваша жизнь зависит от выбранного числа.

Если число, которое вы выбрали 0–4, то 275.

Если число 5–9, то 330.

211

«Консульство Соммерлунда?» - говорит он удивленно, несколько озадаченный вашим внезапным появлением. Затем, поправляя себя, говорит, - «Ну да, конечно! Оно находится на площади Алина, рядом с набережной. Поверните направо выйдя из здания и еще раз в конце улицы. Так вы дойдете до Красных ворот. Вам понадобится красный пропуск, так как консульство находится в военно-морском секторе города. Это закрытая территория» вы спрашиваете его, как можно получить красный пропуск. «У капитана порта», - говорит он. «Вы должно быть только прибыли в порт Бакс, все знают ответ на этот вопрос. Портовая

башня находится в конце улицы, с которой вы повернете к Красным воротам». Вы благодарите старика и покидаете мэрию.

Идите на 191.

212

К сожалению, вы безоружны, а он превосходно владеет мечом. Бой отчаянный, но короткий. Он пронзает вас быстрым выпадом и когда сбрасывает ваше тело с крыши повозки, вы уже ничего не чувствуете. Вы уже мертвы.

Ваша жизнь и миссия заканчиваются здесь.

213

Вы залезаете на кучу соломы и заворачиваетесь в плащ Кай, чтобы не задувал ветер. Вы быстро засыпаете, не зная, что никогда не проснетесь. Один из пассажиров дилижанса оказался агентом Темных Властителей и глубокой ночью он убивает вас. Вы знаете кто он?

Ваша жизнь и миссия трагически завершаются здесь.

214

Оказавшись внутри, вы сразу понимаете, что это совсем не магазин. Комната пуста, за исключением большого стола в центре. В каждом углу вы замечаете зловещие большие железные кандалы. Вы находитесь в штабе Тихого братства, печально известной тайной полиции Лаклана. При виде средств пыток вы вспоминаете слова другого Лорда Кай, он был схвачен и обвинен в шпионаже. Он сбежал, после трех суток мучений. Вам так вряд ли повезет. Дверь закрылась автоматически и скоро Тихие братья, которые несомненно наблюдают за вами через глазки в стене, придут за вами.

Если вам интересно, то даже после долгой недели в тюрьме главного инквизитора вы не выдали ни одного секрета Кай. Это рекорд, но не тот который вам поможет. Ваша жизнь и приключение заканчиваются здесь.

215

Спустя тридцать ярдов, с левой стороны улицы, из большого ветхого здания становятся слышны звуки вечеринки. Над дверью висит скрипучая вывеска.

Таверна Северная звезда

Если вы хотите войти в таверну, то 4.

Если вы хотите продолжить путь по Ракушечной улице, то идите на 83.

216

В течение трех дней и ночей могущественный флот Дуренора стремительно приближается к заливу Холма, сильный ветер, наполняет паруса военных кораблей. Но хотя путешествие быстро, уверенность солдат и рвение к сражению медленно исчезают, как будто их желание высасывает какой-то невидимый вампир. Лорд Аксим близок к отчаянию.

«Это черное настроение, которое преследует наши корабли, злая работа Темных Властителей. Я знаю об их возможности управлять людьми, но проклятие, которое происходит с нами, является колдовством, которое мы не можем даже увидеть, чтобы разрушить. Я так прошу, что этот период закончился, потому что, даже если мы прибудем к месту назначения, боюсь, мы слишком слабы разумом, чтобы сломать нашего противника».

Как будто в ответ на его молитву, черное проклятие, кажется, снято с флота с зарей следующего дня. Но оно сменяется намного более смертельной угрозой.

Идите на 100.

217

Великан смотрит на вас и цинично говорит: - «Почтовая станция. Дилижанс уходит до порта Бакс после обеда. За Золотую Корону, я объясню как туда добраться.»

Если вы хотите заплатить ему, сделайте пометку на Листе персонажа и идите на 199.

Если вы хотите просто покинуть трактир, идите на 143.

218

Вы поднимаете взгляд от мертвого капитана и видите жуткие лица членов команды. Они окружают вас. Их не меньше двадцати и они вооружены мачете и топорами.

Вы можете сразиться с ними, перейдя на 43.

Или вы можете попробовать сбежать, схватившись за свисающую веревку и перелетев на палубу дуренорского корабля. Идите на 105.

219

Яд уже начинает действовать. Ваша раненная рука мертвеет, и холодный пот выступает на лбу. Вы быстро достаете Кулон, который вам дал Банедон в Руинах Раумаса. Используя острый край звезды, вы вставляете V-образную часть глубоко в отверстия, сделанные клыками, и высасываете яд.

Кулон срабатывает удачно. Вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, но не жизнь. Вы решаете подняться на дерево и провести оставшуюся часть ночи в безопасности над землей.

Идите на 312.

220

Обыскав тело, вы обнаруживаете достаточно, чтобы определить, что он и был убийцей. В его карманах вы находите полупустой пузырек сока гнадурн, смертельного яда, который он использовал, чтобы отравить вашу еду. Также обнаруживается свиток, написанный на гиакском, с сообщением подробностей вашего ожидаемого прибытия в порт Бакс. Он, должно быть, заметил вас в Рагадорне и скорректировал свои планы. Вы замечаете, что его оружие, лезвие Темного Властителя, выкованное из черной стали в печах Хельгедада, адского города Темных Властителей в горах Дурнкраг. Только там на Магнамунде может быть создана эта черная сталь. Но заключительное доказательство его истинной личности - татуировка змеи на левом запястье. Головорезы гавани, которые пытались убить вас еще в

Холмгарде имели такую же. В его кошельке лежит 23 Золотых Короны, которые вы можете забрать. Не забывайте все отмечать в Листе персонажа.

Идите на 33.

221

Пол таверны покрыт кровью и телами людей, которых вы убили. Снаружи на главной улице вы слышите скандирование толпы. Местные жители думают, что вы безумный убийца, и они намереваются линчевать вас. Вы быстро спасаетесь через заднюю дверь, так как звуки толпы приближаются.

Идите на 88.

222



Убедившись, что дверь заперта, капитан разворачивает таинственный сверток и выкладывает его содержимое на стол каюты. Большой обугленный глиняный кувшин и несколько почерневших тряпок оказываются на столе. Каюту заполняет странный маслянистый запах.

«Это не было никаким случайным пожаром», - говорит он торжественно, - «Это было актом саботажа. Передний трюм, это продовольственный склад, но я нашел этот кувшин с маслом и эти пропитанные тряпки на полу. Кто - то на этом судне готов рисковать жизнью, чтобы остановить нас на пути в Дуренор.»

Вы оба уставились на сожженные тряпки, как будто они содержат ответы на ваши вопросы. Внезапно крик на палубе нарушает тишину, - «Корабль! Корабль, прямо по курсу!»

Схватив меч и подзорную трубу, капитан исчезает за дверью и поднимается на палубу.

Если вы предпочитаете сделать быстрый обыск его каюты, идите на 315.

Если вы хотите последовать за ним, идите на 175.

223

Страж смотрит на великолепное кольцо со страхом. Легенду о Печати Хаммердаля знают все жители Дуренора. Говорят, что из всех потерянных сокровищ Дуренора, Печать Хаммердаля самая желанная. Тревожное лицо стража дает понять что он осознает ужасное значение кольца. «Я не буду препятствовать вашей срочной миссии, могу только показать дорогу до порта Бакс. Следуйте по лесу до развилки у засохшего дуба. Левый – самый быстрый путь». Вы благодарите стража и входите в лес. Через милю вы подходите к развилке и поворачиваете на левую дорогу. Она приходит к каменному мосту через Римерифт. Воды Римерифта милю глубиной и почти две мили в самом широком месте. Возле моста вы находите знак: *Порт Бакс – 3 Мили*. Вы вздыхаете с облегчением, до порта осталось около часа.

Идите на 265.

224

Следующим утром вы разбужены криками чаек, которые кружат над клипером. Сильный ветер наполняет паруса. Вы завтракаете с капитаном Келманом, который находится в лучшем настроении, чем вчера. Он говорит вам, что «Зеленый скипетр» идет с хорошей скоростью и должен достигнуть порта Бакс, главного морского порта Дуренора, через неделю.

Внезапно вы слышите крик впередсмотрящего «Земля на горизонте! Земля!»

Вы и капитан поднимаетесь на палубу и поворачиваетесь навстречу морскому бризу.

«Это - Манон, самый южный остров цепи Кирлундианских островов», - говорит капитан, указывая на острую скалистую береговую линию вдали, - «Чертовы Зубы - называют их торговцы. Много судов закончили свои дни на этих зубах гранита».

Капитан Келман вручает вам небольшую подзорную трубу, чтобы вы могли рассмотреть их поближе. Острые скалы украшены расколотыми скелетами судов, которые были выброшены на мели, или были разбиты о берег штормом. Вы смотрите на разрушенные корпуса, воображая ужасающие сцены их разрушения. Затем, внезапно, высоко над каменными башенками появляется черная тень, как маленькое облако дождя. Она, кажется, перемещается к вам. Внезапно вы понимаете, что это за «облако» в действительности. Это - свора больших Зланов и возможно несколько Краан. По палубе разносится тревожное: «Приготовиться к бою!»

Если вы остаетесь на палубе, то приготовьте оружие и идите на 146

Если вы хотите вернуться в каюту, идите на 34

225

Из семидесяти кораблей покинувших порт Бакс, только пятьдесят входят в залив Холма. Битва унесла много храбрых солдат, в том числе и адмирала Калфена. Он погиб на борту флагмана, который был потоплен первым. Но не смотря на тяжелые потери была одержана великая победа, которая вдохновила дуренорских солдат с новой силой, испытания путешествия и сражения забыты. Их оптимизм и решимость возвращаются и они стремятся достичь Холмгарда и снять осаду.

В сумерках тридцать седьмого дня поисков вы наконец видите на горизонте шпили Холмгарда. Город все еще сопротивляется армии Темных Властителей, хотя осада не

прекращается уже давно. В темноте по всей столице мерцают небольшие костры. Лорд Аксим присоединяется к вашим наблюдениям.

«Отсутствие луны этой ночью поможет нам. Мы войдем в гавань незамеченными. С рассветом, мои люди рассеют жалких врагов, как штормовой ветер опавшие листья».

Как только флагман входит в гавань Холмгарда во главе флота, вы достаете Соммерсверд из ножен и готовитесь выполнить свое предназначение. Идите на 350.

226

Хозяин таверны говорит с грубым акцентом уроженца Рагадорна. От него вы узнаете, что этим морским портом управляет Лаклан, сын Килеана Повелителя, который умер три года назад от ужасной Красной Смертельной чумы. Хозяин негромко говорит о Лаклане, которого он называет «принцем Воров», - «Он и его наемники обирают людей до нитки тяжелыми налогами, а если будете жаловаться, то окажетесь в гавани с ножом в спине». Крупный человек качает головой и еще раз наливает пива пьяным морякам.

Если вы хотите купить комнату на ночь, заплатите хозяину таверны 2 Золотых Короны и идите на 56.

Если вы хотите попытать своего счастья в армрестлинге, идите на 276.

227

Прямо по центру улицы идут четыре вооруженных до зубов городских стражника. Чтобы не рисковать быть арестованным, вы быстро прячетесь в проулке слева. Внезапно стражники останавливаются прямо у входа в проулок. Если хотя бы один из них повернет голову, то вы будете обнаружены. Позади вас маленькое окошко, ведущее в переполненную таверну. Вы без колебаний ныряете в него.

Идите на 4.

228

Это деревья Ларнума, и их фрукты очень питательны, а также сладкие и сочные. После еды вы чувствуете себя намного более сильными. Вы набираете достаточно фруктов для 2 порций Пищи и кладете их в Рюкзак. Позади деревьев, вы видите широкую дорогу вдоль побережья, которая идет слева направо без каких либо указателей.

Если вы хотите пойти налево, на восток, идите на 27.

Если вы хотите пойти, направо, на запад, то на 114.

229

Ваше чувство предостерегает, что в фургоне опасность.

Если вы хотите заглянуть в фургон, идите на 134.

Если вы хотите бросить фургон и убежать дальше, идите на 208.

Если вы хотите вернуться к развилке и пойти по правому туннелю, идите на 164.

230

Вы идете по улице, пока она резко не поворачивает в восточном направлении, в Переулок Нищего. Вы видите, как эта улица получила свое название, множество мужчин, одетых в рванье, женщин и детей, застывших в дверных проемах, протягивают руки с просьбой о помощи.

Пока Вы идете к перекрестку в конце улицы, на Вас нападают от всех сторон с просьбами дать золота.

Если Вы хотите дать какую-то часть своего золота нищим, то 93

Если Вы хотите оттолкнуть их и продолжить путь, то 137

231

Черный ход выходит в небольшую площадь, в центре которой большой мавзолей. Рыбаки исчезли на мрачных улицах города, все, кроме одного, который поскользнулся и валяется на влажных булыжниках. Он лежит в грязи, лицом в луже. Вы переворачиваете его ногой и обыскиваете. Вы обнаруживаете 5 Золотых Корон, Кинжал, и к вашему большому облегчению Печать Хаммердаля на его пальце. Отметьте на Листе персонажа те вещи, которые возьмете.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 182.

Если вы хотите вернуться в таверну, идите на 177.

Если вы хотите изучить могилу, идите на 24.

Если вы хотите пойти по Мавзолейной улице, то идите на 253.

Если вы хотите пойти на восток по Дозорной улице, то идите на 319.

232

До башни остается меньше двадцати ярдов, когда страж делает шаг вперед и требует назвать цель путешествия. Вы замечаете, что солдат одет в красную куртку Дуренорской армии и понимаете, что добрались до границы Дуренора. Вы должны выбрать способ пересечь ее.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 149.

Если вы хотите сказать что вы торговец на пути в порт Бакс, то 250.

Если вы хотите предложить ему взятку, то 68.

Если вы хотите показать ему Печать Хаммердаля (если она все еще у вас), то 223.

233

«Мы будем в Рагадорне, примерно к полудню» - говорит возница, его лицо почти полностью скрыто под широкими полями шляпы, - «Место внутри стоит 3 Короны, но вы можете ехать на крыше всего за одну».

Если вы хотите ехать внутри повозки, заплатите 3 Короны и идите на 37.

Если вы хотите остаться на крыше, заплатите 1 Корону и идите на 148.

Если вы не хотите платить, то должны покинуть повозку и идти пешком. Идите на 292.

234

Прежде, чем вы успеваете защититься, Хельгхаст врезается в вас и вы оба падаете на дорогу внизу. Возможно для вас будет облегчением узнать, что ваша смерть была быстрой и безболезненной. Ваша шея была немедленно сломана, и вы были избавлены от разрывания Хельгхастом горла. Печать Хаммердаля теперь направляется к Холмгарду, который теперь падет перед Темными Властителями. Ваша жизнь и поиски заканчиваются здесь.

235

Вы выскакиваете на площадку второго этажа, когда слышите что дверь выбита и толпа врывается в здание. Над лестницей за крюке у камина висит *Короткий меч*. Вы можете его взять если хотите. Осмотревшись, вы видите, только один способ сбежать из этой комнаты - выпрыгнуть через окно на улицу ниже.

Если вы хотите выпрыгнуть через окно, идите на 132.

Если вы хотите остаться и сражаться с толпой, которая уже поднимается по лестнице, идите на 90.

236

Моментально поднимается паника. Корабль заполнен моряками, которые похватав ведра и одеяла борются с огнем. Пламя с ревом вырывается через крышку люка и требуется больше часа, чтобы остановить его. Корабль сильно поврежден. Уничтожен весь запас продовольствия и пресной воды, средняя часть корабля сильно ослаблена.

Из дымящейся дыры появляется капитан и подходит к вам, его лицо покрыто сажей, он что-то несет под мышкой.

«Мы должны поговорить наедине мой лорд», - говорит он спокойно.

Вы безропотно, поворачиваетесь и следуете за ним в каюту.

Идите на 222.

237

Мертвые зомби лежат у ваших ног. К этому времени, страх солдат перед нежитью превратился в чистую ненависть. Хор боевых кличей дуренорцев разносится по палубе. Вы ведете воинов вдоль борта и на палубу смертельной громадины, разбрасывая команду зомби в стороны как коса пшеницу. Внезапно фигура в черной одежде блокирует вам путь, искривленный меч, в ее опущенной черной руке. Это - Хельгхаст, и вы должны сражаться с ним насмерть.

Хельгхаст: БОЕВОЙ НАВЫК 23, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Это - нежить, так что не забудьте удваивать все пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые он получает в результате ударов Соммерсверда. Оно неуязвимо к Удару разума.

Если вы победили, то идите на 309.

238



Напротив станции узкая улица, ведущая к игорному дому с вывеской «Внутри оружие запрещено».

Вы взволнованы шансом выиграть немного золота, и быстро входите. *Любое Оружие*, которое у вас есть, нужно оставить охране у двери. Вы можете вернуть его, когда решите уйти. Вам дают серебряный жетон, стоящий 1 Золотую Корону, который используется в этом игорном доме.

Вестибюль открывается в огромную комнату, где идет много азартных игр. Ту, которая попадается вам на глаза, называют «Колесо телеги». В одном конце длинного стола привлекательная молодая женщина, вращает черное блюдо, разделенное на десять секций, отмеченных 0–9. Когда блюдо вращается, она бросает в него маленький серебряный шар, который в конечном счете останавливается в одной из пронумерованных секций. Несколько торговцев расселись вокруг стола, и делают ставки на выпадение серебряного шара.

Чтобы играть в «Колесо телеги», вы должны сначала определить число, на которое хотели бы поставить и сколько Золотых Корон. Запомните эти числа и затем выберите число из Таблицы случайных чисел. Если вы выбираете то же самое число, то выигрываете 8 Золотых Корон за каждую поставленную. Если число, которое вы выбираете, прежде или после правильного, то вы выигрываете 5 Золотых Корон на каждую поставленную. Есть предел тому, сколько вы можете выиграть на этом столе: 40 Золотых Корон.

Вы можете играть так много раундов «Колеса телеги», как захотите, до тех пор пока не потеряете все Золотые Короны, или не решите забрать выигрыш (максимум 40 Золотых Корон).

Если вы потеряли все свои Золотые Короны, идите на 169.

Если вы побеждали, или если вы хотите выйти из игры с тем что осталось и покинуть здание, идите на 186.

239

Вы пытаетесь приложить руки к груди раненого человека, но Сзалсы тянут вас за плащ, пытаясь оттащить.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Камуфляж, то 77.

Если вы не владеете этим умением, то должны атаковать Сзалсов, чтобы спасти человеку жизнь. Идите на 28.

240

После трех спокойных дней в море, вы находите корабельную жизнь довольно тоскливой. Если вы владеете Дисциплиной Кай Лечение, любые пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые вы, возможно, потеряли за время приключения, восстановлены. Если вы не обладаете навыком, восстановите половину пунктов, которые вы потеряли в бою.

На четвертый день, вы разговариваете с раненным моряком на палубе, когда вдруг, чувствуете запах дыма, доносящийся из трюма.

Если вы хотите спуститься в трюм, идите на 29.

Если вы хотите закричать «Огонь!» идите на 236.

Если вы хотите предупредить капитана, идите на 101.

241

Тишина опускается на таверну, когда человек, которого вы обвинили, поворачивается к вам лицом.

«У вас длинный язык, незнакомец», - говорит он угрожающе, – «и его придется укоротить». Он выхватывает кривой кинжал и нападает на вас. Толпа окружает вас обоих, препятствуя любому из вас убежать. Вы должны сражаться с ним насмерть.

Обманщик: БОЕВОЙ НАВЫК 17, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если вы побеждаете, идите на 21.

242

Большая часть вашего времени в Хаммердале занята обучением использования Соммерсверда. День за днём ваше владение поразительным лезвием улучшается, и одновременно, вы изучаете все больше его изумительных свойств.

Когда вы будете использовать меч в бою, он добавит 8 пунктов к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ (10 пунктов, если вы будете обладать Дисциплиной Кай Владение оружием с каким-либо мечом). Он имеет способность поглотить любую магию, используемую против вас, и удваивает количество пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, теряемых врагами-нежитью (например. Хельгхастом) во время боя.

Вы также осознаете, что это - единственное оружие во всем Магнамунде, которые может убить Темного Властителя, и по этой причине, кроме прочих, они настроены уничтожить вас прежде, чем вы достигнете Дуренора.

Идите на 152.

243

Видя своего убитого хозяина, Гиаки колеблются и в смятении отступают. Капитан Келман сплачивает команду для нападения, ведет своих матросов против рычащих существ и оттесняет их, пока они не прыгают в море, чтобы избежать дождя мечей. Видя, что сражение проиграно, Краан оставляют мачты и улетают обратно к отдаленной береговой линии. «Большое спасибо, Лорд Кай», - говорит капитан и пожимает вашу руку, - «мы горды и благодарны тому, что вы с нами». Приветствие разносится по палубе, так как команда также высказывает похвалу. Вы помогаете раненым, пока ремонтируются мачты. Через два часа они готовы, ветер снова наполняет паруса, и вы продолжаете ваш рейс к Дуренору.

Идите на 240

244

Вы продираетесь через лес около трех часов прежде чем натыкаетесь на дорогу, ведущую на север, вдоль реки Римерифт, которая несет свои воды на глубине одной мили. Вдалеке, вы замечаете мост, переброшенный над узким местом. На середине стоит небольшая хижина с плоской крышей, на которой стоят два солдата. Знак, указывающий на мост гласит: «***Порт Бакс***»

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 147.

Если вы хотите перейти мост, идите на 47.

Если вы хотите проигнорировать мост и продолжить путь, идите на 207.

245

Вы поворачиваете на восток на Пастушью улицу и замечаете вывеску над дверью небольшого магазина слева:

Меки Майнор—Оруженик и Мастерская

Если вы хотите исследовать мастерскую, идите на 266.

Если вы хотите продолжить путь на восток, идите на 310.

246

Один из стражей выступает вперед и требует ваш пропуск.

Если у вас есть белый пропуск, идите на 170.

Если у вас есть красный пропуск, идите на 202.

Если у вас нет пропуска, то вас не пропустят в гавань. Идите на 327.

247

Вы загипнотизированы падающей мачтой и чувствуете себя полностью бессильными убежать. Вскоре на вас обрушивается огромный вес разломанной древесины, последняя

вещь, которую вы помните, - испуганные лица капитана Келмана и команды, склоненные над вами.

Ваша жизнь и ваша миссия трагически заканчиваются здесь.

248

Как только вы кладете золотой меч на палубу, зомби прыгает на вас и придавливает вас к палубе. Его сила неимоверна. Когда он погружает кинжал вам в горло, вы слышите его отвратительный победный смех. Ваше путешествие и жизнь заканчиваются здесь.

249



Во время поездки во второй половине дня, вы беседуете с попутчиками и узнаете их прошлое.

Напротив сидят два брата Ганон и Дорьер. Они рыцари ордена Белой горы, дворяне-воины Дуренора, поклявшиеся защищать страну от бандитов Диких земель. Они владеют замком и землей недалеко от порта Бакс. За ними сидит купец Халворк. Благодаря Лаклану правителю Рагадорна у него распухший нос и разбитое лицо. Небольшое недоразумение с портовыми сборами стоило ему груза и большей части золота. Дальше всех от двери сидит священник Парсион. Он как и вы соммерлендец, который путешествует через Дикие земли в порт Бакс. Рядом с вами сидит женщина по имени Вивека. Она наемница, зарабатывающая золото в бою и дорого продающая свои услуги. Она возвращается в порт Бакс после успешного найма в Рагадорне.

Не желая раскрывать себя, вы называетесь простым крестьянином. Путешественники, кажется не знают о войне бушующей в Соммерланде.

Идите на 39.

250

Солдат смотрит на вас с недоверием, - «Где ваши товары? Где лошадь или фургон? Торговцы никогда не едут в порт Бакс пешком. Вы не торговец, скорее бандит, надеющийся сбежать после сомнительных дел. Уходи откуда пришел, негодяй. На не нужны товары,

которые ты продаешь». Если вы хотите преодолеть границу, оставив стража живым, то нужно искать другие пути.

Если вы хотите уйти, пройдя дальше зайти в лес южнее, то 244.

Если вы хотите предложить стражу взятку, то 68.

Если вы хотите показать ему Печать Хаммердаля (если она у вас есть), то 223.

251

Уже совсем темнеет, когда небольшое рыболовецкое судно входит в гавань Рагадорна. Вы так и не увидели никаких признаков выживших во время бури опасаетесь худшего.

Вы замечаете, что трое рыбаков ведут себя очень подозрительно. Они перешептываются и бросают взгляды на ваш кошелек. Когда лодка входит в устье реки Дорн, они окружают вас требуют отдать все золото. Вы собираетесь бороться с ними, когда неожиданный удар сзади бросает вас на палубу. Один из рыбаков бьет вас ногой по голове и все исчезает в темноте.

Идите на 194.

252

Вы пытаетесь вспомнить истории, которые рассказывал вам старый мастер Кай Мудрый Ястреб. Он был в порте Бакс много лет назад и он знал и любил этот город как настоящий дуренорец. Вы вспоминаете, что он говорил, что консульство находится на площади Алина, в военно-морской части города. Вы видите указатель, направленный налево по улице.

Морской квартал—1/2 Мили

Считая, что это правильное направление, вы уверенно идете по усаженной деревьями улице.

Идите на 191.

253

Эта улица тянется до набережной реки Дорн, где поворачивает на юг на Трофейный бульвар. Когда вы проходите линию складов, тянущуюся вдоль берега, то различаете каменный указатель в центре сквера впереди.

Если вы хотите продолжить путь на юг, то 303.

Если вы хотите пойти по Ракушечной улице и вернуться в таверну, то 177.

254

Тринадцать дней и ночей вы двигаетесь вдоль реки Дуренон по дороге к столице. Долина реки это широкий пояс богатых и плодородных земель до самых Хамердальских гор, одних их самых высоких на Магнамунде.

Утром четырнадцатого дня рядом с вашим лагерем появляются шесть мужчин в плащах. Лорд-лейтенант Рхигар первым выхватывает меч. Властным голосом он требует объяснений их вторжению. В ответ они выхватывают черные мечи. Рхигар командует своим людям приготовится к бою когда странники в плащах приближаются к вам.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 344.

Если вы хотите выхватить меч и приготовиться к бою, идите на 69.

Если вы не хотите драться и предпочтете убежать в лес прежде чем начнется бой, идите на 183.

255

Выхватив оружие, вы демонстрируете навыки баланса и скорости, как их преподали вам мастера Кай. С захватывающей скоростью, вы вращаете и перехватываете оружие вокруг головы и тела, движение ваших рук становится мерцающим пятном. Чтобы закончить показ Навыка оружия, вы ударяете о край оловянной тарелки и заставляете ее воткнуться в дверь подвала. Моряк наблюдает в изумлении.

Дальше 268.

256

Вы проходите каменные ступени и продолжаете путь наверх. Пройдя под платформой вы слышите шум над собой. Вы останавливаетесь и пытаетесь рассмотреть что-то наверху, но ничего не видите во мраке потолка туннеля.

Идите на 134.

257

Эта усыпанная мусором мощеная улица бежит между рядами ветхих, наполненных гнилью зданий и магазинов. Немногие встречающиеся жители Рагадорна, кажутся осунувшимися, их лица измученными и застывшими. Они движутся сквозь мрак, согнувшись под проливным дождем, их глаза упираются в булыжник под ногами. Вы подходите к развилке, где улица Топора поворачивает на север, а на восток начинается другая улица.

Если вы хотите продолжить путь на север и выйти на улицу Черного Рыцаря, то 335.

Если вы хотите пойти на восток по улица Мудрецов, то 181.

258

Зловоние корабля удушает вас. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы должны уйти отсюда или вы будете задыхаться.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Шестое чувство, идите на 272.

Если вы хотите вылезти на разрушенную палубу, идите на 17.

Если вы хотите выйти через дверь в дальней стене, идите на 5.

259

Сквозь проливной дождь вы различаете темную форму городского патруля, идущего навстречу. Чтобы не рисковать быть остановленным и возможно арестованным, вы ныряете в магазин, находящийся рядом.

Идите на 161.

260

Капитан приказывает, подойти поближе и подобрать этих трех мужчин. Они - рыбаки из порта Соммерлунда Тайсо. Их баркас подвергся вчера вечером нападению пиратов, и они - единственные оставшиеся в живых.

Вы даете им пищу и теплую одежду, и они благодарят со слезами на глазах. Пока вы готовитесь продолжить вашу поездку в Дуренор, один из мужчин предлагает вам прекрасный Меч в знак благодарности. Если вы желаете принять этот подарок, не забудьте отметить это на вашем Листе персонажа.

Идите на 240

261

Дорога тянется вдоль высокого, травянистого горного хребта на многие мили прежде, чем повернуть на север к побережью. Вы проходите деревню, чьи дома изгибаются в кругу вокруг большого озера застойной воды. Стая детей Сзалов подбегает к вам, крича и бросая камни. Вы спускаетесь в глубокую долину, и постепенно торфяники уступают место более богатой земле, которая расчищена и вспахана. Склон напротив поросший лесом. Вы уже недалеко от побережья, и можете видеть высокие утесы с разноцветными группами скалы, выдающимися в океан. Когда вы проходите через маленькую рощу, то слышите отчаянные крики о помощи с правой стороны.

Если вы хотите помочь людям в беде, идите на 95.

Если вы хотите проигнорировать их отчаянные просьбы, продолжить путь по дороге, идите на 198.

262

Страж отодвигает вас и спешит от дозорной башни к Мавзолейной площади. Над лестницей находится небольшая комната и вы решает войти и обыскать ее, прежде чем он вернется. В ней вы обнаруживаете:

Посох
Булава
Меч
Достаточно еды для 1 Пищи
6 Золотых Корон
Напиток оранжевого цвета.

Если вы хотите взять какой-либо из этих вещей, отметься это в Листе персонажа. На выходе из комнаты вы сталкиваетесь с другим стражем и вместе падаете вниз по лестнице, но прежде, чем он смог понять что происходит, вы убегаете прочь в ночь.

Идите на 65.

263

Человек шокирован и встревожен печатью. Не говоря ни слова, он встает со стула и манит вас следовать за собой до винтовой лестницы, которая ведет в куполообразную комнату. Здесь вы встречаете начальника порта. Он внимательно слушает, пока вы рассказываете о войне в Соммерланде и вашей срочной миссии.

«Выдать красный пропуск немедленно», - говорит он, - «Наивысшая срочность»
Вы получаете пропуск, покидаете башню и спешите по улице к стражам гавани.
Идите на 246.

264

Сосредоточив все свои силы на голове змеи, вы внушаете ей, ползти искать еду дальше. Медленно, но верно, психическое воздействие срабатывает, и змея распрямляется и исчезает в глубокой траве. Вздохнув с облегчением, вы решаете залезть на дерево и провести остаток ночи в безопасности над землей.
Идите на 312.

265

В сумерках десятого дня путешествия, Ваш взгляд, наконец падает на великолепный порт Бакс. В бледном свете луны, на фоне зеленого бархата берега, башни выглядят бриллиантами. К северу, в гавани стоит грозный военный дуренорский флот. На востоке, за замшелой городской стеной возвышается Дуренорский лес. А венцом всего этого, на вершине холма, возвышается высокий и гордый замок.
Вы входите в город через неохраняемые ворота в зеленой городской стене, и направляетесь по темнеющим улицам к гавани.
Когда Вы вступаете на усаженную деревьями улицу, справа Вы замечаете широкие каменные ступени к увенчанному куполом зданию. Вы останавливаетесь, чтобы прочитать латунную табличку «**МЭРИЯ**».
Несмотря на позднее время, двери распахнуты.
Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 252.
Если вы хотите войти в мэрию, идите на 84.
Если вы хотите продолжить путь к гавани, идите на 191.

266

Когда вы входите, звенит звонок и небольшой мужчина в обшитой кожей безрукавке приветствует вас. Он занят полировкой ржавых доспехов железной щеткой. Цена его оружия написана на деревянном щите над прилавком:
Мечи 4 Золотых Короны каждый
Кинжалы 2 Золотых Короны каждый
Палаши 7 Золотых Корон каждый
Короткие мечи 3 Золотых Короны каждый
Боевые молоты 6 Золотых Корон каждый
Копья 5 Золотых Корон каждое
Булавы 4 Золотых Короны каждая
Топоры 3 Золотых Короны каждый
Посохи 3 Золотых Короны каждый
Вы может купить любое оружие из предложенных, на которое хватит денег. Оружейник может также купить у вас любое Оружие по цене на одну Золотую Крону меньше чем указано на деревянном щите. Внесите необходимые изменения в Лист персонажа, прежде чем пожелать ему спокойной ночи и вернуться на улицу.

В конце Пастушьей улицы, справа вы находите большую конюшню и станцию дилижансов. Уже совсем стемнело и вы должны найти где переночевать. Вы запрыгиваете на лестницу у стены здания и удобно проводите ночь на сеновале. Идите на 32.

267

Как вы всплываете, то видите, что сражение идет повсюду и все море вокруг вас забито телами мертвых и утонувших. Вам удается проплыть тридцать ярдов и перелезть через борт военного корабля Дуренора. Здесь идет горькая борьба против длинного корабля мертвецов, прицепившегося рядом. Зомби карабкаются на борт и убивают объятых страхом солдат Дуренора.

Если вы хотите извлечь Соммерсверд и влиться в сражение, идите на 128.

Если вы хотите перепрыгнуть на мертвый корабль зомби, идите на 309.

268

«Вы - действительно Лорд Кай», - говорит моряк, но удивление на его лице быстро сменяется неприятной насмешкой, - «Или я должен сказать, вы им были!»

Как только он это произносит, позади вас обрушивается дверь, и обернувшись вы видите, трех головорезов гавани направляющихся к вам. Каждый вооружен ятаганом, и у вас нет выбора, кроме как сражаться со всеми тремя как с одним врагом.



Головорезы Гавани: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Вы можете сбежать после двух раундов боя в боковую дверь, перейдя на 125.

Если вы победили, то идите на 333.

269

Кошмарный вид извивающегося существа наполняет вас отвращением к Темным Властителям и их приспешникам.

Когда Хельгхаст наконец перестал дергаться и вы точно уверены что он уничтожен, вы вытаскиваете копье и протираете наконечник его балахоном.

Стремясь покинуть это место как можно быстрее, вы бежите вперед по туннелю.

Идите на 349.

270

Ганон скатывается со стула и выхватывает меч. Секунду спустя к нему присоединяется брат Дорьер. Вы должны сражаться с ними как с одним врагом.

Ганон + Дорьер: БОЕВОЙ НАВЫК 28, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Из-за удивления от вашего нападения, добавьте 2 пункта к своему БОЕВОМУ НАВЫКУ на первый раунд. Из-за их исключительной силы воли они неуязвимы к Удару разума.

Если вы побеждаете, идите на 33.

271

Вы входите в башню и запрыгиваете на каменную лестницу, когда неожиданно вас останавливает вооруженный воин. Его голова скрыта стальным шлемом, а на одежде эмблема черного корабля на красной волне. Он делает шаг вперед и выставив меч говорит, - «Стой и предъяви пароль!»

Если вы владеете Дисциплиной Кай Камуфляж, идите на 151.

Если вы хотите атаковать его, то идите на 157.

Если вы хотите уклониться от него сбежав из башни, то 65.

272

Кто-то или что-то приближается к двери с другой стороны. Если вы выберетесь на разрушенную палубу, то будете уязвимы для атаки снизу, а другого выхода нет. Вы чувствуете, что существо обладает большим могуществом. Вы поднимаете Соммерсверд и готовитесь к бою.

Идите на 5.

273

Вы собираетесь ударить, когда ваш противник кричит, - «Я - Ронан, мой лорд. Я не причиню вам вреда». Вы успеваете отклонить удар в последний момент, и ваше оружие разбивает спинку деревянного стула. Бусинки пота, которые появляются на лице моряка, кажется, подтверждают, что он говорит правду.

Вы опускаете оружие и идете за моряком 160.

274

Быстрый обыск тел дает *Меч, 6 Золотых Корон и Булаву*. Возьмите то, что желаете и отмечаете это в Листе персонажа. Прежде, чем вы успеваете выскочить через парадную дверь, еще несколько сердитых сельские жители пробились в магазин. Теперь вы можете только выпрыгнуть через окно первого этажа.

Идите на 132.

275

Вы становитесь все слабее и слабее, пока тело наконец не сдается объятьям смерти. Ваш убийца успешно закончил свою миссию. Ваше приключение заканчивается здесь.

276

Мрачно выглядящий моряк бросает всем присутствующим вызов к соревнованию по армрестлингу. Он настолько уверен в победе, что заплатит 5 Золотых Корон любому, кто побьет его. Когда вы приближаетесь к его столу, служанка шепчет вас на ухо, - «Будьте осторожны, незнакомец, он - злой человек. Он ломает руки тех, кто проигрывает, и убивает любого, кто победил его».

Когда садитесь перед ним за стол, ставки делают по всей таверне.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Удар разума, идите на 14.

Если вы не имеете этого умения, проводите борьбу, как будто вы сражаетесь в бою. Первый, который достигнет 0 ВЫНОСЛИВОСТИ, проигрывает.

Моряк: БОЕВОЙ НАВЫК 18, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Когда соревнование завершено, восстановите пункты ВЫНОСЛИВОСТИ до значения до него.

Если вы проиграли, то идите на 192.

Если вы победили, то идите на 305.

277

Когда Рхигар и его воины подъезжают к всадникам ближе, один из них достает из-под плаща черный жезл. Яркое синее пламя стреляет с его наконечника и взрывается под лошадью Рхигара, сбрасывая его в густой подлесок. Воины Рхигара неистово нападают на них с мечами. Их лезвия проходят сквозь плащи и тела и вы понимаете что это не имеет ни какого эффекта, так как это Хельгхасты – падшие капитаны Темных Властителей. У них есть способность принимать человеческую форму, но они неуязвимы к обычному оружию. Владелец жезла отвратительно смеется и этот смех взрывается в вашем мозге. Он использует против вас очень сильный Удар разума. Вы понимаете что у врага существенное преимущество и должны действовать быстро чтобы вообще пережить эту засаду.

Если вы хотите бросить лошадь и скрыться в густом подлеске, идите на 311.

Если вы хотите помочь воинам Рхигара, идите на 59.

278

Вы отчаянно размахиваете плащом Кай над головой пока не падаете от усталости.

Выберите число из Таблицы случайных чисел, чтобы увидеть результат ваших усилий.

Если число, выбранное вами 0-6, то идите на 41.

Если это число 7-9, то идите на 180.

279

Вы понимаете, что это существо - Нудник, умный, но вредный, живущий в горах уроженец Дуренора. Нудники населяют лабиринты небольших шахт и трещин, пронизывающие горы Хаммердаль как соты, и живут за счет того, что они могут украсть из торговых караванов, передвигающихся по Тарналину. Вам приходит в голову, что, если удастся поймать Нудника, то получится узнать есть ли в туннеле Хельгхасты.

Если вы хотите следовать за Нудником, идите на к 23.

Если вы позволите ему уйти и пойдете просто дальше, то идите на 340.

280

Вы спокойно спите всю ночь, до самого рассвета, собираете вещи и присоединяете к остальным пассажирам когда те садятся в экипаж.

Двое суток экипаж двигается по торговому пути через пустынные Дикие земли. Он останавливается только для того чтобы возница мог отдохнуть. Но утром девятого дня путешествие прерывается несчастным случаем.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если выпавшее число 0–4, идите на 2.

Если число 5–9, идите на 108.

281

Вы просите капитана подобрать несчастных, потерпевших кораблекрушение, но он игнорирует вашу просьбу и приказывает, команде продолжать выполнять свои обязанностями. Когда баркас исчезает из вида, у вас возникает мысль, что подобная судьба ждет и вас. Встревоженный, вы спускаетесь вниз и направляетесь к каюте.

Идите на 240.

282

Оба солдата направляют на вас копья и пытаются вытолкнуть с моста. Когда вы нападаете на одного, второй проскальзывает мимо вас и нападает сзади.

Вы не можете уклониться от боя и должны сражаться с обоими.

Страж моста 1: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Страж моста 2: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 22

Если вы победили, идите на 187.

283

Вы с благоговением смотрите на разнообразие товаров. Шелк и специи с богатых базаров Вассагонии; драгоценности из шахт Бора; самое прекрасное оружие и броня из кузниц Дуренора; меха из Брумалмарка Калте; ткань из Клоезии; и все виды еды и питья покрывают столы.

Ближе к центру торговой станции вы замечаете, что цены пишутся на больших кусках пергамента. Одна из вывесок вас заинтересовала:

Мечи 4 Золотых Короны каждый

Кинжалы 2 Золотых Короны каждый

Палаши 6 Золотых Корон каждый

Копья 5 Золотых Корон каждый

Деликатесы 2 Золотых Короны за 1 Пищу

Золотые Кольца 8 Золотых Корон каждое

Мех Одеяла 3 Золотых Короны каждый

Рюкзак 1 Золотая Корона каждый

Если у вас есть достаточно денег, вы можете купить любой из вышеупомянутых Предметов. Когда вы завершите покупки, можете покинуть здание через боковой выход.

Идите на 245.

284



Солдаты осторожно окружают вас и забирают ваше Оружие и Рюкзак. Рыцарь выходит вперед и поднимает забрало.

«Кто вы? С какой целью вы двигаетесь через Тарналин?» - спрашивает он хрипло.

Вы говорите ему, о том что вы Лорд Кай из Сомерлунда с важной миссией к королю Алину. Он сомневается в ваших словах, пока вы не показываете ему Печать Хаммердаля. Не долго думая он отдает приказ своим людям вернуть вам вещи и проводить через баррикаду. За ней вы видите запряженный экипаж, стоящий в центре переполненного туннеля.

«Назад в Хаммердаль без задержек», - приказывает он вознице, и как только вы садитесь экипаж срывается с места.

Вскоре вы узнаете, что рыцаря зовут лорд Аксим из Райма, и он начальник охраны Короля Алина. Он направлялся в порт Бакс, когда Хельгхасты вошли в Тарналин. Только он и десять солдат выжили после встречи с этими смертельными существами.

За время пути по Тарналину вы должны съесть Пищу или потерять 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Путешествие в столицу займет пять часов и лорд Аксим советует вам отдохнуть. Медленно погружаясь в сон, вы мечтаете о Соммерсверде. Вы видите картину триумфального возвращения в Холмгард и снятия осады Темных Властителей. Может быть это хорошее предзнаменование грядущих событий?

Идите на 9.

285

Вы чувствуете, как клыки змеи цепляют рукав туники и только. Вы удачливы, и единственный ущерб был нанесен одежде. Когда змея исчезает в высокой траве, вы быстро поднимаетесь на дерево и благополучно проводите оставшуюся часть ночи над землей. Идите на 312.

286

Вы падаете в воду и плывете погрузившись около минуты, чтобы избежать падающих тел и обломков. Когда вы выныриваете чтобы глотнуть воздуха, то замечаете нечто, вселившее надежду на завершение поисков.

Идите на 109.

287

Вы концентрируетесь на маленьком латунном замке. Через несколько секунд вы слышите слабый щелчок и замок открывается. Внутри находится свиток с печатью короля Соммерланда, содержащий тайный приказ о вашей миссии в Дуренор. Когда вы кладете коробку обратно в тайник, замечаете смертельную ловушку в крышке. Дисциплина Кай уберегла вас от быстрой смерти от отравленной иглы. Закрыв панель, вы быстро осматриваетесь в поисках следов поисков и присоединяетесь к капитану на палубе.

Идите на 175.

288

Не произнося слова, рыцарь указывает на лес позади вас и возвращается к дозорной башне. Он исчезает внутри и запирает дверь. Лес здесь очень густой, а подлесок - путаница вьюнов и колючих кустарников. Будет невозможно войти в лес верхом. Вы понимаете, что должны оставить лошадь и продолжить путь пешком.

Идите на 244.

289

Вас приветствует пожилая женщина, одетая в белое. Она с улыбкой предлагает вам чашку восхитительного йала. Ваш предыдущий опыт от Рагадорна заставляет отнестись к темной жидкости с подозрением, и вы вежливо отклоняете ее предложение. Когда вы отталкиваете напиток она замечает Печать на вашем пальце. «Какое великолепное кольцо! Оно продается?» - спрашивает она сверкая от волнения глазами. Вы твердо говорите ей, что нет, но она не принимает ваш отказ. Она предлагает на выбор сотни напитков, которыми заполнены стеклянные витрины за прилавком. Когда вы поворачиваетесь чтобы уйти она предлагает 40 Золотых Корон.

Если вы хотите принять ее предложение, то 165.

Если вы хотите покинуть магазин, то 186.

290

Еда пахнет восхитительно, но на краю подноса вы замечаете две или три капли прозрачной жидкости и еще одну на тарелке. Сначала вы думаете, что это - только вода, пока не касаетесь е и замечаете, что она липкая. Вы понимаете это сок дерева гнадурн, смертельный яд, используемый убийцами из-за отсутствия запаха и вкуса. Шок от открытия вскоре оборачивается гневом, и вы выскакиваете из комнаты, намереваясь выявить своего врага.

Идите на 200.

291

Лес здесь очень густой, а подлесок плотно зарос кустарником. Вы проезжаете милю в обе стороны и не находите дороги или пути около башни. Если вы хотите продолжить путь к порту Бакс, вам придется спешиться и войти в лес пешком.

Идите на 244.

292

Вы едете под дождем больше трех часов когда вас остановливают семь всадников. Это наемники сюзерена Рагадорна, и они носят на щитах его герб, черный корабль на красной волне.

Они приказывают отдать все золото или они убьют вас. Когда они понимают что золота у вас нет, то гонятся за вами и в конце концов обрушивают на вас свои длинные мечи. Последнее что вы видите, умирая на обочине дороги, это тень Рагадорна на горизонте.

Ваша жизнь и миссия трагически завершились.

293

Дорога в конце концов приводит к пустынной лесной хижине. И хотя она хорошо оборудована, толстый слой пыли говорит, что ее не посещали несколько месяцев. Это тупик, и вы только потеряли время. Вам придется без промедления вернуться к развилке и выбрать левый поворот.

Идите на 155.

294

Вы заворачиваете раненного человека в большое одеяло, он проваливается в сон, от которого он никогда не проснется. На палубе, тела мертвой команды были сложены вместе. Капитан Келман приближается и вручает вам мрачно-выглядящее лезвие. «Это ни какой не пиратский меч, Одинокий Волк. Это оружие было создано в печах Хелгедада. Это - лезвие Темных Властителей». Вы бросаете злой меч в море, где он быстро тонет, и возвращаетесь на «Зеленый скипетр». Пока команда готовится, продолжить путь на восток, Вы с горем наблюдаете как тонет дуренорский торговец.

Идите на 240.

295

Существо, намного более крупное, чем остальные и одетое в сшитый из шелковых лоскутов плащ, кричит приказ на их странном языке. Вся пушистая толпа существ, вооруженных копьями и мечами, которые выглядят, как будто они были сделаны из сломанных спиц фургонов и ручек метлы, со странным боевым кличем «Gashgiss-Nashgiss», направляется к вам. Ваше любопытство уступает место пониманию, что надо бежать или быть растоптанному толпой, из-за их огромного количества.

Вы поворачиваетесь и бежите вдоль узкого коридора, пока их сердитые крики не стихают вдали. Вы добираетесь до выхода в главный туннель, и продолжите путь по нему.

Идите на 340.

296

Люди покидают таверну, когда городская стража нападает. Их шестеро и вы должны сражаться с ними по одному.

Сержант Городской стражи: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 22
Капрал Городской стражи: БОЕВОЙ НАВЫК 12, ВЫНОСЛИВОСТЬ 20
Городской стражник 1: БОЕВОЙ НАВЫК 11, ВЫНОСЛИВОСТЬ 19
Городской стражник 2: БОЕВОЙ НАВЫК 11, ВЫНОСЛИВОСТЬ 19
Городской стражник 3: БОЕВОЙ НАВЫК 10, ВЫНОСЛИВОСТЬ 18
Городской стражник 4: БОЕВОЙ НАВЫК 10, ВЫНОСЛИВОСТЬ 17

Вы можете сбежать в любой момент через заднюю дверь и перейти на 88.

Если вы убили всех стражников в бою, то 221.

297

На полпути по левой стороне улицы находится большая конюшня и станция дилижансов. Уже совсем темно и вы решаете зайти. Вы проводите ночь в безопасности, спрятавшись на сеновале.

Идите на 32.

298

Вы слышите, что шаги позади вас ускоряются, и оборачиваетесь как раз вовремя, чтобы увидеть, что они выхватывают кинжалы, чтобы напасть. Вы должны вычесть 4 пункта БОЕВОГО НАВЫКА и сражаться с ними безоружным. Они нападают на вас по одному.

Главарь Уличных воров: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 23
Уличный Вор 1: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 21
Уличный Вор 2: БОЕВОЙ НАВЫК 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Вы может прекратить бой в любой момент, перейдя на 121.

Если вы побеждаете и убиваете все трех уличных воров, идите на 301.

299

Бег продолжается шесть часов без передышек. Хелгхасты остались на дороге и чтобы избежать риска быть пойманными, вы продолжаете путь по крутым и поросшим лесом предгорьям. Много раз когда из-за боли и усталости хотелось остановиться, Рхигар подстегивал вас вперед. Поражала его выносливость, совсем не молодого, в тяжелой броне соммерландского рыцаря.

К вечеру вы добрались до входа в Тарналин, западный туннель сквозь Хаммердальские горы. В эпоху Черной Луны были выкопаны три туннеля из Дуренора, сквозь кольцо Хаммердаля вокруг столицы, каждый более сорока миль длиной. Только через них можно попасть в город.

Рхигар садится рядом и достает из сумки хлеб и мясо, - «Съешьте это, Одинокий Волк. Вы должны пополнить силы перед путешествием в Хаммердаль, потому что туда можно пройти только по Тарналину. Я останусь здесь и задержу врагов как можно дольше, пока будут силы сражаться. Не спорьте, важна лишь ваша миссия».

Чтобы Рхигар мог остановить Хельгхастов, ему потребуется магическое оружие, его меч бесполезен против этих существ.

Если вы хотите дать ему Магическое Копье, чтобы он мог защитить вход в туннель или если у вас его нет, идите на 118.

Если оно у вас есть, но вы не хотите дать его Рхигару, идите на 102.

300

Пришвартовавшись к борту торговой каравеллы, вы замечаете к своему удивлению, что лестницу поднимают наверх. Моряк средних лет наклоняется через планшир и проклинает вас. Он, кажется, думает, что вы - беженец, пробующий зайцем пробраться на борт. Но когда вы кричите, что вы - Одинокий Волк, и вы были заманены в засаду самозванцем в таверне, лестница быстро опускается снова. Как только вы поднимаетесь на борт судна, вас встречает высокий человек в расшитой золотом униформе. У него ярко рыжая борода и волосы.

«Поднять якорь!» - кричит он.

Команда выполняет приказ, как будто сама их жизнь зависит от этого. Капитан сопровождает вас вниз, к его каюте, где он наливает два стакана крепкого вина. Его лицо омрачает беспокойство, как только вы рассказываете ему, что случилось.

«Без предательства не обошлось, и враг уже начал действовать, чтобы помешать вашим поискам», - говорит он, когда вы заканчиваете рассказ.

«Кажется, вы потеряли элемент неожиданности, а я потерял храброго первого помощника. Остается только надеяться, что рейс к Дуренору будет быстрым и безопасным».

Вы оставляете его, чтобы подняться на палубу как раз вовремя, чтобы увидеть силуэт Холмгарда на горизонте. Со смешанными чувствами гордости и предчувствия, вы спускаетесь по лестнице к каюте, как только последний шпиль столицы исчезает из вида.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это 0-1, то идите на 224

Если это 2-3, то идите на 316

Если это 4-5, то идите на 81

Если это 6-7, то идите на 22

Если это 8-9, то идите на 99

301

Вы обыскиваете тела и находите *3 Золотых Короны, 3 Кинжала и Короткий Меч*. Если вы хотите взять что-то, отметьте это на Листе персонажа.

Идите на 20.

302

Переступив через тело, вы поднимаетесь на лестницу дозорной башни и быстро обыскиваете жилые помещения. Вы находите:

Булава

Лечебный напиток (восстанавливает 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ)

Палаш

Посох

Достаточно Еды для 3 Пищи
Рюкзак
12 Золотых Корон

Вы берете вещи, которые хотите взять и быстро покидаете дозорную башню на случай если кто-то обнаружит вас. Вы понимаете, что лес в этой части очень густой и лошадь придется оставить, продолжив путь пешком.

Идите на 244.

303

Груды гниющего мусора которыми завален весь берег, испускают такой отвратительный запах, что вы вынуждены прикрыть рот и нос плащом. Впереди слева от себя, вы замечаете свет факела из открытой двери.

Выше двери вывеска: ***Торговая станция Рагадорна. Обмен, покупка и продажа***.

Если вы хотите войти в торговую станция, идите на 173.

Если вы хотите продолжить путь на юг, идите на 18.

304

Возможно вас утешит, что ваша смерть была милосердно быстрой. Лапы Хельгхаста разорвали вам горло за секунды. А Печать Хаммердаля теперь на пути в город Темных Властителей Хелгедад.

Ваша жизнь и путешествие трагически закончились.

305

В шокированной тишине вы сгребаете 5 Золотых Корон со стола и идете к выходу, когда уродливый головорез выхватывает меч и преграждает вам путь. Вы только успеваете подумать, что делать, как раздается громкий глухой звук и мужчина падает на пол. За ним, к вашему удивлению, стоит служанка с большой деревянной дубиной в руке. Вы вежливо ее благодарите и выскакиваете в темноту улицы. Пробежав в темноте десять минут, вы видите сквозь сумрак большую конюшню и станцию дилижансов. Все еще слыша крики разъяренных моряков, вы быстро входите в здание и проводите ночь, спрятавшись в безопасности сеновала.

Идите на 32.

306

Страж ударяет вас в грудь копьем, но вы быстро отступаете и он только задевает вашу руку. Страж намерен сражаться насмерть, но вы не хотите убивать его, а только обездвижить. Сражайтесь с ним как в обычном бою, но удваивайте повреждения ВЫНОСЛИВОСТИ которые ему наносите. Когда они станут равны нулю, вы успешно обездвижите его. А ваши потери ВЫНОСЛИВОСТИ считайте как обычно.

Страж границы: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Если вы успешно уменьшили его пункты до нуля или ниже, то 35.

307

Стражи смотрят сердито и собираются напасть. Вы должны что-то быстро предпринять.

Если вы хотите предложить им взятку, идите на 57.

Если вы хотите показать им Печать Хаммердаля (если она все еще у вас), идите на 140.

Если вы считаете что безопаснее достать оружие и атаковать, идите на 282.

308

Моряк по имени Спрог сидит рядом с вами и объясняет правила игры «Иллюминаторы». Сначала он показывает два ромбовидных кубика для игры в кости сделанных из красного стекла. Каждый из них имеет десять сторон, и они пронумерованы 0–9. Каждый игрок бросает кубики и складывает цифры (0 = ноль). Если у кого-то выпадает два нуля, он кричат «иллюминаторы» и автоматически побеждает.

Каждый игрок ставит 3 Золотых Короны за бросок. Еще два игрока участвуют в игре, и они кладут все деньги в шляпу прежде, чем бросать кости.

Выберите два числа из Таблицы случайных чисел для каждого из других двух игроков, и запишите их. Теперь выберите два числа из Таблицы случайных чисел для себя. Если ваша сумма больше чем у других игроков, вы выигрываете 6 Золотых Корон. Если любой из других игроков разбил вас, вы теряете 3 Золотых Короны. Вы можете прекратить игру в любое время, но должны обязательно прекратить играть, если потеряли все свои Короны (неудача!).

Когда вы, наконец, решаете уйти, то возвращаетесь в каюту, перейдя на 197.

309

Когда вы продвигаетесь по палубе, отвратительные существа отворачиваются от золотого света вашего меча. Вы замечаете что-то странное в этой смертоносной громадине, что-то знакомое, но еще не совсем уверены. Внезапно, ужасный голос позади вас выкрикивает ваше имя, вы поднимаете Соммерсверд и оборачиваетесь в сторону голоса. Вид, представший перед вами, наполняет ваши чувства ужасом. Идите на 26.

310

Вскоре вы добираетесь до конца Пастушьей улицы, где она пересекается с другой улицей тянущейся с севера на юг. Уже слишком темно и вы не можете прочитать табличку с названием. Вы должны найти убежище на ночь. Справа вы видите освещенную вывеску: ***Конюшни Радагорна и станция дилижансов.*** Под прикрытием темноты вы входите через боковой вход и проводите ночь в безопасности на сеновале. Идите на 32.

311

Вы приходите в себя на земле среди папоротников. Вокруг слышны крики Хельгхастов и звон стали. Вы ошеломлены и не можете двинуться с места пока чья-то рука не подхватывает вас и не поднимает. Это Рхигар. Его лицо окровавлено, а броня порублена и оплавлена.

«Мы должны бежать от этих демонов, Одинокий Волк. Сила и сталь здесь бессильны».

Вы замечаете силуэты шести Хельгхастов на лесной дороге выше по склону. Они связаны боем с воинами Рхигара и не замечают вас в полумраке лесных крон.

Идите на 299.

312

Хотя вы пробуждаетесь с холодным, дождливым рассветом, ветви дерева и ваш плащ Кай сохранили для вас тепло и не дали промокнуть в течение ночи. Посмотрев на дорогу, вдали, вы видите, фургон, направляющийся к вам.

Если вы хотите спуститься с дерева и махнуть рукой, останавливая его, идите на 117.

Если вы хотите попробовать спрыгнуть на фургон, поскольку он проедет прямо под вашей ветвью, то идите на 89.

313

Ужаные предсмертные крики Хельгхаста наконец затихают и вы останавливаетесь на пару секунд чтобы перевести дух. Вы вздрагиваете, когда обнаруживаете, что пальцы существа впились вам в шею. Раны сильно воспалены и очень болезненны, вы теряете 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Оторвав край рубахи, вы перевязываете их прежде чем продолжить путь через туннель Тарналина.

Идите на 349.

314



Владелец гостиницы - тощий старик с единственным глазом. Он вручает вам ключ и указывает на балкон напротив. «Номер два, красная дверь», - говорит он.

Остальные путешественники также платят по одной Короне, забирают ключи и протискиваются сквозь переполненный зал таверны к лестнице. «Мы должны решить, что будем делать завтра», - говорит Дорир. Остальные склоняют головы в согласии, - «Я предлагаю, встретиться здесь в баре через час, чтобы решить, что сделать».

Когда вы закрываете красную дверь вашей комнаты, по какой-то неизвестной причине вспоминаются слова капитана Келмана, когда вы оставили гавань Холмгарда: «Это предательство, не иначе, когда враг уже претворяет планы, чтобы помешать вашим поискам».

Час почти прошел, когда ваши мысли нарушены стуком в дверь. Это - владелец гостиницы, и он несет поднос с горячей пищей.

«С наилучшими пожеланиями от одного из ваших друзей», - говорит он, и уходит прежде, чем вы успеваете спросить от кого именно. Пища пахнет

очень аппетитно. Вы не ели сегодня, и теперь вы должны съесть Пищу или потерять 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Охота, идите на 290.

Если вы хотите съесть горячую пищу стоящую перед вами, идите на 36.

Если вы не хотите есть эту пищу, идите на 178.

315

Поглядывая одним глазом на дверь, вы быстро осматриваете ящики богато украшенного орнаментом стола. В них, кажется, нет ничего необычного. Вы находите диаграммы, карты островов и навигационные инструменты. Вы собираетесь отказаться от безуспешных поисков, когда замечаете небольшой рычажок, спрятанный под столешницей. Вы нажимаете на него и панель переворачивается, открывая небольшую деревянную коробку с латунным замком.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Телекинез, идите на 287.

Если вы хотите взломать замок, идите на 190.

Если вы хотите подменить коробку и присоединиться к капитану на палубе, прежде чем он заподозрит что-нибудь, идите на 175.

316

Следующим утром вы разбужены криком впередсмотрящего: «Судно справа по борту!»

Вы поднимаетесь наверх, на палубу и в лицо дует свежий морской бриз. На горизонте, Вы видите, лесистая береговая линия восточного Соммерланда, но на среднем расстоянии - торговое судно, которое выглядит сильно поврежденным. Оно низко сидит в воде и имеет только одну целую мачту. На мачте флаг Дуренора, но флаг - вниз головой, сигнал бедствия.

Выберите число из Таблицы случайных чисел.

Если это 0-4, то идите на 107.

Если 5-9, то 94.

317

Вопль умирающего Сзалла, вскоре смешивается с вашим предсмертным криком, когда два арбалетных болта разрывают вам спину. Ваша миссия и жизнь заканчиваются здесь.

318

Вы стоите в большом, пустынном холле. Напротив две двери с латунными табличками.

Если вы хотите войти в дверь с табличкой «Белые пропуска», идите на 75.

Если вы хотите войти в дверь с табличкой «Красные пропуска», идите на 62.

Если вы хотите выйти и подойти к стражам в конце улицы, идите на 246.

319

Улица заканчивается большой каменной дозорной башней.

Если вы хотите войти в башню, то 271.

Если вы хотите вернуться в таверну, то 177.

320

Вы обыскиваете его рюкзак и испуганы, так как находите свиток из человеческой кожи с сообщением странным руническим письмом. Все что вы понимаете это «Кай». Также вы находите мрачно выглядящий кинжал с черным лезвием и кусок холодного обсидиана. Эти предметы явно принадлежат культу Темных Властителей. Здесь что-то не так. вы бросаете рюкзак как будто он раскален и поворачиваетесь чтобы сесть на лошадь. И обнаруживаете, что ее нет рядом: Сзалсы украли ее. Уставший, вы понимаете, что продолжать путь придется пешком. Идите на 138.

321

Еда скудна. Она собрана из вчерашних остатков и капитан говорит вам когда вы заканчиваете есть, что должен сделать признание:

«Огонь уничтожил все наши запасы провизии. Это все что у нас осталось. Я боюсь что нам придется выживать на диете из свежей рыбы, пока не достигнем порта Бакс».

Если у вас в рюкзаке нет продуктов, то скудная еда оставляет вас голодным и вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

После ужина капитан предлагает вам сыграть в игру Самор, настольную игру, похожую на шахматы, с участием стратегии и блефа. Чтобы добавить интриги он предлагает небольшое пари.

Если вы хотите принять его предложение, то идите на 12.

Если вы хотите отказаться от игры, пожелать спокойной ночи капитану и вернуться в каюту, чтобы поспать, то идите на 197.

322

Сильная аура зла окружает закутанных в плащи всадников. Ваше чувство Кай предостерегает от следования за Рхигаром и его людьми в их порыве. Вы кричите им предупреждение не атаковать, но слишком поздно. Вы не можете перекричать их боевые кличи и грохот копыт. Идите на 277.

323

Вы идете по темной улице, пока она не поворачивает резко на восток на Сторожевскую улицу. Вдалеке вы видите реку Дорн, разделяющую восточную и западную части Рагадорна.

Вы идете под проливным дождем, когда из переулка появляются три подозрительных человека и начинают следовать за вами.

Если вы хотите остановиться и обернуться к ним, то 131.

Если вы хотите продолжить путь, то 298.

Если вы предпочтете бежать к реке, то 121.

324

Вы:

Скажете что заблудились и попросите убежища на ночь? Идите на 135.

Притворитесь крестьянином в поисках работы? Идите на 174.

Спросите направление до порта Бакс? Идите на 288.

325

Вы ощущаете, что левый туннель – самый быстрый путь к Хаммердалю, длиной около двух миль. Перед самой развилкой вы наталкиваетесь на большую лужу в центре дороги. Вы замечаете два набора следов, размером и формой обуви, похожие на человеческие, которые отходят от воды и теряются в обоих туннелях. Следы совсем влажные и, похоже оставлены не позже двадцати минут назад.

Если вы хотите войти в левый туннель, то 64.

Если вы хотите войти в правый туннель, то 164.

326



Капитан приказывает, чтобы команда подняла все паруса, чтобы попытаться опередить судно, но пиратское судно быстрее и пробует пересечь курс «Зеленого скипетра». Столкновение кажется неизбежным. «Приготовиться к столкновению», - кричит капитан, так как борт красного военного корабля внезапно вырастает прямо перед носом. Огромная трещина возникает в борту пирата, когда «Зеленый скипетр» ударяет его как тараном. Вы падаете на палубу, отброшенный толчком.

Пираты карабкаются на борт и вы испуганно смотрите на одетую в черное, фигуру воина Дракарима среди них. Он обнаружил вас, и продвигается к вам, подняв палаш над головой. Вы должны сражаться с ним насмерть.

Драккар: БОЕВОЙ НАВЫК 15, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если вы победили в бою, идите на 184.

327

Вы медленно идете назад вдоль мощеной улицы, пытаясь придумать лучший план действий, когда к вам подходит мальчик. «Я могу провести вас в гавань, господин», - говорит он, - «но это будет стоить вам денег».

Он показывает конверт, с пачкой официально выглядящих бумаг, - «Здесь красный пропуск из дозорной башни порта. Он будет ваш всего за 6 Золотых Корон».

Если вы хотите купить документы, заплатите мальчику 6 Золотых Корон. Если вы откажетесь, то он скоро потеряет к вам интерес и исчезнет. Когда вы принимаете решение, то возвращаетесь к дозорной башне порта.

Если вы хотите войти, то идите на 318.

Если вы хотите пойти назад вдоль усаженной деревьями улицы до здание мэрии и спросить как найти консульство Соммерланда, идите на 84.

328

Двое зомби пытаются преградить вам путь, но вы разрубаете их пополам одним ударом Соммерсверда. Вот вы у подножия башни и вы видите наверху горбатого человека в малиновых одеждах. На нем высокий, изогнутый токмор, шапка мага со змеей на эмблеме. В правой руке у него черный посох.

Если у вас есть кулон Кристальная звезда, идите на 113.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 204.

Если вы хотите подняться на башню и атаковать горбуна, идите на 73.

Если вы хотите покинуть этот корабль, прыгнув за борт, идите на 267.

329

«Мои поздравления, Одинокий Волк», - говорит капитан, вытирая пот со сдвинутых бровей, - «вы очень своеобразный игрок». Он достает из кармана жилета и вручает вам мешочек с 10 Золотыми Коронами. Вы благодарите его за игру и предлагаете ему шанс отыграться следующим вечером. Он с кривой улыбкой принимает ваше предложение и желает спокойной ночи. Вернитесь в каюту перейдя на 197.

330

За несколько секунд вам становится очень плохо и вы теряете сознание. Проходит почти час прежде чем вы очнетесь. Вы чувствуете себя отвратительно, но вам удалось перебороть яд. Потеряйте 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. По мере того как силы медленно возвращаются, шок от произошедшего приводит вас в возмущение. Подхватив вещи, вы шатаясь выходите из комнаты с намерением обнаружить своего несостоявшегося убийцу. Идите на 200.

331

Вы быстро обыскиваете мертвого стража и находите *Меч*, *Кинжал* и 3 Золотых Короны. Вы можете взять эти предметы, отметив это в Листе действий. Неожиданно Вы слышите грохот железных шагов по каменной лестнице, и видите еще одного стража. Когда Вы выбегаете на улицу, то слышите его проклятия.

Идите на 65.

332

Вы сражаетесь с Хельгхастом.

Хельгхаст: БОЕВОЙ НАВЫК 21, ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Он атакует вас мощным Ударом разума. Если вы не владеете Дисциплиной Кай Щит разума, то должны терять 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ каждый раунд боя. Это существо имунно к Удару разума.

Если вы победили в бою, то 92.

Вы можете сбежать на любом этапе боя, нырнув в лес и перейдя на 183.

333

Моряк, который утверждал, что он Первый Помощник Ронан, кажется, убежал во время боя. Вы быстро обыскиваете тела головорезов, но не находите ничего ценного. Однако замечаете, что каждый из них имеет татуировку змеи на левом запястье. Кто бы ни послал их, чтобы убить вас, он уже знает о важности ваших поисков. Вы покидаете таверну через боковую дверь и обнаруживаете труп моряка, лежащий под лестницей. На воротнике его запачканного кровью жакета - метка, «Ронан». Это должно быть, настоящий Ронан, он был убит. Вы накрываете тело и поворачиваете к причалу, где приблизительно в трехстах ярдах от стены гавани, стоит на якоре «Зеленый скипетр».

Если вы хотите использовать одну из многих маленьких рыбачьих лодок, которые привязаны к пристани, идите на 300

Если вы хотите выследить самозванца, который прикинулся Ронаном, идите на 67

334

Через несколько миль, дорога начинает петлять и теряться, пока совсем не пропадает. Ехать становится сложно, так как приходится избегать ям и заболоченных мест.

Через несколько часов вы добираетесь до края Дуренорского леса, и над папоротниками замечаете высокую сторожевую башню. Дым лениво вьется из ее скрытого дымохода.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Слежение, идите на 98.

Если вы хотите войти в лес и осмотреть башню, идите на 115.

Если вы хотите проигнорировать башню и поискать путь через лес, идите на 291.

335

Вы замечаете вывеску небольшого магазина.

Класпар—Астроном и Мудрец

Если вы хотите войти в магазин и спросить как можно добраться до Дуренора, то 161.

Если вы хотите пропустить магазин и продолжить путь, то 61.

336

За долю секунды, сгусток огня меняет направление и летит к лезвию Соммерсверда. Стрела энергии исчезает в золотом клинке, как вода в канализации. (Вы вспоминаете, что Соммерсверд умеет поглощать энергию. Это и спасло вас от неминуемой смерти.)

С проклятиями, колдун срывает драгоценный камень со своего богатого токмора и бросает вам под ноги. Вспышка пламени и облако зеленого удушливого газа заполняет вам ноздри. Вы вынуждены спрыгнуть ниже чтобы избежать ядовитого газа и только мельком успеваете заметить колдуна, который уже отчаянно гребет от корабля в маленькой лодке.

Если вы хотите прыгнуть в море и плыть за ним, идите на 109.

Если вы хотите с боем пробиться обратно на дуренорский корабль, идите на 185.

337

В пятидесяти ярдах от берега, вы соскальзываете с крышки и плывете к берегу. Когда вы, наконец достигаете берега, то цепляясь пальцами за влажный песок медленно ползете к убежищу среди дюн. Вы измотаны и очень голодны. Единственное имущество, которое вы спасли, это Золотые Короны, ваш Рюкзак и все Специальные вещи утонули. Любое оружие, которым вы обладали перед штормом, также потеряно. Однако, на расстоянии в несколько сотен ярдов, вы замечаете маленькие искривленные деревья, полные фиолетовых фруктов.

Если вы хотите съесть эти фрукты, идите на 228.

Если вы не хотите есть эти фрукты, потеряйте 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и идите на 171.

Если вы владеете Дисциплиной Кай Охота, идите на 139.

338

Вы хватаетесь за древко копья и направляете его на приближающегося Хельгхаста. Он отчаянно вопит, видя что не может избежать острого наконечника копья. Сила удара отбрасывает вас назад и вы падаете на спину, теряя 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Хельгхаст обрушивается на землю на пару секунд позже, копье проходит через него и он немедленно умирает.

Если вы хотите вы хотите вытащить копье, то 269.

Если вы хотите оставить копье и убежать как можно быстрее, то 349.

339

Всего через полчаса, экипаж останавливает какой-то вооруженный человек на лошади. Он носит герб Лаклана, правителя Рагадорна. Он требует заплатить золотом, так называемую «выездную плату»: одна Корона с пассажира. Остальные пассажиры отдают вам по Короне.

Если вы заплатите, экипаж сможет двигаться дальше. Идите на 249.

Если у вас нет денег, идите на 50.

340

Вы идете по пустынному туннелю еще полчаса прежде чем он разделяется на два.

Если вы хотите пойти по левому туннелю, идите на 64.

Если вы хотите пойти по правому туннелю, идите на 164.

341

Сломанные мачты и порванные паруса - все, что остается от неудачливого торгового судна. Вы просите, чтобы капитан поискал оставшихся в живых, но он игнорирует вашу просьбу и приказывает, чтобы команда продолжила выполнять свои обязанности. По мере того как крушение постепенно исчезает из вида, ворчащее опасение, что подобная судьба могла постигнуть и Вас, делает ваше горло сухим. Вы спускаетесь вниз и закрываете за собой дверь каюты на замок.

Идите на 240.

342

Человек-гора, с большими золотыми кольцами в ушах с подозрением смотрит на вас и говорит: - «Пиво - одна Золотая Корона, кровать на ночь - две. Что будете брать?»

Если вы хотите купить немного пива, заплатите трактирщику 1 Корону и идите на 72.

Если вы хотите остаться на ночь, заплатите ему 2 Короны и идите на 56.

Если вам ничего не нужно и вы просто хотите расспросить его о Рагадорне, идите на 226.

343

Вы ощущаете, что должны были стать жертвой этого воображаемого несчастного случая. Один из пассажиров пытался убить Вас!

Идите на 168.

344

Ваше чувство Кай предупреждает, что чужаки - Хельгхасты, проклятые капитаны Темных Властителей. Они посланы из цитадели Темных Властителей Хелгедада для вашего убийства. Они могут принимать облик человека и имунны к обычному оружию и Удару разума.

Вы предупреждаете об этом Рхигара прежде чем бросится к безопасности леса.

Идите на 183.

345

Жестокое сражение бушует уже повсюду на судне, так как злые Гиаки сражаются, чтобы захватить «Зеленый скипетр». Взгромоздившись высоко на мачтах, Краан разрывают паруса когтями и острыми как бритва зубами, пока Зланы полетели обратно к Дьявольским Зубам, чтобы собрать больше сетей с Гиаками. По усыпанной телами палубу, продвигается угрожающая фигура. И Гиаки и моряки раздвигаются перед существом, которое направляется к вам. Это - Драккар, жестокий воин Темных Властителей. Подняв свой черный как уголь палаш, он нападает, и вы должны драться с ним.

Драккар: БОЕВОЙ НАВЫК 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Если вы выжили в этом бою, идите на 243

346

Кучер кивает и возвращает вам билет. Гостиница теплая, но плохо меблирована. Вы должны купить Пищу за 1 Золотую Корону если у вас нет Пищи в Рюкзаке.

Дисциплина Кай Охота не может быть использована во время путешествия по Диким землям, так как в этих бесплодных пустошах обитают только существа, называемые Сзалсами, слабые и трусливые Гиаки.

Если вы можете себе позволить заплатить 1 Корону за комнату, идите на 280.

Если у вас нет денег, идите на 205.

347

В конце улицы находится большая конюшня. Справа вы видите часть толпы обыскивающей магазины и дома. Неожиданно, один из них замечает вас и кричит, - «Вот он, убийца!» Нет времени на раздумья. Вы забегаете в конюшню, отвязываете одну из лошадей и прыгаете ей на спину. Когда вы выезжаете под лунный свет, в воздухе проносится топор, задевая ваше плечо. Вы теряете 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ и продолжаете спасение в ночь.

Идите на 150.

348

Улыбка на лице моряка сменяется насмешкой при вашем ответе. Он быстро отодвигается от стола, - «Возможно ни Вы, ни я не те за кого себя выдаем. Все равно. Вы не проживёте долго достаточно, чтобы выяснить, кто я такой!» Позади раздается звук выбитой двери. Обернувшись, вы видите, трёх головорезов, направляющихся к вам. Каждый вооружен ятаганом, и вы должны драться с ними как с одним врагом.

Головорезы Гавани: МАСТЕРСТВО 16, ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если вы победили в бою, идите на 333

Вы можете уклониться от боя после двух раундов, и сбежать через боковую дверь, перейдя на 125

349

Вы преодолели уже около трех миль когда видите группу фургонов вдали. Они растянулись вдоль стены, в виде баррикады. Солдаты в красной форме находятся на крышах фургонов, а позади них прячется большая группа людей. Их возбужденные возгласы эхом разносятся по туннелю. Вы подходите ближе, над фургонами повисает тишина и все глаза направлены на вас. Группа из десяти солдат, во главе с рыцарем, на щите у которого медведь королевского герба Дуренора, направляется к вам.

Если вы хотите атаковать солдат, идите на 87.

Если вы хотите поднять руки и идти им навстречу, то 284.

350

Холмгард сильно пострадал с вашего отъезда. Многие магазины и дома, которые вы помните по пути на набережную стали кучами пепла. Армия Темных Властителей с их мрачными орудиями войны стоит вокруг стен и пылающие дуги болидов постоянно освещают ночное небо, как дождь падая на улицы. Люди отчаянно сражаются с огнем, но они голодны и истощены и близки к сдаче. Сначала, когда вы входите в гавань, вас принимают за врагов и по всей набережной слышны крики отчаяния. Но первый же солдат, ступивший в город разворачивает королевский штандарт Дуренора, известия о вашем возвращении распространяются молниеносно. Крики отчаяния превращаются в рев приветствия: «Лорд Кай вернулся!»

Когда первые лучи рассвета медленно появляются из-за горизонта вы стоите на вершине большой сторожевой башни, высоко над главными воротами города. Тысячи и тысячи, одетых в черное врагов, заполняют поля вокруг городской стены, тесно прижавшись как

жуки. В центре этой орды расположена большая красная палатка, вершину которой венчает эмблема сломанного черепа. Это знак Загарна, лорда Кааг, темного Властителя Хелгедада. Он стремится уничтожить Холмгард, наивысшее его желание, привести свою армию к победе над Домом Улнар и подчинить Соммерланд себе.

Но сегодня не его день. Подняв Соммерсверд высоко над головой, вы ловите первый солнечный луч острием золотого меча и ослепительная вспышка белого пламени пробегает по всему лезвию. Сила Соммерсверда наполняет вас. Все ваши чувства на взводе и вы действуете инстинктивно. Вы опускаете Соммерсверд и указываете лезвием на палатку лорда Загарна. Раздается оглушительный рев и сила солнца превращается в жгучий белый луч. Палатка взрывается и в воздух поднимается огненный шар белого пламени. Долгий и страшный крик сотрясает воздух. Это перестал существовать лорд Загарна, предводитель этой армии зла.

Огромная черная армия, охваченная паникой и страхом разбегается от городских стен. Произошло немыслимое, их непобедимый мастер убит. Соммерсверд вернулся чтобы победить их. Армия и дуренорские союзники выезжают из ворот города, чтобы преследовать бегущего в панике к Дарнкрагским горам врага. Победа за вами. Холмгард спасен и убийство лордов Кай наконец отмщено.

Но для вас, Одинокий Волк, жизнь и захватывающие приключения только начинаются. Новый вызов ждет вас и Соммерсверд в третьей книге серии Одинокий Волк: Пещеры Калте.

