Печально известный своими штормами Пролив Ножей в юго-восточной Аллансии долгое время находился под покровительством таинственных волшебников с острова Солани. Многие годы их магия защищала местных жителей от ярости морей, но, кажется, теперь их власть была узурпирована. Некая злая сила захватила власть на острове, зло, которое имеет власть над жизнью и самой смертью!

Отважный искатель приключений срочно должен отправиться к острову Солани и выяснить, что же случилось с волшебниками. Осмелишься ли ТЫ стать этим героем? Кто знает, какая страшная судьба ожидает тебя на острове, где господствует смерть... есть лишь один путь узнать это.

Жизнь трудна в маленьких рыбацких городках вдоль берега напротив Пролива Ножей в Аллансии. Здесь царят жара и постоянные засухи, скудная почва этих земель не приносит достаточного урожая для поддержания жизни. И всё же, это лучше, чем жить на дальней стороне Мерцающего моря и страдать от набегов мародёрствующих людей-ящеров из топей Силур Ча. А рыбачить здесь хорошо - это то, чем большинство людей зарабатывает себе на жизнь. В прошлом жестокие шторма могли возникнуть за час или меньше, воющие ветра хлестали море, вздымались огромные волны, а рядом с берегом возникали водовороты, но это было до того, как волшебники пришли на остров Солани.

Никто не может сказать, почему маги избрали своим домом Солани. Возможно, им нравилось уединение, правда, им пришлось делить их остров с небольшой группой монахов, которые, впрочем, не беспокоили их. Волшебники были учеными, использующими магию элементов в своих исследованиях. Вскоре они пришли к соглашению с народом рыбацких деревень, которые благоговели перед ними. Рыбаки оставили колдунов в одиночестве и регулярно снабжали их едой, вином, одеждой, инструментами и всеми изначальными материалами для их магических экспериментов, которые нельзя было найти на острове: шариками серы, сосудами с ртутью, чистым серебром и бронзой. Деревенские жители - люди бедные и обычно не могут себе позволить подобные редкости, но вознаграждение от волшебников было больше, чем просто плата за услуги: взамен маги использовали свою энергию, чтобы усмирить стихию. Шторма и бури больше не тревожили берег, и воды теперь были спокойными и идеально подходили для ловли рыбы. С такими богатыми уловами, к тому же доступными каждый день, жители деревни могли продавать излишки рыбы проходившим мимо кораблям или жителям других поселений вдоль берега тем, кто не мог рассчитывать на столь богатый морской урожай. Маги дали знать, что они не будут рады людям, приплывающим в воды их дома и ворующим рыбу, и другие народы были достаточно мудры, чтобы не навлечь на себя гнев волшебников. Чародеи были в большом почёте; ведь они даже установили магический сигнальный огонь на старом маяке на Солани, чтобы защитить корабли, прибывающие со стороны открытого моря.

Впрочем, с недавнего времени, что-то явно пошло не так. Сильная буря неделю назад потопила рыбацкое судно со всеми людьми на борту, это была первая гибель людей в море за несколько лет. Ходили слухи о мертвеце, выброшенном на берег на месте кораблекрушения, говорили, что труп бродил среди песков и уничтожил два козлиных стада, перед тем как с ним расправились рыбаки. Затем прошлой ночью странная волна прошла вдоль побережья и затопила множество рыбачьих лодок, погубив дюжину человек.

Что-то случилось на острове Солани, и существование многих сотен людей (в том числе и тебя!) находится под угрозой. Хотя ты любишь слушать рассказы моряков и жаждешь жизни полной приключений в незнакомых и удивительных землях, о которых они говорят, ты ещё должен поддерживать свою семью, занимаясь ловлей рыбы вместе с отцом и братьями.

Старейшины деревень собрались вместе и решили, что группа людей должна отправиться на Солани на самом прочном и крепком корабле, который только есть на побережье. Утренняя погода казалась ясной, солнечной и тихой, прекрасное летнее утро, чайки кричали, пролетая над лазурными водами. Все кто был на борту, вооружились и облачились в кожаные доспехи, не зная о том, какие сюрпризы может преподнести остров Солани. Судно проделало полпути вдоль пролива, когда вдруг волна встала почти вертикально среди спокойного моря и обрушилась на корабль. Люди были выброшены за борт, двое раздавлены сломавшейся мачтой, судно перевернулось и вскоре затонуло.

Ты выброшен в бурное течение бурлящего сейчас моря, отчаянно задерживая дыхание, чтобы не утонуть. Ты сопротивляешься безжалостной силе, тянущей тебя вниз, и твои глаза уже видят лишь красную пелену перед ними, в то время как удары твоего сердца гулко стучат у тебя в ушах. Ты больше не в силах сдерживать своё дыхание, теряя сознание, готовишься к смерти... и приходишь в себя лёжа на берегу и выкашливая солёную морскую воду из своих лёгких. К счастью, большинство снаряжения, кажется, с тобой, и твоя провизия, завёрнутая в водонепроницаемую ткань, всё ещё выглядит пригодной для еды. Ориентируясь по солнцу, предполагаешь, что был выброшен на западном берегу острова Солани. Ты не видишь никого на пляже. Возможно, ты единственный выживший после кораблекрушения. Теперь тебе в одиночку предстоит раскрыть тайну Солани и выяснить, что за ужасная судьба постигла волшебников.

Теперь переходи на параграф ([1](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\1.html))

**1**.

Собрав все силы, какие у тебя еще остались, с трудом поднимаешься на ноги и бредёшь вдоль берега, в поисках чего-либо выброшенного на берег с твоего корабля. Ты почти готов прекратить эти попытки, когда замечаешь потрёпанную фигуру, лежащую лицом вниз на песке. Ты спешишь помочь человеку и переворачиваешь его тело. Ты узнаёшь его: этот человек был вашим штурманом. Внезапно по его мышцам проходит дрожь, мёртвец открывает глаза, и его руки вцепляются тебе в горло! Его труп был оживлён при помощи какой-то магии, и тебе придется сражаться за свою жизнь!

ЗОМБИ-МАТРОС Мастерство 6 Выносливость 7

Если ты победил, взбираешься на песчаный склон, чтобы осмотреть получше все вокруг. Ты замечаешь прибитую к берегу древесину и доски, выброшенные приливом северо-восточнее, хотя не видел крушения, когда ваше судно плыло к заливу. К востоку простирается бесплодная вересковая пустошь с зубчатыми скалистыми выступами, разбросанными тут и там. Неподалёку на юге начинается лесистая местность, тянущаяся к центру острова и к западному мысу. На восточной границе леса возвышается холм, он определённо был бы хорошим наблюдательным пунктом для того, чтобы осмотреть остров. Наконец, к северу-востоку на другой стороне пустоши ты можешь различить белую башню маяка. Куда ты направишься?

На северо-восток вдоль побережья ([351](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\351.html))

На юг по направлению к лесистой местности ([57](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\57.html))

На восток в пустошь ([90](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\90.html))

На юго-восток по направлению к холму ([186](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\186.html))

По направлению к маяку ([333](file:///C:\Users\-\Documents\лит\книги%20игры\paragraphs\333.html))

**2**

В самом низу лестницы ты открываешь дверь и оказываешься в длинном коридоре, освещенном магическими светящимися шарами, которые вставлены в настенные канделябры. Слева от тебя коридор оканчивается у светящегося экрана синего света, за которым ты ничего не можешь разглядеть, а в противоположной стене есть дверь, в нескольких шагах слева от тебя. Справа от тебя в конце коридора есть еще одна дверь; в противоположной стене опять в нескольких шагах справа от тебя есть лестница из высеченных в камне ступеней, которая ведет вниз. Что ты сделаешь?

Откроешь дверь слева от тебя ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Откроешь дверь справа в дальнем конце прохода ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пересечь экран света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**3**

Ты можешь попытаться стереть пентаграмму, пролив на неё немного жидкости, чтобы растворить метки. Если у тебя есть что-либо из следующего, ты можешь использовать это здесь: оливковое масло, грог или Травяная Настойка Монахов (понадобится целая бутылка настоя). Реши, какую жидкость ты используешь, удали её из списка своих вещей, затем иди на ([116](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\116.html)). Если у тебя нет ни одной из этих жидкостей, или если ты предпочтёшь ничего не использовать, возвращайся на ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html)) и сделай другой выбор.

**4**

Разбив Латунный Шар у своих ног, ты окружаешь себя аурой магической силы. Мастер Огня бросает россыпь белых магических снарядов в тебя, но они ударяются об ауру и рассеиваются, не причиняя никакого вреда! Ты можешь полностью игнорировать эффекты от следующих двух (и только двух!) заклинаний, направленных в тебя (это включает эффекты от прохождения сквозь магический огонь, если он вредит тебе). Восстанови на 1 свою УДАЧУ за это мудрое решение. Теперь атакуй волшебника ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

**5**

Попытка взобраться на мачту, когда вокруг бушует шторм, попросту самоубийственна. Ты успеваешь преодолеть 10 метров вверх, прежде чем ураганный порыв ветра сбрасывает тебя с корабля в море прямо на острые скалы внизу. Твоё приключение заканчивается здесь.

**6**

Ты выходишь на поросшую кустарником границу болотистой местности, дальше тропа ведёт в глубины болота на юге. Ты можешь следовать по тропинке, которая убережёт твои ноги от чёрных луж и каналов солоноватой воды, что периодически выпускает пузыри дурно пахнущего болотного газа. Тучи насекомых жужжат над грязной водой и растениями, покрытыми жёлтыми болезненными пятнами. Ветви деревьев заслоняют тебе солнечный свет, а болото отравляет воздух вокруг. Если у тебя есть сосуд с Зелёным Кремом, намажься им, чтобы отпугнуть насекомых, иначе тебе придётся потерять 3 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за их укусов во время твоего похода через болото. Если у тебя есть Лёгочная Гниль, иди на ([315](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\315.html)). Если у тебя нет этой болезни, иди на ([384](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\384.html)).

**7**

Сражайся с Гомункулусом как обычно, но с одним исключением: из-за маленького размера твоего противника и его способности уклоняться и нырять в полёте, твоя Сила Атаки меньше на 1 всякий раз, когда ты его атакуешь.

ГОМУНКУЛ Мастерство 8 Выносливость 5

После трёх Раундов Атаки (включая любой удар вне боя, который Гомункулус нанёс тебе, если ты пытался с ним заговорить) дальняя дверь комнаты распахивается, и перепачканный молодой человек в изорванных одеждах выглядывает из-за двери. Он оценивает ситуацию и готовится сотворить на заклинание против тебя. Если Гомункулус всё ещё жив, ты должен продолжать сражаться с ним ([184](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\184.html)). Если ты уже убил Гомункулуса, ты можешь атаковать молодого человека ([395](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\395.html)), или попытаться поговорить с ним ([262](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\262.html)).

**8**

Тропа постепенно сужается и наконец, выводит на круглую поляну без всякого видимого пути для дальнейшего исследования. Однако, ты замечаешь небольшой участок, где растут очень необычные фиолетовые грибы. С их шляпок свисают странные толстые розовые усики, больше всего похожие на крысиные хвосты. Если у тебя есть книга, в которой рассказывается о растениях острова Солани, иди на параграф с тем же номером, что и у страницы, на которой описаны Грибы-Крысохвосты. Иначе ты должен вернуться назад и выбрать южный путь через лес ([345](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\345.html)).

**9**

*Проверь своё Мастерство*. Если тебе повезло, тебе удаётся запереть манекен внутри сундука, прежде чем он успевает выбраться. Теперь ты можешь изучить мечи, если ещё этого не делал ([103](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\103.html)), или же уйти и поискать где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)). Если ты потерпел неудачу, манекен вырывается из сундука и вырастает до полного человеческого размера, и ты вынужден сражаться с ним ([268](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\268.html)).

**10**

Алмаз пульсирует и светится, впитывая энергии атак Страшного Призрака в себя. Восстанови на 5 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ, а также прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ! Ты можешь теперь выпить Синее Зелье, если оно у тебя есть ([117](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\117.html)), двинуться в атаку на Призрака ([242](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\242.html)), или покрыть свой меч Призрачным Ядом, если он у тебя есть ([174](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\174.html)).

**11**

Ты разворачиваешься и бежишь обратно по коридору, когда внезапно налетевший порыв ветра сбивает тебя с ног. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты поднимаешься и продолжаешь бежать. Иди на ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)) и выбери другую область для исследования, но отметь, что ты можешь вернуться сюда из главного коридора, перейдя на (340).

**12**

Твоё оружие бесполезно против Элементаля, который обрушивает на тебя жесткий удар. Вычти 2 из cвоей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты вынужден бежать ([379](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\379.html)).

**13**

Даже поверхностный осмотр полок займёт довольно много времени, пока ты здесь ищешь, ты должен что-нибудь съесть. Сами книги человеку, не разбирающемуся в магии, вроде тебя, прочитать невозможно, но ты находишь клочок бумаги, покрытый очень неразборчивым и сердитым почерком. Ты читаешь: "Он ДУРАК! Тупица! Даже кретину понятно, что прогресс будет зависеть от получения элемента Земли правильно настоянным. Воздушный элемент на этой стадии можно полностью пропустить". Записка продолжается, полная брани и злоупотреблений, с резкой обличительной речью в адрес Мастера Воздуха. Тон записей дикий и яростный, и ты чувствуешь уверенность, что волшебник, писавший так сердито, должно быть был в тот момент немного не в себе. Теперь возвращайся на ([110](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\110.html)) и выбери другое действие.

**14**

Карманный Дракон продолжает телепатически слать сообщения. «*Я прислужник волшебника*, - объясняет он. - *Принадлежал Шантизару, Великому Волшебнику Галлантрии. Ты же слышал о нём, не так ли?».* Тебе нечего ответить. «*Ну да ладно, всё равно он теперь мёртв. Утонул в кораблекрушении там внизу. Он пытался разузнать о волшебниках острова. Они поднимали мёртвых из моря, оживляя их с помощью магии, кроме того был какой-то спор - Шантизар не был уверен насчёт этого, но это было как-то связано с каменным кругом в лесах, насколько я помню. Монахи в монастыре на побережье, один из них что-то выяснил. Он спрятал несколько кристаллов, сообщил какой-то секрет отшельнику из леса, и ушёл в свя...*

Внезапный удар каменного кулака обрушивается на крошечное порхающее создание, и сообщение Карманного Дракона прерывается.

В ужасе ты смотришь на создание, которое, кажется, самопроизвольно появилось на вершине маяка. Бесовская, нечеловеческая тварь с растрепанными волосами, безумными глазами и когтистыми пальцами одета в истлевшие обноски. Его кожа покрыта каменными наростами и пластинами, и когти этой нежити угрожают тебе. Ты должен сражаться с Каменным Духом за свою жизнь.

КАМЕННЫЙ ДУХ Мастерство 9 Выносливость 10

Если ты победил и Каменный Дух попал по тебе не больше двух раз, иди на ([135](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\135.html)). Если ты победил, но Каменный Дух попал по тебе три раза или больше, иди на ([190](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\190.html)).

**15**

Ты открываешь дверь в кладовую, в которой почти ничего не осталось. Пустые кувшины, мешки лишь с горсткой прелого зерна, разбросанные пустые бутылки и тому подобное усеивают полки. Она выглядит почти пустой; если хочешь всё как следует здесь обыскать, иди на ([65](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\65.html)). Или же, вернись в коридор и сделай выбор.

Откроешь дверь в конце коридора, если ещё этого не делал ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пройти сквозь экран света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**16**

Отшельник уклоняется от твоего удара с поразительной ловкостью и с легкостью, запрыгивая на дерево. Оттуда он высыпает содержимое маленькой сумки со спорами тебе на голову. Ты не можешь избежать вдыхания грибных спор; они вызывают раздражение в твоем горле и глазах и заставляют тебя ужасно кашлять. После того, как ты протираешь свои слезящиеся глаза, отшельника и след простыл - а ты заработал заболевание, Легочную Гниль (сделай об этом пометку на своем Листке Путешественника). Иди на ([168](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\168.html)).

**17**

Мастер Огня внезапно встаёт во весь рост рядом со своим троном и начинает творить заклинание. Сквозь дымку ты не можешь его как следует разглядеть, но он выглядит могучей, высокой и внушительной фигурой в своих красно-чёрных одеяниях, и ты не сомневаешься, что он собирается наслать на тебя что-то очень неприятное. Что ты сделаешь теперь?

Сбежишь по левой лестнице навстречу Чёрному Скелету ([131](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\131.html)).

Сбежишь по правой лестнице ([239](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\239.html)).

Бросишь кислоту в Мастера Огня, если она у тебя есть ([120](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\120.html)).

**18**

Каменное здание монастыря расположено за зарослями терновника перед тобой. Как только ты приближаешься к туннелеобразному проходу сквозь живую изгородь, покрытые шипами и жёсткой корой ветви растений накидываются на тебя, пытаясь ударить. Если у тебя есть немного Зелёного Крема, и ты желаешь им здесь воспользоваться, удвой номер параграфа, на котором ты нашёл Зелёный Крем, и переходи на параграф с соответствующим номером. Если у тебя нет крема, ты можешь рискнуть пробиться сквозь растительность ([33](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\33.html)), или уйти и исследовать что-нибудь ещё на острове ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)).

**19**

Молодой человек с худым лицом опускает руки, понимая, что ты не собираешься его убивать. Тем не менее, видно, что он отчаянно напуган, он трясётся и дрожит, пока говорит. Он не знает кто ты такой и не скажет тебе своего имени. Он говорит, что он ученик волшебника, и что он заключён здесь. Ты чувствуешь, что угрозами ты ничего не добьёшься, поэтому ты должен сделать что-нибудь в знак дружбы. Ты можешь предложить ему еду (вычти 1 из своей ЕДЫ), Зелье Выносливости, немного грога или порцию Травяной Настойки Монахов. Если ты сделаешь это, удали соответствующий предмет со своего *Листа Путешественника* и иди на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)). Если ты не дашь ему ничего, он не будет тебе доверять - поэтому ты можешь, либо напасть на него ([30](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\30.html)), либо оставить его здесь и пойти куда-нибудь ещё ([76](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\76.html)).

**20**

Когда ты покидаешь большой центральный курган, лунный свет начинает угасать и последние его лучи освещают арку в центре. Ты решаешь, что можешь оказаться запертым в области, куда эта волшебная местность погружена в течении дня, если ты быстро не уберёшься отсюда. Кто знает, могут ли живые выжить здесь так же как мертвые? Ты взбираешься на дерево, чтобы немного поспать ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html)).

**21**

Приятное ощущение разливается по твоему телу. Любая болезнь, если она у тебя была, теперь исцелена. Восстанови свою ВЫНОСЛИВОСТЬ до её *Начального у*ровня, и можешь прибавить 1 к этому *Начальному* значению (до максимума 24). Иди на ([245](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\245.html)).

**22**

Третий удар мертвеца парализует тебя! К несчастью, ты всё ещё способен чувствовать боль, когда монстр начинает пожирать твою плоть...

**23**

Стоя в главном коридоре, выбери область, которую ты ещё не исследовал. Что ты сделаешь?

Откроешь коричневую дверь ([215](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\215.html)).

Откроешь черную дверь ([381](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\381.html)).

Откроешь палисандровую дверь ([71](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\71.html)).

Спустишься по ступеням ([322](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\322.html)).

Направишься к желтой дымке в отдалении ([340](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\340.html)).

**24**

Обыскивая вершину утеса неподалёку от башни, ты находишь ведущую вниз тропу, и следуешь по ней. На полпути ты обнаруживаешь скрытый за завесой кустов тоннель, ведущий к основанию чёрной башни. Если желаешь, можешь войти в этот неосвещённый проход ([399](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\399.html)). В противном случае, ты возвращаешься к башне ([128](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\128.html)).

**25**

Что бы ты ни собирался делать с кристаллами, здесь это ни к чему не приведёт. Кинь один кубик; такое число белых магических стрел слетает с пальцев Мастера Огня и все они поражают тебя в руки и грудь; вычти 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ за каждое попадание. Если ты всё ещё жив, ты решаешь бежать прямо на волшебника ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

**26**

Ты подпрыгиваешь, когда сова ухает поблизости. Ты заснул! Протерев свои усталые глаза, ты видишь, что теперь, когда лунный свет мягко освещает область, сцена на поляне совершенно другая. Полумесяц над каменной аркой излучает мягкий белый свет, и на поляне по кругу стоят камни. Внутри кольца заключено три земляных кургана, в каждом из которых темнеет вход, два по обе стороны от тебя и один с входом прямо напротив тебя.

Если хочешь войти в курган, тебе нужен фонарь, чтобы видеть отчётливо. Если у тебя нет фонаря, ты должен понижать на 2 свою Силу Атаки во время любого боя в любом из курганов, и ты будешь очень уязвим к ловушкам. Что ты сейчас сделаешь?

Взберёшься на дерево и немного поспишь ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган справа от тебя ([38](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\38.html))

Войдёшь в курган слева от тебя ([160](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\160.html))

Войдёшь в большой курган в центре ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**27**

Нападение на Человека-Ящера является серьёзной тактической ошибкой. Ты видел только одного, но здесь их около дюжины, вооружённых копьями, трезубцами и сетями. Тебя быстро побеждают и ловят сетью, а затем они уносят тебя на обед. Твоё приключение на этом окончено.

**28**

"Моландер первым начал ставить опыты на живых существах. Он играл с простыми формами жизни: водорослями, растительной жизнью, амёбами и подобным, используя их в качестве простых субстратов для своих дальнейших экспериментов, создавая гибриды, мутантов и тому подобное. Немногим из его созданий удавалось выжить. Остерегайся монстра в комнате с бассейном; попытайся выманить его из воды. В его алхимической лаборатории есть ценные вещи, но на двери лежит опасная ловушка. Также, в его рабочей комнате есть волшебная шкатулка, которая создаёт еду". Духи постепенно исчезают и больше не могут говорить ([167](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\167.html)).

**29**

Мерзкий кошмарный червь приближается к тебе, отвратительно извиваясь и хлюпая в своей собственной кислотной слизи, намереваясь поглотить тебя!

СЛИЗНЕВЫЙ ЧЕРВЬ Мастерство 8 Выносливость 10

Если ты победил, что ты сделаешь?

Взберёшься по лестнице ([376](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\376.html))

Откроешь люк в полу ([261](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\261.html))

Уйдёшь и направишься к месту кораблекрушения ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Уйдёшь и посетишь что-нибудь ещё ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html))

**30**

Ты наносишь удар и убиваешь доверчивого молодого человека. Отними 1 от своего ПРИСУТСТВИЯ и УДАЧИ за этот бесчестный поступок. Иди на ([76](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\76.html)).

**31**

Когда ты возвращаешься на лестничную площадку, ты замечаешь, что с пентаграммой произошли странные изменения. Кажется, что она расширилась и теперь слегка пульсирует тусклым желтым светом; она как будто бы растет по всей площади деревянной поверхности прямо у тебя на глазах. Обойти её не представляется возможным, и ты, собравшись с духом, наступаешь в пентаграмму и идёшь через неё к лестнице внизу. ([392](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\392.html)).

**32**

Призрак скользит через выжженные руины своей рабочей комнаты, с намерением вытянуть жизнь из тебя. Он сражается своими призрачными руками, которыми он будет высасывать жизнь из тебя, во втором и последующих Раундах Атаки этого боя, но в первом Раунде Атаки он творит заклинание. Если ты имеешь более высокую Силу Атаки в этом первом раунде, ты ранишь его и не даёшь ему сотворить заклинание. Если он имеет более высокую Силу Атаки, он окружит тебя вихрем льдинок и холодного града, и ты потеряешь 5 единиц ВЫНОСЛИВОСТИ!

МАСТЕР ВОДЫ Мастерство 10 Выносливость 14

Если ты победил, и Призрак поразил тебя по меньшей мере единожды, кинь один кубик. Если выпадет любое другое число, чем 6, ты должен вычесть 1 единицу из своего МАСТЕРСТВА вследствие истощающего жизнь холода причиненного ударами Призрака. Однако, ты получаешь 1 единицу ПРИСУТСТВИЯ за рассеивание этого ужасного неупокоенного создания. Ты ясно видишь, что в этой комнате нет ничего полезного для тебя. Ты можешь теперь открыть дверь слева от тебя ([317](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\317.html)), или справа ([263](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\263.html)).

**33**

Ты делаешь всё возможное, чтобы отразить атаки терновника, по мере того как ты прокладываешь себе путь до монастыря. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за царапин и хлёстких ударов, но, в то же время, тебе удаётся приблизиться к передней двери монастыря, которая слегка приоткрыта. Не похоже, что есть какой-то другой вход в это здание. Кинь два кубика и сложи выпавшие числа. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([206](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\206.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([222](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\222.html)).

**34**

Куда ты теперь пойдешь? Выбери область, которую ты до этого не исследовал:

Маяк (северо-восток) ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html))

Каменное здание (северо-восток) ([18](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\18.html))

Лесистая местность (запад) ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html))

Болотистая местность (юг) ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html))

**35**

Кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([148](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\148.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([341](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\341.html)).

**36**

Ты помещаешь Тигровый Глаз внутрь пентаграммы, и мягкое золотисто-коричневое свечение исходит из её центра. Ты отступаешь назад, когда твёрдая каменная колонна поднимается у дальнего края пентаграммы, но всё ещё в её пределах. Земной Элементаль с огромными кулаками стоит перед тобой! Он не совершает никаких действий, а просто ждёт. Что ты будешь делать?

Попросишь у Элементаля материальной помощи ([247](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\247.html)).

Попросишь у Элементаля магической помощи ([238](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\238.html)).

Попросишь Элементаля пойти вместе с тобой, чтобы помочь тебе ([304](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\304.html)).

Нападёшь на Элементаля ([358](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\358.html)).

**37**

Ты дотрагиваешься до синего светового экрана и отскакиваешь с криком боли, когда резкий удар устремляется по твоей руке, и она немеет. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Из-за того, что твоя рука на время ослаблена, ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки во время следующего боя. Что ты сделаешь теперь?

Откроешь дверь в дальнем конце коридора, если ещё этого не делал ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Откроешь дверь по коридору, если ещё этого не делал ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Спустишься по каменным ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

**38**

Если у тебя нет фонаря, тебе не удаётся разглядеть яму в паре метров от входа внутри. Ты падаешь прямо на острые камни и сломанные кости. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, но, по крайней мере, ты можешь выбраться из ямы. Внутри кургана воняет разложением. Частично это вызвано занесёнными в него ветром и сгнившими там листьями, и частично другими вещами, о происхождении которых ты предпочёл бы не знать. Пожелтевшие кости проступают сквозь неровную земную поверхность; должно быть здесь находится массовое захоронение. Ты же не хочешь беспокоить мёртвых здесь, не так ли? Если хочешь, иди на ([87](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\87.html)). Если предпочитаешь не беспокоить, то, что ты сделаешь вместо этого?

Влезешь на дерево, чтобы поспать ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган слева от тебя ([160](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\160.html))

Войдёшь в большой курган в центре ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**39**

Тебе осталось преодолеть последнюю преграду, прежде чем ты сможешь вступить в бой с Мастером Огня: его магическую стену огня. Если у тебя есть Огненный Рубин, тебе известно число его граней; умножь это число на два и прибавь тридцать, а затем иди на параграф с этим номером. Если у тебя его нет, иди на ([308](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\308.html)).

**40**

Ты мягко постукиваешь указанное число раз, и дверь распахивается. Каюта за дверью чистая и прибранная. Небольшая книга лежит раскрытой на парте, недоеденная еда уже несколько дней покоится на столе, комплект роб разложен на двухъярусной кровати. Небольшой деревянный сундук стоит под двухъярусной кроватью. Нет никаких признаков человека, который занимал эту каюту. Осмотрев каюту, ты затем вытаскиваешь сундук из-под койки. Взламываешь его и находишь маленький Золотой Ключ (запомни номер этого параграфа) и Зелье Выносливости. Это Зелье можно выпить в любой момент, только не во время битвы, и оно восстановит потерянные очки ВЫНОСЛИВОСТИ на половину твоей начальной ВЫНОСЛИВОСТИ (с округлением в большую сторону). Ты также находишь пергаментный свиток, перевязанный черной тесьмой; развязываешь его и с интересом читаешь:

Дорогой Шантизар,

Твоя работа по выслеживанию Элементалистов очень высоко оценена. Будь очень осторожен, если ты планируешь более близкое расследование! Консультируйся с братом Кендрисом в Монастыре Хамаскиса перед тем как ты решишь войти в сам Круг Вызова - если ты сможешь достичь его! В самом деле, Дух там может служить тебе, но соблюдай осторожность! Кендрис смог найти Истинное Имя, которое даст тебе власть над одним из волшебников. И у него будут кристаллы, которые защитят тебя от их магии. Почти наверняка Святилище будет использовано для защиты, по крайней мере, некоторых из них. У старого Отца Хонортона есть ключ к старому склепу под Башней, который также может быть важен, если ты решишь изучить волшебников напрямую.

Подпись нацарапана неразборчиво. Обдумываешь значение информации в записке, но пора тебе пойти куда-нибудь ещё ([356](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\356.html)).

**41**

Ты смотришь вниз с мелового утеса на пенящиеся буруны, обрушивающиеся на зубчатые скалы вдоль берега, и ты видишь, что там кипит бой. Внизу в бухте многочисленная группа Морских Людей, некоторых верхом на больших Морских Конях, яростно сражаются с такой же большой группой Шарк-Кинов - созданий с акульими туловищами и челюстями полными клыков, но с человеческими руками и ногами, позволяющими им использовать трезубцы, так же хорошо, как их смертоносные укусы. Что ты сделаешь?

Поищешь путь вниз с утёсов ([55](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\55.html)).

Направишься на юго-запад через равнины ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html)).

Двинешься на восток к чёрной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**42**

Как только ты входишь в эту комнату, ты обнаруживаешь источник странных звуков. Эта камера представляет собой естественный грот, заполненный сталактитами и сталагмитами исключительной красоты и размеров, причудливыми колоннами из известняка и глубокими бассейнами с водой молочно-белого цвета из-за растворённых в ней солей и минералов. Бассейны пузырятся и бурлят, и шум исходит от них. Пока ты смотришь по сторонам, очарованный всем этим, один бассейн начинает неистово пузыриться и на поверхности появляется существо, которое выходит из него. Ты никогда не видел ничего подобного - оно выглядит точь-в-точь как обширное желе, с огромными, круглыми, коричневыми глазами, с псевдоподиями и присосками, усеивающими их поверхность, и даже видны остатки конечности или двух. Ты не уверен, намеревается ли оно нападать на тебя - но ты отмечаешь ещё один неприятный сюрприз: дверь в камеру захлопнулась за тобой. Надавив на нее, ты понимаешь, что она так просто не откроется. Тем временем похожий на амёбу зверь возбуждённо колышется перед тобой. Что ты собираешься делать теперь?

Пообщаться со зверем ([60](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\60.html)).

Подёргаешь дверь, чтобы открыть её ([112](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\112.html)).

Покормишь монстра ([130](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\130.html)).

Поищешь другой выход ([169](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\169.html)).

Нападёшь на монстра ([189](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\189.html)).

**43**

Когда ты бредёшь по тропе, тонкий гнусавый голос приветствует тебя из-за деревьев. "Что тебе здесь нужно?", пискляво вопрошает он. Ты видишь сухопарого, одетого в лохмотья старика, сидящего на причудливо изогнутом дереве. Отшельник с безумным взором нервно чистит какой-то фрукт своими скрюченными старческими пальцами с грязными ногтями, и ты размышляешь, что ему ответить. Если ты не знаешь имени отшельника, иди на ([73](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\73.html)). Если ты знаешь имя, преобразуй его в число, используя формулу A=1, B=2, C=3 ... Z=26. Сложи числа, соответствующие каждой букве его имени, а затем иди на параграф с тем же номером, какое число получилось в итоге. Если тот параграф не начинается со слов "Рад встрече...", значит, ты определил его неправильно и вместо этого иди на ([73](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\73.html)).

**44**

У тебя должен быть магический меч, чтобы ты мог нанести ему урон. Если у тебя нет магического меча, ты вынужден бежать ([134](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\134.html)). Если у тебя есть магический меч, ты можешь сражаться с ним обычным образом, но атаки волшебника в первых двух Раундах Атаки будут особыми. Если в первом Раунде Атаки его Сила Атаки будет выше, он поразит тебя градом летящих осколков горной породы и камней, и тебе придётся потерять 5 очков ВЫНОСЛИВОСТИ. Если во втором Раунде Атаки его Сила Атаки выше твоей, он обольёт тебя струей кислоты, и ты должен будешь вычесть 5 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Впоследствии, волшебник будет сражаться собственными руками, которые будут наносить урон тебе, замораживая и парализуя; ты будешь терять 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ за каждый удачный удар, который он нанесет. Теперь тебе не избежать схватки!

Мастер Земли Мастерство 10 Выносливость 14

Если ты победил, ты обыскиваешь эту комнату, но не находишь ничего ценного для себя. Ты возвращаешься в главный коридор ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**45**

Толкнув дверь внизу лестницы, ты попадаешь в обширные погреба монастыря. В них темно, но к счастью здесь есть фонарь с достаточным количеством масла, поэтому ты берёшь его, чтобы освещать себе путь (добавь его к своим вещам). Ты также берёшь две маленьких бутылки целебной Травяной Настойки Монахов, каждая половина бутылки которой обладает чудесным стимулирующим действием, восстанавливая 4 единицы ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты можешь выпить её в любой момент, но только не во время боя. Ты не можешь унести больше, чем две небольших бутылки. Теперь, если хочешь как следует здесь поискать, обшарив все тёмные и неосвещённые углы, иди на ([313](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\313.html)). В противном случае, ты можешь покинуть кухню, вернуться в коридор, и либо открыть дверь напротив, если ещё этого не делал ([398](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\398.html)), либо направиться по коридору к Т-образной развилке дальше в здание ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html)).

**46**

Ты поворачиваешься и бежишь, в то время как манекен продолжает увеличиваться в размерах, пока не становится около двух метров ростом. Ты захлопываешь дверь в тот момент, когда один из его кулаков ударяет тебя в спину; вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Он колотит в дверь, когда ты её закрываешь, и тебе нужно чем-нибудь подпереть дверь. Ты можешь использовать деревянный шест, чтобы сделать это, или можешь просунуть каменный топор под дверь. Разумеется, у тебя должен быть предмет, который ты желаешь использовать, и тебе придётся оставить его здесь. Если ты можешь подпереть дверь, иди на ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)). Если у тебя нет ни одного из этих предметов, манекен вырывается из комнаты, и ты должен сражаться с ним ([268](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\268.html)).

**47**

Ты протягиваешь свои пустые руки, пытаясь показать, что не представляешь угрозы. Человек-Ящер внимательно наблюдает за тобой, так же, как это делают и около дюжины других, которые появляются то тут и там на тропинке. Человек-Ящер знает несколько ломаных слов на твоём языке, и с помощью нескольких жестов тебе удаётся объясниться с ним. Человек-Ящер даёт понять, что ожидает некоторых подношений от тебя, подарок в знак благих намерений. Ты можешь дать ему что-либо из следующих предметов: 5 золотых монет, Золотую Цепь, Золотой Ключ или Серебряный Ключ Скелета. Если ты не хочешь или не можешь дать ему что-либо из этого, ты должен вернуться обратно и выбрать другой путь через болото: либо юго-западную тропу ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html)), либо верёвочный мост из лиан ([84](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\84.html)).

Если ты даёшь ему один из этих предметов, он улыбается и даёт тебя флягу свежей воды в ответ, которую ты жадно глотаешь. Для твоего пересохшего горла на вкус она кажется нектаром (восстанови 4 единицы потерянной ВЫНОСЛИВОСТИ). Потом он предупреждает тебя: дальше по этой тропинке встречаются предательские и враждебные Люди-Ящеры; они каким-то образом изменены или отличаются от обычных Людей-Ящеров. При этом упоминании все Люди-Ящеры вокруг тебя выглядят либо сердитыми, либо опечаленными, многие взмахивают хвостами и тыкают копьями! После этого предупреждения ты можешь захотеть вернуться к юго-западной тропе ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html)), или к верёвочному мосту ([84](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\84.html)). Если предпочтёшь продолжить идти этим путём, иди на ([241](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\241.html)). Если предпочтёшь попытаться немного отдохнуть среди Людей-Ящеров, иди на ([214](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\214.html)).

**48**

Молодой человек с благодарностью принимает то, что ты ему предлагаешь. Он говорит, что его зовут Весперен, и что он служил одному из четырёх волшебников, которые жили в башне и подземельях. Он боится уходить из-за стражей снаружи башни, потому что они могут напасть на него. Его припасы на исходе, и он не знает, где достать ещё еды или воды. Ты можешь сказать ему, как он может выбраться из башни (если ты убил стражей или тайно переправился через утёсы, например), и он готов на всё, чтобы уйти. Но сперва он предоставит тебе кое-какую информацию. Он расскажет тебе о двух и только двух темах перечисленных ниже; когда ты ознакомишься с одним из параграфов, ты будешь перенаправлен сюда; но после того, как ты узнаешь о двух темах по твоему выбору, Весперен с собранными вещами будет готов уйти, а ты не хотел бы его задерживать. Итак, о чём ты его спросишь?

Что случилось с волшебниками ([386](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\386.html)).

Опасные ловушки в подземельях ([293](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\293.html)).

Что находится на верхних уровнях башни ([138](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\138.html)).

О Элементалях в подземельях ([161](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\161.html)).

О неупокоенных в подземельях ([213](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\213.html)).

Как миновать синий экран света, и что находится за ним ([246](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\246.html)).

После того как ты сделал два выбора и получил свою информацию, иди на ([76](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\76.html)).

**49**

За простой деревянной дверью находится квадратная комната. В комнате отсутствует пол, потому что она заполнена водой. Если ты хочешь достигнуть двери на другой стороне этой комнаты, тебе придётся пробираться через воду. Что ты сделаешь?

Заберёшься в воду, чтобы пересечь комнату ([133](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\133.html)).

Попробуешь проверить глубину воды ([64](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\64.html)).

Попробуешь выяснить, есть ли что-нибудь в бассейне ([83](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\83.html)).

Уйдёшь и откроешь другую дверь в этом боковом коридоре ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)).

Уйдёшь и продолжишь поиски где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**50**

Сжимая сапфир в руке, ты надавливаешь на пластину, чтобы открыть дверь. Изменяющееся лицо горгульи вонзает зубы тебе в запястье, и ты пронзительно кричишь от дикой боли, которая раздирает твою руку. Ты должен вычесть 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, но зато тебе удается проникнуть в комнату за дверью ([383](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\383.html)).

**51**

Если ты решил использовать жемчужину, которая у тебя была, иди на ([207](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\207.html)). Если ты использовал любой другой предмет, он ничуть не повлиял на слизистую жидкость, поэтому ты можешь, либо разбить стекло резервуара ([176](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\176.html)), либо продолжить поиски где-нибудь ещё, покинув эту камеру ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**52**

Под палубой ты видишь свободно раскачивающуюся дверь. Она ведёт в кают-компанию, подвесные койки в которой неистово раскачиваются в такт судну на воде. Здесь нет никого и ничего, что могло бы привлечь твоё внимание. Однако дальше есть две каюты с закрытыми дверями, и на двери одной из них выгравирован странный магический знак. Еще дальше за ними находится двустворчатая дверь, которая, как ты полагаешь, может вести в большой трюм в носовой части корабля. Что ты сделаешь?

Откроешь двустворчатую дверь ([85](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\85.html))

Изучишь магический знак на двери одной из кают ([97](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\97.html))

Откроешь дверь другой каюты ([114](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\114.html))

**53**

Паррэйн даёт тебе знать, что он чувствует, что его кости находятся неподалёку, слева от тебя. Ты собираешь их и помещаешь под погребальный холм из собранных тобою камней, произнеся несколько молитв добрым богам Титана о защите твоего помощника и друга. Конечно, теперь ты больше не можешь рассчитывать на помощь Паррэйна, зато ты можешь прибавить 1 к своей УДАЧЕ и 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ за этот добрый поступок. Теперь ты можешь либо направиться прямо к чёрной башне ([128](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\128.html)), либо обыскать утёсы ([24](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\24.html)).

**54**

Ты движешься через эфирную местность решительно, но медленно, учитывая твоё незнакомство с ней. Ненавистное неупокоенное создание перед тобой каркает язвительным, утробным голосом и сама его речь кристаллизуется в эфире, образуя чёрные, колючие пылинки магической энергии, которые летят в тебя. Кинь один кубик; ровно столько пылинок попадает в тебя, за каждую из них отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Но ты упрямо приближаешься к своему последнему противнику ([242](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\242.html)).

**55**

Ты находишь рискованный спуск к бухте и карабкаешься вниз, по счастью не подвернув лодыжку и не рухнув вниз головой на камни. Ты ввязываешься в битву... но кому ты поможешь: Шарк-Кинам ([139](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\139.html)) или Морским Людям ([173](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\173.html))?

**56**

Ступенька за ступенькой, ты осторожно спускаешься вниз по каменной лестнице, высматривая ловушки. *Проверь своё Мастерство*. Если у тебя нет с собой деревянного шеста, чтобы проверять ступени впереди, ты должен прибавить 2 к выпавшему результату. Если тебе повезло, иди на ([144](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\144.html)). Если нет, иди на ([101](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\101.html)).

**57**

Когда ты входишь в лиственные леса, то своим острым слухом улавливаешь звуки тихого пения птиц и, то, как мелких создания снуют в густом подлеске. Твои нервы напряжены: каждый треск сучка, каждый шелест или внезапный шум крыльев взлетающей испуганной птицы не даёт тебе покоя. Ты осторожно пробираешься вперёд и вскоре подходишь к развилке. Какое ответвление ты выберешь: южное ([345](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\345.html)) или северное ([8](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\8.html))?

**58**

Ты решаешь исследовать что-нибудь, что ты ещё не изучал в лаборатории. Что ты осмотришь?

Зеленые стеклянные шары ([72](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\72.html)).

Красные стеклянные шары ([88](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\88.html)).

Бутылки и зелья ([140](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\140.html)).

Масла и мази ([259](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\259.html)).

Чан ([273](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\273.html)).

Сундук ([284](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\284.html)).

Когда ты будешь готов покинуть эту лабораторию, возвращайся в главный коридор ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**59**

Твоё сердце бешено колотится, когда ты входишь в большой могильный курган. Мёртвым здесь не лежится спокойно. Ты медленно продвигаешься вперёд в сверхъестественный холод кургана, и тебе кажется, будто ты слышишь бормотание и шёпот, доносящиеся из окружающего тебя мрака. Твоё воображение рисует ужасных обитателей глубоких могил, и ты представляешь зловонное дыхание на своём лице, тухлое и отвратительное. Но оно не воображаемое! Перед тобой стоит жуткий, окутанный саваном труп, его разлагающееся тело слабо светится во тьме. Плоть ошмётками свисает с его костлявых рук, а в его пустых глазницах шевелятся черви. Он протягивает свои руки, чтобы заключить тебя в объятия парализующим прикосновением могилы. Ты бьёшь его вслепую своим мечом. Создание, чем бы оно ни было, имеет МАСТЕРСТВО равное 8; определи, у кого из вас более высокая Сила Атаки в этом первом Раунде Атаки. Если выше твоя, ты попадаешь по созданию и наносишь ему урон; иди на ([137](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\137.html)) и вычти 2 из его ВЫНОСЛИВОСТИ, которая представлена в том параграфе. Если Сила Атаки твоего неупокоенного врага выше, иди на ([102](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\102.html)).

**60**

Ты никак не можешь найти общий язык с возбуждённо колыхающейся амёбой-мутантом пятиметровой ширины! Она становится слегка раздражённой... ты полагаешь, что она хочет есть ([130](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\130.html)).

**61**

Дверь открывается в некогда роскошную комнату, которая явно пережила приступ чьей-то ярости. Предметы обстановки разбиты, прекрасный ковёр разорван в клочья, а из стен выломаны несколько деревянных панелей. В комнате царит полный беспорядок. Если хочешь обыскать её, ты должен будешь *Проверить свою Удачу*, чтобы узнать, сможешь ли ты вообще что-нибудь найти. Если ты готов сделать это, иди на ([104](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\104.html)). Иначе, ты покидаешь эту комнату. Что ты сделаешь теперь?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Направишься по коридору к другой двери, если ты её ещё не открывал ([255](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\255.html))

Поднимешься по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))

**62**

Ты проходишь полпути по коридору, и все Скелеты стоят тихо - затем один из них внезапно вытягивает костлявую ногу и вовремя подставленной подножкой отправляет тебя в полёт. Ты тяжело падаешь (отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ) и пока ты переводишь дыхание, ты должен уменьшать на 1 свою Силу Атаки в первых трёх Раундах Атаки боя, которого тебе теперь не избежать, так как Красные Скелеты толпой окружают тебя ([275](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\275.html)).

**63**

Ты берёшь латунный шар в руки. Он кажется магическим даже такому как ты, кто не обучен тайным знаниям, и ты рад тому, что он у тебя, хоть и не знаешь, как он может тебе помочь. Отметь номер этого параграфа. Теперь настала пора покинуть курган ([20](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\20.html)).

**64**

Если у тебя нет деревянного шеста, ты не можешь проверить глубину, поэтому возвращайся на ([49](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\49.html)) и выбери другой вариант действий.

Если у тебя есть деревянный шест, ты погружаешь его в воду до тех пор, пока он не касается дна. Ты прикидываешь, что глубина воды должна быть приблизительно два метра. Как только ты собираешься вытащить шест, что-то в бассейне выхватывает его у тебя из руки, и ты его теряешь! Возвращайся на ([49](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\49.html)) и решай, что делать дальше.

**65**

Во время своих поисков ты должен поесть. Ты не находишь здесь ничего полезного, но ты обнаруживаешь потайную дверь в одной из стен. Если у тебя есть Серебряный Ключ Скелета, ты при желании можешь открыть эту дверь. Если у тебя нет того ключа, ты не сможешь открыть её. Что ты сделаешь?

Откроешь потайную дверь ([89](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\89.html)).

Откроешь дверь в дальнем конце коридора, если ещё этого не делал ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пройти сквозь экран света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**66**

Когда ты изучаешь обугленный труп, на мгновение его пустые глазницы загораются изнутри жутким инфернальным огнём. Его почерневшие руки вцепляются тебе в плечо, и костлявые пальцы царапают твою плоть, пока они не рассыпаются в прах (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). В ужасе ты отступаешь, в то время как он рушится на пол. На твоём плече теперь есть несмываемая чёрная отметина от его прикосновения (сделай пометку об этом). Ты выбегаешь из комнаты ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**67**

Красные Скелеты не реагируют на твоё присутствие, ты едва можешь поверить своему везению, пока осторожно проходишь мимо них. Прибавь 1 к своей УДАЧЕ. Наконец, ты достигаешь красной двери ([260](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\260.html)).

**68**

Шар безвредно приземляется у ног Мастера. Это действие ни к чему не приводит, разве что ты выбросил кое-что, что могло в другом случае защитить тебя. Кинь один кубик; такое число белых магических стрел слетает с пальцев Мастера Огня. Они ударяют тебя в грудь и руки; вычти 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ за каждое попадание. Если ты всё ещё жив, ты решаешь броситься бежать к волшебнику ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

**69**

Тропа вьётся среди густых зарослей растительности, и внезапно ты теряешь опору и соскальзываешь в бассейн отвратительной болотной воды. Ты случайно проглатываешь немного грязи и всплываешь, откашливаясь и отплёвываясь; вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Кое-кого заинтересовала твоя энергичная активность: скользя сквозь болотные воды, к тебе приближается огромный аллигатор! Его массивные челюсти открыты, чтобы сомкнуться на твоих ногах, и ты должен сражаться с тварью. Ты наполовину в болоте, поэтому ты не можешь убежать.

БОЛОТНЫЙ АЛЛИГАТОР Мастерство 8 Выносливость 10

Если в любой момент Сила Атаки аллигатора будет равна 20, иди на ([162](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\162.html)). Если ты победил, иди на ([188](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\188.html)).

**70**

Ты направляешься обратно через пустошь в центр острова и в итоге находишь укрытие под скалистым выступом. Становится поздно, и ты нуждаешься в еде, отдыхе и сне. Ты должен что-нибудь съесть. Натянув своё покрывало на себя, тебе удаётся немного поспать этой тёплой ночью. Восстанови на 2 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ, но наутро ты снова должен поесть. Кинь один кубик; если выпадет нечётное число, иди на ([111](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\111.html)). Если выпадет чётное, иди на ([212](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\212.html)).

**71**

Палисандровая дверь является просто ловушкой. Это ложная дверь, и как только ты пытаешься её открыть, дверная ручка выскакивает из панели и с силой бьет тебя в диафрагму. Ты сгибаешься пополам от боли (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Попытай счастья где-нибудь ещё ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html))!

**72**

Как только ты прикасаешься к одному из зеленых шаров, он взрывается, в упор осыпая тебя осколками стекла (вычти 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Возвращайся на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)) и сделай другой выбор!

**73**

Кинь два кубика. Если выпавший результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([204](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\204.html)). Если он больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([118](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\118.html)).

**74**

Это ужасная ошибка. Когда тело возвращается к жизни, когтистая рука хватает кристаллы и сокрушает их, сопровождая жест жутким ликующим смешком. Ты просто выбросил источник силы, и твой бой здесь будет действительно трудным ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**75**

*Испытай своё Мастерство*. Если тебе не повезло, тебе не удаётся заметить яму-ловушку, и ты тяжело падаешь, теряя 3 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если тебе повезло, ты замечаешь яму вовремя и обходишь её без вреда для себя. Теперь ты видишь, что коридор оканчивается у двери, толкнув которую, ты обнаруживаешь находящуюся за ней камеру. Эта комната имеет гладкие каменные стены, и на полу здесь выгравирована магическая пентаграмма. В центре пентаграммы выемка, совпадающая по форме с камнем Тировый Глаз. Если у тебя есть Тигровый Глаз, и ты желаешь использовать его, чтобы привести в действие магическую пентаграмму, то у тебя также должен быть рубин: иди на параграф с тем же номером, сколько граней у рубина. В противном случае, ты должен покинуть комнату и последовать по коридору в противоположном направлении, если ты там ещё не был ([320](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\320.html)), или вернуться к желобу и выбраться на поверхность ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**76**

Покинув комнаты ученика, что ты сделаешь?

Откроешь дверь дальше по коридору, если ещё этого не делал ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пройти сквозь экран синего света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**77**

Осьминог хлещет тебе по лицу и конечностям своими липкими щупальцами с серо-зелёными присосками - и хотя зубы в его клюве может и небольшие, они острые как бритва... и их много!

ОСЬМИНОГ Мастерство 7 Выносливость 9

Если ты победил, можешь забрать обратно свою рыболовную сеть. Если тебе удалось достать сундук при нырянии, иди на ([202](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\202.html)). Если у тебя нет сундука, но ты сумел вынести бутылку, иди на ([279](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\279.html)). Если ты ничего не добыл, иди на ([387](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\387.html)).

**78**

Глядя вдоль бокового коридора в дальней правой части тоннеля, ты видишь одну дверь на полпути и тяжёлую дверь с латунной пластиной в конце тоннеля. Даже оттуда, где ты стоишь, слышны странные свистящие и хлюпающие звуки, доносящиеся из-за ближайшей двери. Что ты сделаешь?

Откроешь ближнюю дверь ([42](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\42.html)).

Откроешь дальнюю дверь с латунной пластиной ([328](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\328.html)).

Поищешь где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**79**

Стоя посреди этой странной камеры спиною к двери, через которую ты вошёл, ты должен выбрать дверь, которую ещё не открывал. Какую дверь ты откроешь?

Дверь слева от тебя ([211](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\211.html)).

Дверь справа от тебя ([146](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\146.html)).

Дверь прямо перед тобой ([310](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\310.html)).

**80**

Ты используешь Золотой Ключ, чтобы открыть люк; затем достаешь из ниши под ним тяжелый фолиант в красном кожаном переплете. Очевидно, монах сумел спрятать эту ценную книгу до того как монастырь был полностью разорен; это травник, описывающий медицинское использование растений. Ты не ученый, но на трех страницах загнуты уголки, и они снабжены примечаниями. Прочти три страницы с загнутыми уголками: страница (311) о Грибах-Крысохвостах, страница (175) о Кувшиночнике, и страница (266) о применении в бою экстракта Остролистника. Запиши номера этих страниц. Что ты сделаешь после этой краткого литературного экскурса?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Пойдешь по проходу к другой двери, если ты ещё не открывал её ([61](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\61.html))

Отправишься вверх по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))

**81**

Пальцы Мастера мелькают в воздухе, и кусок потолка над тобой обрушивается вниз. Тяжёлый каменный блок вскользь ударяет тебя по плечу, сбивая твой прицел как раз в тот момент, когда ты пытаешься метнуть кислоту. Вычти 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты всё ещё жив, ты можешь броситься к левой лестнице ([98](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\98.html)), или к правой лестнице ([248](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\248.html)).

**82**

Ты шепчешь имя, "Моландер", и морда горгульи в нерешительности погружается обратно в пластину, когда ты толкаешь дверь. Ты поспешно проходишь в комнату за дверью ([383](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\383.html)).

**83**

Самый лучший способ узнать, есть ли что-нибудь живое в воде - это бросить в неё немного еды. Если желаешь это сделать, то можешь либо кинуть обычную еду в воду (вычти 1 из своей ЕДЫ), либо вместо этого использовать флакон или бутылку со слизью (если она у тебя есть). Что ты сделаешь?

Бросишь немного еды или слизи в воду ([95](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\95.html)).

Нанесёшь немного слизи на край бассейна ([254](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\254.html)).

Проберёшься через воду ([133](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\133.html)).

Покинешь эту комнату и откроешь другую дверь ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)).

Уйдёшь и продолжишь поиски где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**84**

Ты взбираешься вверх к лианам и когда туда попадаешь, то обнаруживаешь, что сеть лиан и ветвей, образуют канатный мост, создавая довольно безопасную опору. К счастью, здесь наверху прохладнее, и ты быстро движешься вперёд - до тех пор, пока внезапно мост не обрушивается, и ты летишь на шесть метров вниз и погружаешься в бассейн слизистой, кишащей насекомыми болотной воды! Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, когда ты выныриваешь, жадно хватая ртом воздух. Над тобой столпилось несколько созданий, не похожих ни на кого из виденных тобою прежде: они метр высотой, на вид полуамфибии-полулюди, с жёлто-зёленой лягушачьей кожей и выпученными глазами. Они несут острые деревянные копья, а у одного или двух даже есть каменные ножи. Сражайся с Грапплерами как с одним противником.

ГРАППЛЕРЫ Мастерство 7 Выносливость 10

Если ты победил, то видишь целую орду этих маленьких бестий, направляющихся к тому месту, где они намеренно перерезали канатный мост. Эти вооружены тем же оружием. Ты вынужден спасаться бегством, стараясь вернуться в то место, где, как ты предполагаешь, находится тропа. *Испытай свою Удачу*. Если тебе повезло, иди на ([147](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\147.html)). Если не повезло, иди на ([327](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\327.html)).

**85**

Передний трюм частично затоплен водой и балки пробиты острыми скалами. Ты можешь слышать, как древесина разламывается о камни, но, несмотря на то, что судно дало течь, ты думаешь, что оно пока ещё не собирается идти ко дну. Ты видишь некоторые полезные предметы здесь, так что ты приступаешь к их сбору. *Проверь своё Мастерство*. Если удачно, иди на ([145](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\145.html)). Если нет, иди на ([396](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\396.html)).

**86**

Что ты сейчас сделаешь?

Побежишь вниз по ступеням слева ([98](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\98.html)).

Побежишь вниз по ступеням справа ([248](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\248.html)).

Метнёшь кислоту в неподвижное тело, если она у тебя есть ([199](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\199.html)).

Бросишь в него Кристаллы Стихий, которые у тебя есть ([74](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\74.html)).

Бросишь в волшебника алмаз ([136](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\136.html)).

Бросишь Латунный Шар в тело мага, если он у тебя есть ([187](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\187.html)).

Бросишь красный стеклянный шар в чародея, если у тебя он есть ([113](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\113.html)).

**87**

Ты находишь единственную золотую монету и меч, который, несмотря на ржавчину, выглядит довольно прочным. Так что добавь его к своим вещам, если у тебя уже нет другого. Впрочем, эти поиски занимают некоторое время, поэтому ты должен поесть. К счастью, мёртвые не нападают на тебя здесь. Что ты сделаешь теперь?

Влезешь на дерево, чтобы поспать ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган слева от тебя ([160](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\160.html))

Войдёшь в большой курган по центру ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**88**

Когда ты прикасаешься к одному из красных стеклянных шаров, ты чувствуешь исходящее от него тепло, но ты в действительности не можешь сказать, какой эффект он может иметь. Если хочешь разбить один для проверки, иди на ([108](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\108.html)). Если хочешь забрать один (только один - они громоздкие!), можешь это сделать, а затем возвращайся на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**89**

За потайной дверью находится длинный тоннель, уходящий вдаль. Здесь очень темно. Вглядываясь во мрак, ты видишь камеру склепа вдалеке. Воздух здесь сырой и затхлый. Входить сюда вряд ли было бы большим удовольствием, но если желаешь это сделать, иди на ([178](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\178.html)). Иначе, ты можешь покинуть это место и поискать где-нибудь ещё на этом уровне подземелья ([277](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\277.html)).

**90**

По вересковой пустоши очень тяжело идти, и ты должен остановиться и поесть во время своего утомительного похода. По мере того, как ты продвигаешься дальше в самое сердце острова, ты видишь большое каменное здание на юго-востоке, по всей видимости, окружённое плотной живой изгородью из тёмно-зелёной растительности, которая совершенно ни на что не похожа из того, что ты видел на острове до этого. Ты также замечаешь, что хотя лесистая местность лежит на юге, она не покрывает по ширине весь остров, и что на дальней стороне центрального холма восточная половина южной области кажется болотистой. Итак, куда ты теперь направишься?

На северо-восток к маяку ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html))

На юго-восток к каменному зданию ([18](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\18.html))

На юго-запад к лесистой местности ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html))

На юг к холму ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html))

К болоту ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html))

**91**

Завывание ветра внезапно прекращается, камни и горные породы падают на землю и лежат неподвижно. Шторм закончился, и духи волшебников больше не бьются друг с другом; оба они выглядят весьма задумчивыми. "Вихрь Раздора, - бормочет Калтарелаир (Caltarelair). - Вот как он нас поссорил. Создав бесконечную борьбу между воздухом и землёй прямо у нас под носом. Не удивительно, что мы пришли к вражде, и, в конце концов, к убийству".

"Мы не могли войти прежде, потому что мы были слишком сердиты друг на друга, чтобы когда-нибудь объединиться и пройти портал, - объясняет Ремишес. - Как Мастера своих собственных Стихий, мы могли бы так сделать, но зерно раздора было посеяно хорошо. И это значит, что Мастер Огня теперь стал Мастером всех Стихий - или, по крайней мере, он овладел Воздухом и Землёй, чтобы создать этот Раздор. Он заставил нас сожрать друг друга, пока он убивал Моландера (Molander), Мастера Воды. Всё же это Моландер первым начал играть с силами жизни, утверждая, что вода была основным источником жизни. Именно он привёл..." Ремишес не способен продолжать. и глаза духа расширяются от удивления. "Я не могу сказать его имени, Мастера Огня. Он наложил на меня заклятие, и я не могу назвать его". Иди на ([179](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\179.html)).

**92**

Сместив кучу древесины, ты приводишь в действие ловушку: несколько дротиков вылетает из ниши в стене и попадает точно в цель. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Теперь ты можешь подняться по лестнице наверх ([316](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\316.html)), или спуститься вниз ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html)).

**93**

Ты трёшь Латунный Шар, но ничего не происходит. Кинь один кубик; такое число белых магических стрел слетает с пальцев Мастера Огня. Они ударяют тебя в грудь и руки; вычти 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ за каждое попадание. Если ты всё ещё жив, ты решаешь броситься в атаку на волшебника ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

**94**

"Рад встрече, Ральстин (Ralsteen)", говоришь ты как можно более дружелюбно, и непредсказуемый старый дикарь соскакивает с дерева и горячо пожимает тебе руку.

"Мой дорогой друг! - визжит он, подпрыгивая. - Позволь мне вручить тебе подарок!" Он лезет в свою грязную бороду и вынимает маленькую жемчужину. "Очищает воду, ну ты знаешь," бормочет он довольно рассеяно. Ты точно не знаешь, что он подразумевает под этим, но принимаешь его подарок (добавь жемчужину к своим вещам). Теперь поведение Ральстина (Ralsteen) внезапно меняется. "Есть ли у тебя для меня подарок в обмен на бесценную информацию, которой я собираюсь поделиться?" скулящим голосом спрашивает он. Иди на ([204](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\204.html)).

**95**

Ты бросаешь еду в воду. Она плавает посреди чернильной водной глади несколько мгновений, затем вода внезапно пузырится и вспенивается, и ты видишь, как какой-то, похожий на рептилию, монстр хватает еду своей зубастой пастью, перед тем как погрузиться обратно так же внезапно, как и появился! Всё тихо. Что ты сделаешь?

Нанесёшь немного слизи на край бассейна ([254](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\254.html)).

Проберёшься через воду ([133](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\133.html)).

Покинешь эту комнату и откроешь другую дверь ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)).

Уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**96**

Предводитель Морских Людей видит Золотую Цепь, которую ты носишь. "Этот предмет должен был доставить нам наш друг, волшебник Шантизаар. Он знал всё об ошибках, совершенных волшебниками этого острова и он желал исправить их. Мы знаем, что его корабль потерпел крушение и что он мертв. Я не верю, что ты получил эту цепочку, убив его, и я хотел бы её для моих людей. Она обладает магией ценной для нас, и в то же время бесполезна для тебя. Можешь ты ее отдать?" Если ты готов отдать Морским Людям Золотую Цепь, иди на ([216](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\216.html)). Если ты не отдашь Золотую Цепь, Морские Люди уплывают преисполненные печали. Ты взбираешься по утёсу, и теперь ты можешь направиться на юго-запад к зданию на дальнем расстоянии ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html)) или на восток к чёрной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**97**

Изучи символ внимательно. До тех пор пока ты не расшифруешь скрытое внутри него число, тебе не удастся проникнуть в комнату. Если ты думаешь, что знаешь, что это за число, отправляйся на параграф с этим номером. Если не можешь разобрать число, отправляйся куда-нибудь ещё ([356](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\356.html)).



**98**

Ты бросаешься вниз по лестнице навстречу Чёрному Скелету. Если ты выпил Синее Зелье, когда вошёл в эту комнату, иди на ([105](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\105.html)). Иначе, Скелет готов сражаться с тобой, в то время как тело начинает шевелиться на своём троне ([224](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\224.html)).

**99**

"Мастер Воздуха, - просишь ты, - Ремишес, не сердись на меня, я не враг тебе. Я говорил с твоим учеником, Веспереном, и он сказал мне, что ты не был злым при жизни. Я не собираюсь вредить тебе". Дух выглядит задумчивым, неуверенным что делать. "Я собираюсь только уничтожить зло здесь; шторма и неупокоенные пришли в мой дом, и люди: мужчины и женщины, погибли".

Дух опускает взгляд на пол, пристыжённый, Ремишес отвечает: "Это было не моё деяние. Это был Мастер Земли, будь он проклят! Я добьюсь его окончательной смерти!" Дух почти неистовствует, и внезапность смены его настроения пугает тебя.

"Я не знаю о нём, - быстро отвечаешь ты, "Я знаю только, что ты не обрёл покоя. И не обретёшь, до тех пор, пока зло остаётся здесь. Помоги мне".

Ремишес выглядит обеспокоенным и подозрительным. Медленно и мягко, после тяжёлых и длительных раздумий, он отвечает: "Тогда дай мне что-нибудь, чтобы показать, что я могу доверять тебе. Дух вроде меня немногое может взять от тебя, но ты можешь пожертвовать чем-нибудь, чтобы заработать моё доверие". Чтобы удовлетворить духа, ты должен дать ему немного своей собственной жизненной силы: ты должен понизить одну из своих характеристик, отдать 1 единицу текущего и начального МАСТЕРСТВА, УДАЧИ или ПРИСУТСТВИЯ. Если ты не желаешь этого делать, ты должен уйти и поискать где-нибудь ещё ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)). Если ты желаешь, сделай соответствующие изменения на своём *Листе Путешественника* и иди на ([314](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\314.html)).

**100**

На вершине маяка ты подбрасываешь Магический Камень в воздух и произносишь заклинание из свитка. Жёлтый шар вспыхивает ослепительным сиянием, и Магический Камень исчезает в крохотной вспышке собственного света (удали его из своих вещей). И вновь моряки будут защищены этим лучом от угрозы со стороны скал. Прибавь 1 к своей УДАЧЕ и 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ. Ты спускаешься по лестнице на нижний уровень... и там есть нечто, ожидающее тебя. Оно выглядит как маленький дракон с шипами на спине, разветвленным хвостом и очень тонкими радужными крыльями. Он около 20 сантиметров длиной от его дерзкой маленькой мордочки до кончика хвоста. Жужжа в воздухе, крошечный Карманный Дракон телепатически посылает сообщение в твой мозг. «*Глупец*, - говорит он, - *Теперь ты оповестил некромантов, что на их острове кто-то есть»*. Он сердито жужжит ещё около минуты, затем успокаивается. «*Ну ладно, полагаю, тебе понадобится вся помощь, какую ты можешь получить*, - продолжает он, - *Позволь мне рассказать тебе немного об этом месте*...». Что ты сделаешь?

Выслушаешь Карманного Дракона ([14](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\14.html))

Уйдешь и исследуешь место кораблекрушения в бухте ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Спустишься и исследуешь люк, если ты ещё этого не делал ([261](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\261.html))

Уйдешь и посетишь что-нибудь ещё на острове ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html)).

**101**

Ступени внезапно выстраиваются под углом, образуя гладкую наклонную поверхность. Ты поскальзываешься и с грохотом скатываешься по лестнице, тяжело падая на жёсткий пол коридора внизу (вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Что ещё хуже, шум от твоего несвоевременного прибытия потревожил стража. Справа от тебя по коридору со свистом проходит некое создание. Оно кажется не более чем крутящимся вихрем воздуха и пыли, но оно начинает наносить тебе удары потоками воздуха и давлением ветра - и что ещё хуже, оно потрескивает статическим электричеством! Хотя и не настолько сильное как Воздушный Элементаль, это создание всё же является опасным противником. Если Сила Атаки у Пневмозоны будет равна 21 в любом раунде, она собьёт тебя с ног, так что ты не сможешь атаковать её в следующем Раунде Атаки (она автоматически атакует тебя успешно и нанесёт 2 единицы урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ).

ПНЕВМОЗОНА Мастерство 9 Выносливость 9

Если ты победил, иди на ([144](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\144.html)).

**102**

Когти монстра вытягиваются и описывают дугу в воздухе, и из земли поднимаются руки скелета, чтобы вцепиться тебе в ноги, препятствуя твоему движению и мешая сохранить равновесие. Ты должен уменьшить на 2 своё МАСТЕРСТВО на время этого боя ([137](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\137.html)).

**103**

Снимая меч с креплений, на которых он держится, ты тем самым высвобождаешь запечатывающую заглушку в стене, и поток чёрного порошка вытекает из отверстия и сыпется на каминную полку. Он очень шумно взрывается при попадании в огонь, и клубыо дыма, пепла и пламени летят тебе прямо в лицо. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ (если у тебя есть болезнь Лёгочная Гниль, вычти 4). Тебе кажется, что ты слышишь злорадный смех, доносящийся откуда-то...

Меч выглядит очень добротным, но, увы, это всего лишь обычный меч. Теперь ты можешь вскрыть сундук, если ещё не делал этого ([115](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\115.html)) или покинуть эту комнату и поискать где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**104**

*Проверь свою Удачу*. Если тебе повезло, иди на ([230](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\230.html)). Если тебе не повезло, ты ничего не находишь и покидаешь эту комнату, что ты сделаешь теперь?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Направишься по коридору к другой двери, если ещё там не был ([255](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\255.html))

Поднимешься по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))

**105**

Ты проносишься мимо Черного Скелета, сумев избежать его удара. К твоему удивлению, как только ты его минуешь, он не преследует тебя, а снова становится неподвижным! Действие Синего Зелья теперь проходит, и ты не сможешь получить боевых бонусов от своего зелья в предстоящем сражении, но по крайней мере ты приближаешься к Мастеру Огня ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

**106**

Выбери, где продолжить поиски (там, где ты до этого не был) на этом уровне подземелья. Что ты попробуешь?

Центральную дверь в главном коридоре ([371](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\371.html)).

Левую дверь в главном коридоре ([352](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\352.html)).

Правую дверь в главном коридоре ([289](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\289.html)).

Правый коридор ([78](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\78.html)).

Левый коридор ([219](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\219.html)).

**107**

"В святилище должна быть исцеляющая магия. Оно находится на юго-западной оконечности острова. Тебе придётся пройти через топи и Равнину Мечей, чтобы попасть туда". Возвращайся на ([394](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\394.html)).

**108**

Когда ты бросаешь шар на пол, он разбивается и тяжёлый красный газ опускается на камень, образуя круглую лужицу красной студенистой слизи, которая прилипает к полу подобно клею. Если хочешь, можешь забрать другой красный шар. Возвращайся на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**109**

Ты находишь небольшой шкафчик из розового дерева в дальнем конце комнаты и открываешь его панельные дверцы. Внутри стоит набор хрустальных бокалов, графин бренди и целая бутылка насыщенного крепкого портвейна. При взгляде на них, слово "яд" невольно приходит на ум, но напитки могут придать бодрости и сил... Что ты сделаешь?

Выпьешь немного бренди ([123](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\123.html)).

Выпьешь немного портвейна ([203](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\203.html)).

Сожжёшь картину, если ты ещё этого не делал ([335](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\335.html)).

Уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**110**

Ты произносишь слово "Elemenlarae", и дверь открывается. Ты шагаешь в синий туманный свет и на мгновение чувствуешь звон в ушах и лёгкую дезориентацию. Ты чуть не падаешь. Восстановив равновесие, оглядываешься и обнаруживаешь, что находишься в библиотеке недалеко от магического круга. В комнате полно книжных полок, сгибающихся под тяжестью томов в кожаных переплётах. Удобное кресло и пара богато украшенных письменных столов довершают обстановку. Рядом с креслом находится небольшой столик, на котором стоит графин красного вина. У дальнего конца комнаты нет стены, просто экран синего света. Что ты сделаешь?

Исследуешь экран света ([357](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\357.html)).

Присядешь отдохнуть и выпьешь немного вина ([306](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\306.html)).

Обыщешь столы ([377](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\377.html)).

Изучишь некоторые из книжных полок ([13](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\13.html)).

Войдешь обратно в магический круг ([337](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\337.html)).

**111**

Тебе повезло, когда ты поднимаешься и стряхиваешь траву со своего покрывала, то замечаешь неподалёку гнездо, с лежащими в нём крупными яйцами. Сырые яйца может и не являются идеальными в качестве еды, но зато они питательны и их здесь хватит, чтобы пополнить на 2 твои запасы ЕДЫ. Прибавь 1 к своей УДАЧЕ за эту удачную находку и иди на ([212](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\212.html)).

**112**

Если у тебя есть любое масло (оливковое, Эфирное или масло в твоём фонаре), ты можешь смазать им замок (тебе придётся удалить масло из своих вещей). Если у тебя есть сумка с металлическими штырями и стержнями, ты можешь взломать дверь. Но ты в любом случае должен *Испытать своё Мастерство*. Если тебе повезло, ты выбираешься и захлопываешь за собою дверь, подпирая её тем, что попадается под руку ([231](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\231.html)). Если тебе не повезло, амёба быстро приближается к тебе, и ты вынужден сражаться ([189](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\189.html)). Если у тебя нет масла или штырей, тебе придётся сражаться в любом случае!

**113**

Красный шар взрывается и покрывает тело сетью красных, липких прядей. Когда ты вступишь в бой с Мастером Огня, можешь уменьшать на 1 его Силу Атаки ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**114**

Ты открыл дверь в капитанскую каюту. Она имеет отделанные тиковым деревом стены, великолепные стол и кресло из красного дерева, глобус Титана, навигационные морские карты на стенах, украшения и предметы, которые ты хочешь начать осматривать... но останки капитана преграждают тебе путь! С пеной у рта, яростно рычащий, его разлагающийся труп бросается к тебе в потрёпанных остатках своей некогда великолепной униформы. Ты можешь избежать этого боя, захлопнув дверь и крепко заперев её. Если желаешь это сделать, иди на ([356](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\356.html)).

ЗОМБИ-КАПИТАН Мастерство 9 Выносливость 11

Если капитан ранит тебя три раза, иди на ([22](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\22.html)). Если ты победишь его до того, как он сумеет ранить тебя три раза, иди на ([236](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\236.html)).

**115**

Ты вставляешь нож в замок сундука и взламываешь его, немного удивлённый, что никакие отравленные дротики не вылетают в тебя, но сюрприз внутри может быть хуже. В сундуке лежит крошечный бронзовый манекен. Он изготовлен в форме безликого человека и начинает увеличиваться в размере, как только ты открываешь крышку. По мере того как он растет, его металлические руки протягиваются навстречу тебе. Если хочешь попытаться закрыть сундук, прежде чем он сможет выбраться, иди на ([9](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\9.html)). Если хочешь атаковать манекена прямо сейчас, иди на ([268](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\268.html)). Если хочешь позволить манекену выбраться, и просто подождать и посмотреть что произойдёт, иди на ([369](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\369.html)). Если хочешь убежать, иди на ([46](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\46.html)).

**116**

К несчастью, этим ты приводишь в действие заклинание призыва, которое было наложено на пентаграмму. Отними 1 от своей УДАЧИ и иди на ([392](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\392.html)).

**117**

Ты выпиваешь Синее Зелье прежде, чем Призрак успевает собрать все свои магические силы, затем ты мчишься через эфир, готовясь нанести ему удар! Иди на ([257](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\257.html)) и тебе будут доступны все боевые преимущества, которые даёт употребление зелья.

**118**

Не похоже, чтобы отшельник был очень рад твоему появлению, когда он соскакивает вниз со своего насиженного места. "Я требую что-нибудь ценное в обмен на помощь, которую я готов оказать", хнычет он. Иди на ([204](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\204.html)), и ты должен предложить отшельнику ДВА предмета из списка оттуда в обмен на любую информацию, которую он может предоставить.

**119**

Когда ты толкаешь дверь, расположенная здесь магическая защита высвобождает магический холод невероятной силы. От него в буквальном смысле кровь застывает у тебя в жилах, а ткани твоего тела превращаются в лёд. Никто не способен перенести подобный шок и остаться в живых. Твое приключение оканчивается здесь.

**120**

Волшебник был занят сотворением заклинания, когда ты метнул в него кислоту. Определи Силу Атаки за себя и за Мастера Огня (чьё МАСТЕРСТВО равно 11). Если твоя Сила Атаки выше, иди на ([271](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\271.html)). Если его Сила Атаки выше, иди на ([81](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\81.html)).

**121**

Внутри кристаллической камеры за дверью находится завывающий вихрь хаоса. Горные породы и камни кружатся, словно большой волчок, внутри вихря воздуха. Когда духи волшебников вглядываются в этот поток магической энергии, они вновь начинают сердиться, и ты видишь, что они готовятся атаковать друг друга. Тебе придётся войти и что-нибудь сделать с хаосом в этой комнате. Если у тебя есть оба камня, Тигровый Глаз и Топаз, то ты знаешь, сколько граней имеет Топаз. Умножь это число на десять, и иди на параграф с таким же номером. Если у тебя нет обоих этих камней, иди на ([378](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\378.html)).

**122**

Внимательно осматривая деревья, кусты, траву и цветы, ты не находишь ровным счётом ничего. К несчастью, ты ухитряешься проглядеть кроличью нору... и подвёртываешь лодыжку, когда в неё наступаешь. Ты тяжело падаешь и растягиваешь связки (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Теперь ты можешь покинуть леса после всей этой пустой траты времени ([363](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\363.html)), или просто побродить по окрестности, чтобы посмотреть, произойдёт ли что-нибудь ([249](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\249.html)).

**123**

Ты сделал неправильный выбор. Бренди приятно обжигает твоё горло, но ты начинаешь давиться и задыхаться, когда содержащийся в нём яд проникает в твои внутренности. Твоё приключение заканчивается здесь.

**124**

Тёмная башня теперь отчётливо видна на горизонте, и у тебя не займёт больше часа или около того, чтобы добраться до нее. Однако справа от себя ты замечаешь, что земля просела и открыла грубый усыпанный камнями желоб, ведущий вниз в тёмный подземный тоннель. Ты можешь спуститься вниз, если желаешь, хотя было бы безопаснее, если бы у тебя была верёвка. Что ты сделаешь?

Спустишься вниз по желобу ([158](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\158.html)).

Используешь верёвку, чтобы спуститься по желобу ([210](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\210.html)).

Не обращая внимания на желоб, продолжишь путь на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**125**

Ты достаёшь свой меч и приближаешься к мутировавшему монстру. Он плюёт в тебя, и комок едкой кислоты попадает тебе на незащищенный участок тела (уменьши на 2 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ). Когда ты перерезаешь ему горло, монстр стонет с облегчением, будучи освобождённым от своих мучений и боли. Прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ. Теперь ты можешь обыскать комнату, если ещё этого не делал ([151](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\151.html)). Иначе, ты возвращаешься в главный коридор, чтобы поискать где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

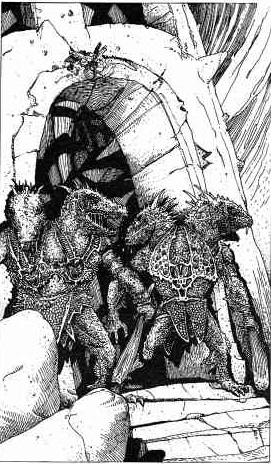
**126**

Ты можешь потереть Латунный Шар ([93](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\93.html)), бросить его в Мастера Огня ([68](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\68.html)), или разбить Шар у твоих собственных ног ([4](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\4.html)).

**127**

Ты движешься вперед благодаря своей исключительной силе воли и с торжествующим криком ты осознаешь, что Призрак опустился до использования дешёвого трюка - иллюзии! Твой разум не одурачен. Ты бросаешься сквозь кольцо иллюзии, в то время как Призрак воет от досады и ярости ([257](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\257.html)).

**128**

Ты подкрадываешься к чёрной башне и осторожно разглядываешь её из-за скалистого укрытия. Перед главной дверью стоит пара двухголовых мутировавших Людей-Ящеров с большими дубинами в руках. Это уродливые создания, с увеличенными руками и плечами, и шишковатыми костяными гребнями вдоль их спин и голов - они бы стали опасными противниками в бою! Осторожно обойдя башню вокруг, ты замечаешь, что позади башни есть дверь меньшего размера, к которой ты можешь подобраться незамеченным - если, конечно, летающее над башней создание не заметит тебя и не ринется в атаку. Что ты сделаешь?

Направишься к большой передней двери ([226](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\226.html)).

Пойдёшь в обход к маленькой задней двери ([270](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\270.html)).

Отступишь и обыщешь утёсы ([24](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\24.html)).

**129**

"Всего их было пятеро. Очень скрытные, они никогда не показывались на острове. Их сопливый маленький ученик делал за них всю работу, получал еду и одежду с кораблей, которые приходили сюда, вместе с тем духом воздуха, теперь не помню его имени. Непослушное и трудное создание, но он заперт в Круге и служил бы тебе, если бы ты его одолел. Полагаю, что когда-то он и сам был волшебником. Волшебники заперты в своих подземельях под чёрной башней. Разумеется, под охраной магических ловушек. Заметь, сейчас они все мертвы, так или иначе, хотя ни один из них так и не обрёл покоя. Один из них призвал Великую Нежить, как я и говорил. Не хочу даже думать о том, что с ним стало". Отшельник вздрагивает. Возвращайся на ([394](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\394.html)).

**130**

Если у тебя есть ёмкость со слизью, чтобы дать созданию, оно с радостью поглощает её и награждает тебя клейкой отрыжкой. Ничего другого из того, что ты можешь ему предложить, оно не примет и нападёт на тебя ([189](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\189.html)). Если тебе удалось отвлечь внимание амёбы едой, ты можешь теперь попытаться открыть дверь, чтобы выбраться ([112](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\112.html)).

**131**

Комок густой липкой кислоты вылетает из кончиков пальцев волшебника и летит в тебя. *Проверь своё Мастерство*. Если проверка прошла успешно, ты сумел пробежать так быстро, что в тебя попадают только брызги; вычти 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если неудачно, большой комок попадает тебе в грудь и руки, и ты должен отнять 4 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ ([98](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\98.html)).

**132**

Ты шепчешь имя, "Моландер", держа сапфир в руке, которую ты прикладываешь к пластине. Морда горгульи расплывается в хищной улыбке и дымка магической энергии играет вокруг неё, купая твою руку в теплом свете. Восстанови на 2 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ. Дверь открывается, и за ней обнаруживается большая комната ([383](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\383.html)).

**133**

Осторожно пробираясь вброд, ты преодолеваешь около половины пути, когда большая костистая голова выныривает на поверхности воды, и кажущейся бесконечной шея рептилии поднимается и сворачивается над тобой, готовясь нанести удар. Большой Угорь - крепкая злая тварь, его пятнистое тело представляет собой один большой мускул, а силы его челюстей хватит, чтобы перекусить пополам одну из твоих конечностей. Стоя по грудь в воде, ты находишься в по-настоящему затруднительном положении, и ты должен понижать на 2 свою Силу Атаки во время этого боя.

БОЛЬШОЙ УГОРЬ Мастерство 8 Выносливость 11

Если ты победил, ты перебираешься через воду и пробуешь открыть дверь на другой стороне комнаты ([153](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\153.html)).

**134**

Когда обращаешься в бегство, град летящих камней и осколков горной породы врезается в твоё тело. Вычти 5 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, когда ты захлопываешь коричневую дверь за собой. Ты должен теперь вернуться в главный коридор и поискать где-нибудь ещё ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)). Если захочешь вернуться сюда, ты сможешь это сделать, но к тому времени зачарованный Костяной Голем вновь оживёт, и тебе придётся столкнуться с ним снова!

**135**

Ты поднимаешь с земли маленькую золотую цепочку, что украшала мёртвое тельце Карманного Дракона. Она поделена бусинами на восемь секций, из двенадцати звеньев каждая (сделай пометку об этом). Что ты сделаешь теперь?

Исследуешь место кораблекрушения в бухте, если ещё этого не делал ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Откроешь люк на выходе, если ещё этого не делал ([261](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\261.html))

Уйдёшь и посетишь какую-нибудь другую область острова ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html)).

**136**

Алмаз раскалывается, когда пролетает через кольцо магического огня, и осколки его попадают в тело волшебника. Отметь, что Мастер Огня теряет 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ вследствие этого действия, затем иди на ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**137**

Ты уклоняешься изо всех сил, чтобы избежать размахивающих, острых как бритва когтей нежити перед тобой, и чтобы уберечься от его ядовитого зловонного дыхания. Сражайся с ним как обычно, но с одним исключением: если при определении Силы Атаки этого существа выпадает 10 или больше (до того как ты прибавишь к его МАСТЕРСТВУ), его смрадное дыхание ослабляет тебя, и ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки весь оставшийся бой.

СТРАЖ КУРГАНА Мастерство 9 Выносливость 12

Если ты победил, у тебя всё ещё есть проблема: от дыхания Стража ты заразился Лёгочной Гнилью. Сделай запись об этом на своём *Листе Путешественника* и иди на ([307](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\307.html)).

**138**

"Не трать своё время, там наверху только стражи и абсолютно ничего представляющего ценность для тебя". Возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

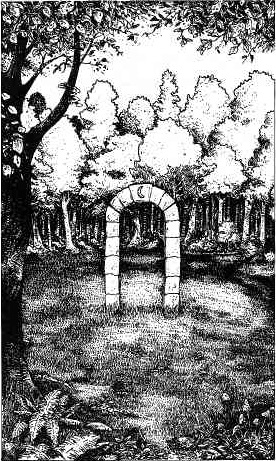
**139**

Ты помогаешь злым и жестоким Шарк-Кинам убить Морских Людей, и монстры одерживают верх. Они лакомятся плотью Морского Народа... равно как и человеческой! Твоё приключение заканчивается здесь.

**140**

Большинство зелий и бутылок не имеют этикеток, а содержимое нескольких выдохлось или разложилось. У тебя нет особого желания пробовать их, и стеклянная посуда здесь слишком грязная для того, чтобы её использовать. Однако, есть два исключения. Первое - это Зелье Удачи. Ты можешь выпить его в любой момент, только не во время боя, и оно восстановит от 1 до 3 потерянных очков УДАЧИ (кинь один кубик и раздели результат пополам, с округлением в большую сторону). Второе - это сосуд, всё ещё закреплённый внутри сложной конструкции из стекла и металла. Он содержит, похожую на сироп синюю жидкость, от которой исходит приятный запах кориандра, имбиря и лимонной травы. Если хочешь взять Синее Зелье, ты должен *Проверить своё Мастерство*. Если тебе повезло, иди на ([157](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\157.html)). Если нет, иди на ([182](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\182.html)). Если ты предпочитаешь не пытаться сделать это, иди на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**141**

Ты прогуливаешься по лесу час-другой, поэтому ты снова должен поесть. Ты обнаруживаешь, что зашёл на почти идеально круглую поляну в лесу, на которой растёт только пышная зелёная трава и лесные цветы. Перед тобой стоит простая каменная арка. Исполненный ожидания, ты проходишь сквозь неё... но ничего особенного не происходит, и ты обнаруживаешь, что стоишь на зелёной густой траве по другую сторону от арки. Обойдя вокруг и исследовав поляну, ты также не обнаруживаешь ничего интересного. Что ты сделаешь?

Покинешь лесную местность ([363](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\363.html)).

Исследуешь поляну очень тщательно ([122](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\122.html)).

Просто подождёшь ([249](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\249.html)).

**142**

Пока волшебник творит заклинание, ты готовишься метнуть в него кислоту. Определи Силу Атаки за себя и за Мастера Огня (МАСТЕРСТВО которого равно 11). Если твоя Сила Атаки выше, иди на ([391](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\391.html)). Если его Сила Атаки выше, иди на ([332](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\332.html)).

**143**

Тщательно всё обыскав, ты не находишь ничего ценного, но это действие занимает время и ты должен поесть. Если хочешь попытаться привести в порядок святилище, иди на ([195](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\195.html)). Если предпочтёшь покинуть святилище и отправиться на восток, иди на ([390](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\390.html)).

**144**

Ты стоишь посреди ещё одного длинного коридора, освещённого магическим светом. Слева от тебя каменные стены имеют коричневый оттенок. Этот коричневый камень продолжается до тех пор, пока не исчезает в парообразной жёлтой дымке в отдалении. В стене, обращённой к тебе, расположены две двери. Прямо перед тобой находится чёрная деревянная дверь с железными петлями и замком. Слева, между тобой и жёлтой дымкой, находится дверь, сделанная из красноватого дерева, неотличимого от палисандра. Справа от тебя коридор оканчивается у ещё одной двери, на этот раз из коричневатого дерева. Диагонально напротив тебя, каменные ступени ведут вниз. Что ты сделаешь?

Откроешь чёрную дверь ([381](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\381.html)).

Откроешь коричневую дверь ([215](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\215.html)).

Откроешь палисандровую дверь ([71](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\71.html)).

Спустишься по ступеням ([322](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\322.html)).

Направишься к жёлтой дымке в отдалении ([340](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\340.html)).

**145**

Среди спасённых тобою вещей есть стеклянная бутылка, верёвка и запечатанный сосуд, содержащий немного гадостного зелёного крема (отметь номер этого параграфа). Что ты теперь сделаешь?

Изучишь магический знак, если ещё этого не делал ([97](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\97.html))

Откроешь дверь другой каюты, если ещё этого не делал ([114](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\114.html))

Покинешь корабль ([272](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\272.html))

**146**

На простой деревянной двери здесь прослеживается узор в виде паутины из тонкого серебристого металла. Кажется, что рисунок растёт на дереве подобно тому, как плесень растёт на лежалом хлебе. Ты не уверен, но тебе кажется, что он слабо светится, и ты подозреваешь, что на этой двери может быть магическая ловушка. Если ты всё равно желаешь открыть её, иди на ([349](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\349.html)). Если хочешь вместо этого открыть противоположную дверь, если ты ещё этого не делал, иди на ([211](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\211.html)). Если предпочтёшь открыть дверь противоположную той, через которую ты вошёл, иди на ([310](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\310.html)).

**147**

По счастливой случайности ты находишь развилку у тропы. Какое ответвление ты выберешь теперь: юго-западное ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html)) или юго-восточное ([372](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\372.html))?

**148**

Когда ты шагаешь через комнату, в куче мешковины внезапно возникает большой бугор - под ней что-то поднимается на ноги! Ты бросаешься к деревянной лестнице. *Проверь своё Мастерство*. Если тебе повезло, ты добегаешь до лестницы, прежде чем оживший Воин-Скелет успевает добраться до тебя, и рывком открываешь люк ([341](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\341.html)). Если тебе не повезло (или если ты в любом случае выбираешь бой со стражем), Воин-Скелет отрезает тебе путь ([171](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\171.html)).

**149**

К несчастью для твоих планов, когда ты бросаешь кислоту, она просто плывёт в воздушном пространстве, двигаясь слишком медленно, чтобы застать Страшного Призрака врасплох. Сморщенная фигура злорадствует, и ужасный чёрный шар отделяется от его усохшей груди в руки, а затем летит через эфир в твоём направлении. Если у тебя есть Алмаз, просуммируй отдельные цифры, которые составляют число карат в нём (так что, если он имеет 132 карат, сложи 1+3+2=6) и иди на параграф, номер которого соответствует той сумме. Иначе, иди на ([217](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\217.html)).

**150**

Пламя не причиняет тебе вреда; Огненный Рубин светится и втягивает магическую силу пламени в себя. Волна мощной магической энергии, кажется, перешла из Огненного Рубина в твоё собственное тело; восстанови на 3 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ, а также прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ! Теперь иди на ([196](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\196.html)).

**151**

Обыскивая комнату, ты замечаешь различные мелкие предметы, оставшиеся после установки аппарата: несколько кожаных ремней, немного металлических болтов и тому подобное. Впрочем, единственной вещью, которая выглядит полезной, является сумка, набитая металлическими шипами и стержнями, поэтому ты забираешь её (вместе с ними). Теперь ты можешь либо убить создание в этой комнате, если ты ещё этого не сделал ([125](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\125.html)), либо покинуть комнату и поискать где-нибудь ещё в подземелье ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**152**

Не успеваешь ты вынырнуть обратно на поверхность с момента твоего последнего погружения, когда пара упругих щупалец поднимается из воды, и струя грязной, иссиня-чёрной гадости, выпущенная Осьминогом, брызжет тебе в лицо! *Проверь свою Удачу*. Если тебе повезло, чернила не попадают в тебя. Если не повезло, ты обрызган и частично ослеплён грязной чернильной массой, и ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки во время твоего сражения с Осьминогом. Если у тебя есть рыболовная сеть, и ты хочешь её использовать, иди на ([305](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\305.html)). В противном случае, иди на ([77](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\77.html)).

**153**

Ты дотрагиваешься до двери, чтобы открыть её. Если у тебя есть сапфир, умножь количество граней у камня на семь и иди на параграф с тем номером. В противном случае, иди на ([191](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\191.html)).

**154**

Ты достигаешь Т-образного перекрестка. Оглядевшись вокруг, ты видишь, что по обе стороны коридора справа и слева от тебя есть двери. Перед тобой короткий холл ведёт к лестнице, которая ведет наверх. Что ты сделаешь?

Подойдёшь и откроешь дверь справа от тебя ([255](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\255.html))

Подойдёшь и откроешь дверь слева от тебя ([61](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\61.html))

Взберёшься по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))

**155**

Ты начинаешь ворошить то, что, как ты видишь теперь, является гнездом, и беглым взглядом замечаешь сияющие предметы и блеск стекла. Внезапно ты слышишь биение крыльев над собой. Ты смотришь вверх и видишь, как огромная птица пикирует сквозь одну из арок вниз на тебя! Размах её крыльев должен достигать, по меньшей мере, шести метров, а её когти круто изогнуты и зазубрены. Гигантская Птица Рух яростно сражается, защищая своё гнездо, и воздушная волна от её крыльев настолько сильная, что грозит свалить тебя с ног; уменьшай на 1 свою Силу Атаки во время этого боя.

ПТИЦА РУХ Мастерство 9 Выносливость 14

Если ты победил, ты можешь обыскать гнездо. В нём лежит одно большое яйцо, которое ты можешь взять для еды (добавь 3 к своей ЕДЕ). Ты также находишь 3 золотые монеты и стеклянную бутылку. По большей части блеск, которые ты видел, исходил от блестящих камешков, собранных Птицей Рух, поэтому ты их отбрасываешь. Теперь ты спускаешься с башни и направляешься в подземелья ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html)).

**156**

"Старый отец Хонортон и его монахи были простыми душами. Они присматривали за маяком, который волшебники воздвигли с помощью Элементаля Земли, поднимающего камни, и они установили магический светильник, который монахи поддерживали. Большую часть времени монахи просто ухаживали за растениями и изучали... о, что бы это ни было, что изучают монахи, я полагаю. Обезумевшие волшебники убили их всех, конечно. Но одному из них позарез было нужно что-то, что было у монахов. Я не знаю, что это было, и сумел ли он получить это у них". Возвращайся на ([394](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\394.html)).

**157**

Тебе удаётся, извлечь из аппарата сосуд с Синим Зельем, не разбив его при этом. Ты можешь выпить это снадобье в любое время, даже в самом начале боя. Ты не знаешь, что оно даёт, поэтому тебе придётся делать это на удачу. Если вдруг когда-нибудь ты решишь его выпить, ты сможешь выявить его эффекты, записав параграф, на котором ты будешь находиться в тот момент, и перейдя на (237) (сделай пометку об этом). А теперь, иди на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**158**

*Испытай своё Мастерство*. Если тебе повезло, ты безопасно спускаешься. Если нет, ты теряешь опору и оставшуюся часть пути падаешь. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ и иди на ([210](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\210.html)).

**159**

Пара огненных зарядов попадает в манекена, чем приводят его в действие, и он набрасывается на тебя со своими металлическими кулаками! Ты должен уничтожить его, одновременно пытаясь избежать огненных снарядов, которые сыплются вниз с потолка, а это непросто. Ты можешь выбрать какую стратегию использовать. Ты можешь сосредоточиться на манекене; в этом случае, если его Сила Атаки равна 18 или выше, в тебя попадает огненный снаряд, и тебе придётся потерять 1 единицу ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты будешь уклоняться от снарядов, они не причинят тебе вреда, но ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки, когда сражаешься с манекеном. Выбери стратегию и сражайся со своим врагом! Всякий раз, когда манекен наносит тебе удар, кинь один кубик. Если выпадет 5 или 6, манекен причинит 3 единицы урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, а не 2 как обычно.

БРОНЗОВЫЙ МАНЕКЕН Мастерство 8 Выносливость 9

Если ты победил, иди на ([194](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\194.html)).

**160**

Должно быть в земляной крыше кургана где-то есть прореха, потому что немного лунного света просачивается в него, и даже без фонаря ты можешь различить блеск какого-то серебристого металла в дальнем конце кургана. Ты шагаешь вперёд для дальнейшего выяснения, но, как только ты это делаешь, колонна ревущего пламени вырастает прямо перед тобой и атакует тебя! Эта атака внезапна и полностью застала тебя врасплох. *Проверь своё Мастерство*. Если тебе не повезло, Огненный Элементаль наносит тебе удар, прежде чем ты успеваешь среагировать; вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если тебе повезло, ты реагируешь достаточно быстро, чтобы избежать этой внезапной атаки. Теперь, есть ли у тебя Магический Меч? Если есть, иди на ([269](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\269.html)). Если нет, иди на ([330](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\330.html)).

**161**

"Все волшебники могли повелевать Элементалями, но только у Мастера Огня сейчас есть физическое тело, которое позволяет ему это делать. Но на нижних уровнях подземелья всё ещё могут быть Элементали, бродящие в ограниченных областях. По возможности избегай их. Они не охраняют ничего, что могло бы тебе пригодиться". Возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

**162**

Аллигатор вонзает свои острые зубы тебе в бедро! В агонии ты кричишь и теряешь сознание от шока. Твоё приключение на этом оканчивается.

**163**

Если одним из выбранных тобою действий было покрыть себя Эфирным Маслом, иди на ([312](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\312.html)). Если это не было одним из твоих действий, иди на ([278](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\278.html)).

**164**

Гигантский Скелет вступает в бой с тобой, размахивая своим большим мечом. Его лицо невыразительный оскал, а костлявые когти крепко сжимают оружие. Другой Гигантский Скелет спешит на помощь своему товарищу, но первые четыре Раунда Атаки ты сражаешься только с одним противником. Впоследствии ты должен сражаться сразу с обоими (если только к тому времени ты уже не уничтожил первого), определяя по отдельности Силу Атаки каждого из трёх участников боя. Только тот, у кого самая высокая Сила Атаки, наносит удар.

Первый ГИГАНТСКИЙ СКЕЛЕТ Мастерство 8 Выносливость 9

Второй ГИГАНТСКИЙ СКЕЛЕТ Мастерство 8 Выносливость 8

Если ты победил, ты открываешь незапертую дверь и входишь в здание ([286](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\286.html)).

**165**

У тебя нет Сапфира, в котором сосредоточена магическая сила Водной Стихии, и ты не знаешь имени волшебника, который здесь жил. Морда горгульи обращается в морду чудовищного демона, и его клыки разрывают твою руку. Ты с криком катаешься по полу. Твоё приключение на этом окончено.

**166**

Буря бушует прямо у тебя над головой. Зигзаг молнии изгибается дугою вниз из чёрных облаков, заполняющих мрачное небо, и бьет в землю рядом с маяком. Очевидно, что было бы очень неразумно искать убежище там! Ты вынужден, не обращая внимания на шторм, отправиться в открытую пустошь на юго-запад. Отсюда ты можешь продолжить свой путь в ту часть острова, которую не посещал прежде. Куда ты направишься?

К каменному строению на востоке ([18](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\18.html))

К лесистой местности на юго-западе ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html))

К взгорью на юге ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html))

К болотистой местности южнее ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html))

**167**

За освобождение духов прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ и увеличь на 1 свою текущую и начальную УДАЧУ (максимум до 12). Теперь настало время разыскать владения Моландера ([322](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\322.html)).

**168**

Оставив отшельника позади, ты можешь теперь попробовать исследовать леса дальше ([141](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\141.html)), или покинуть их совсем ([363](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\363.html)).

**169**

Монстр следует за тобой, пока ты отчаянно ищешь какой-нибудь другой выход... которого нет. Ты никогда не изучал повадки амёб, но у тебя возникает очень отчётливое чувство, судя по тому, как она начинает колебаться всё более неистово, что возможно она становится враждебно настроенной. Ты можешь попытаться покормить её ([130](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\130.html)), или атаковать её ([189](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\189.html)).

**170**

Того, что монстр искал в сундуке, определённо там быть не могло, содержимое было разбросано повсюду и теперь изуродовано брызгами кислоты. Сундук пуст, но ты замечаешь, что его дно выглядит чуть выше, чем должно быть - оно двойное! Ты нетерпеливо взламываешь панель на дне сундука и находишь потайное отделение. Там находится небольшой кусок фиолетовой ткани и завёрнутые в неё два кристалла. Прибавь 1 к своей УДАЧЕ и 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ за эту важную находку. Ты чувствуешь, что эти кристаллы магические, но ты ещё ничего не знаешь об их назначении или способностях. Один – это сапфир, драгоценный камень синего цвета, имеющий ровно 50 граней. Другой – это топаз, элегантно вырезанный и имеющий 24 грани (сделай пометку о том, сколько граней имеет каждый кристалл). Ты также находишь небольшой светящийся камень с сотней пятнышек света на его поверхности, и вместе с ним свиток с магическим заклинанием, на котором выведено: "Заклинание Света". Ты также находишь серебряный ключ в форме кости (добавь Ключ Скелета к списку своих вещей).

Ты чувствуешь, что эти кристаллы важны, и ты должен узнать как их использовать. Взволнованный, ты сходишь вниз по ступеням. Если ты сражался с Элементалем, иди на ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)). Если нет, иди на ([31](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\31.html)).

**171**

На Воина-Скелета наложено заклятие, делающее его устойчивым к режущему оружию. Меч (или Магический Меч) причинит ему только 1 единицу урона с каждым нанесённым ударом. Если у тебя есть грубый каменный топор, он причинит нормальный урон (вычитай 2 из ВЫНОСЛИВОСТИ твоего противника за удар).

ВОИН-СКЕЛЕТ Мастерство 8 Выносливость 6

Если ты победил, ты можешь, либо продолжить подъём наверх, открыв крышку люка ([341](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\341.html)), либо вернуться на первый этаж, а затем спуститься по лестнице в подземелья ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html)).

**172**

Некоторые из магических каракулей волшебника ты, конечно, не можешь расшифровать, но ты способен разобрать несколько интересных вещей. Мастера Огня зовут Зирафелис (Ziraphelis), и автор дневника отмечает, что он призывал очень могущественную Эфирную Нежить, которая может угрожать разуму и душам всех здешних волшебников. Ты узнаёшь, что Мастер Воды лично вёл записи многих экспериментов с простыми, водными формами жизни - слизью, водорослями и амёбами - а также с мутациями, создаваемыми магически и посредством операций по пересадке. Ты ничуть не сожалеешь о смерти Мастера Воды от рук Мастера Огня; пишущий отмечает жестокие и бесчеловечные эксперименты без какого-либо беспокойства за судьбу несчастных созданий, которым он причинил столько страданий. Заключительные параграфы в записных книжках отмечают возрастающую паранойю о Зирафелисе, указывая, что другие волшебники больше не видят Мастера Огня, и что они все боятся результатов его исследований. Там также есть особое упоминание о Медном Шаре, который Мастер Воздуха спрятал где-то на острове вместе с охраняющим его духом. По всей видимости, Шар способен создавать барьер против магии, если его разбить о землю. Здесь есть над чем подумать - но также много чего еще надо сделать. Что ты сделаешь? Откроешь дверь через рабочую комнату, если ты ещё этого не делал ([317](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\317.html)), покинешь рабочий кабинет и откроешь дверь за заполненной водой комнатой ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)), или покинешь эту область и поищешь где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html))?

**173**

Ты атакуешь одного из Шарк-Кинов, и он поворачивается, чтобы разорвать тебя своими острыми зубами и трезубцем. Поскольку ты сражаешься по пояс в воде, ты должен уменьшать на 1 свою Силу Атаки во время этого боя.

ШАРК-КИН Мастерство 9 Выносливость 9

Если ты победил, бой практически завершен: Морские Люди прогоняют немногих оставшихся Шарк-Кинов, убив большинство из них. Кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([253](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\253.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([347](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\347.html)).

**174**

Ты покрываешь свой меч ядом, который в эфире светится странным сине-белым светом. Страшный Призрак пристально и безмолвно смотрит на тебя, и ты веришь, что глубоко в его запавших глазах можно различить искру страха! Теперь ты можешь выпить Синее Зелье, если оно у тебя есть ([117](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\117.html)), или броситься в атаку на Страшного Призрака ([54](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\54.html)).

**175**

Книга говорит тебе искать отдельный Кувшиночник с золотистой жидкостью в его цветочной вазе; в большинстве этих растений вонючая жидкость с плавающими в ней мёртвыми насекомыми, но одно имеет чистую золотистую жидкость, которую ты мог бы слить в бутылку или флакон, прорезав небольшое отверстие в основании цветка. В книге говорится, что жидкость поможет защитить тебя от магического огня, поэтому нет особого смысла пить её; ты должен хранить её. Если у тебя есть пустая стеклянная бутылка, ты можешь использовать её. Если у есть Травяная Настойка Монахов или оливковое масло, ты можешь вылить жидкость и использовать бутылку, но сначала ты должен удалить содержимое (выпить его, если желаешь). Добавь Жидкость из Кувшиночника к своим вещам, если решишь собрать её; ты можешь использовать её в любое время (за исключением боя), полив ей на своё тело, тогда она полностью нейтрализует любой урон твоей ВЫНОСЛИВОСТИ от первой атаки, заклинания или ловушки огня, с которыми ты впоследствии столкнешься. Иди на ([283](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\283.html)).

**176**

Ты осторожно стучишь по стеклянной панели резервуара, создавая трещину. Стекло быстро лопается, и галлоны дурно пахнущих остатков водорослей начинают литься в комнату. Вонь по-настоящему отвратительная, и ты отшатываешься, чувствуя как ком подступает к горлу. Ты должен уменьшать на 1 свою Силу Атаки в первом бою, в который ты вступишь, после того как уйдёшь отсюда. Покачиваясь, ты выходишь из комнаты, едва сдерживая рвотные позывы ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**177**

Ты достаёшь своё оружие, чтобы атаковать Духа. Если у тебя нет магического меча, ты не сможешь воздействовать на него и должен будешь бежать, после того как он нанесёт тебе удар. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ и иди на ([20](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\20.html)). В противном случае, сделай всё возможное, чтобы одолеть этого странного противника.

Дух Кургана Мастерство 10 Выносливость 8

Если ты победил, иди на ([361](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\361.html)).

**178**

В склепе сильно ощущается психическое волнение, атмосфера неспокойствия среди могил. Ты замечаешь, что что-то нацарапало на одной из них: там есть следы когтей на каменной крышке могилы, которая немного сдвинута. Символы добрых богов Титана выгравированы на её поверхности. Все остальные могилы плотно закрыты. Что ты сделаешь?

Вскроешь крышку могилы перед тобой ([223](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\223.html)).

Откроешь одну из других могил ([353](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\353.html)).

Покинешь склеп ([277](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\277.html)).

**179**

Духи на мгновение замолкают. "Я думаю, мы теперь можем покинуть это место. - шепчет Калтарелаир. - Меня здесь больше ничто не удерживает". Ремишес кивает в знак согласия. "Наши духи исчезнут, друг. Спускайся по ступеням в подземелья Моландера, если ты стремишься уничтожить зло здесь. Я думаю там много его алхимии. Остерегайся убогих мутировавших тварей, которых он оставил после себя, остерегайся его собственного Призрака..." Духи начинают исчезать. Ты можешь задержать их здесь немного дольше, чтобы они тебе больше рассказали, если ты готов пожертвовать единицей своего ПРИСУТСТВИЯ для этого. Если нет, то настало время спуститься на следующий уровень подземелья ([322](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\322.html)). Если ты готов пожертвовать единицей ПРИСУТСТВИЯ, решай, что ты хочешь: чтобы духи рассказали тебе - больше о Моландере ([28](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\28.html)), или о самом Мастере Огня ([192](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\192.html)).

**180**

Ты входишь в обставленную по-спартански кухню монастыря. Если тебе нужна еда, можешь отрезать немного сыра с плесенью и взять несколько кувшинов с консервированными фруктами, чтобы пополнить свои запасы (увеличь на 4 общее количество своей ЕДЫ). Напротив тебя находятся ступени, ведущие вниз к двери. Если хочешь спуститься по ступеням, иди на ([45](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\45.html)). В противном случае, ты можешь выйти в коридор и открыть дверь напротив, если ещё этого не делал ([398](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\398.html)) или отправиться по коридору к Т-образному перекрёстку ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html)).

**181**

Огромный поток энергии проходит через твоё тело! Можешь прибавлять 1 к своей Силе Атаки во время сражений всю оставшуюся часть этого приключения! Иди на ([245](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\245.html)).

**182**

В решающий момент ты совершаешь неловкое движение и ломаешь соединительные стеклянные трубки, аппарат опрокидывается и жидкость расплёскивается повсюду. К несчастью, эта смесь легко воспламеняемая, и линия огня вырастает по всей длине стола и быстро распространяется по полу! Вскоре тебе нужно будет убираться отсюда; иди на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)), теперь ты можешь исследовать только ещё что-нибудь одно, прежде чем дым и огонь вынудят тебя покинуть эту комнату!

**183**

"Тебе придется пройти через них, если ты идёшь на юг, бухта на западе не судоходна. Волшебники оставили её такой, они не изменили течений, хотели предотвратить нежелательные вторжения. Люди с материка знали, что нельзя пытаться высаживаться там. Болота опасны. Там ядовитые и противные ползучие змеи и насекомые, от укусов которых тебе станет плохо, враждебные, похожие на обезьян твари, и Люди-Ящеры - не зли их! Но следи за растениями, похожими на вазы, ты можешь быть удивлен...". Отшельник слабо хихикает. "О, туманы, туманы!". Возвращайся на ([394](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\394.html)).

**184**

Пока ты продолжаешь сражаться с Гомункулусом, юный ученик творит заклинание. Он призывает три магические стрелы, которые несутся, рассекая воздух, в твою сторону; каждая наносит 1 единицу урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты всё ещё жив, ты продолжаешь сражаться с Гомункулусом, который не даст тебе атаковать своего хозяина. Ученик нервно топчется в дверном проёме, готовясь сотворить ещё одно заклинание. Когда ты убьёшь Гомункулуса, ты можешь атаковать молодого человека ([395](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\395.html)), или попытаться с ним заговорить ([262](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\262.html)).

**185**

Эта дверь очень крепкая, и тебе приходится сильно надавить на неё, чтобы заставить её открыться. В каменной комнате с голыми стенами стоит колонна из камня внутри магического круга, который простирается по всей ширине комнаты. На дальней стороне круга находится большой шкаф. Тебе придётся ступить внутрь круга, чтобы добраться до содержимого шкафа, если ты желаешь осмотреть его. Как только ты на дюйм продвигаешься в комнату, каменная колонна оживает, и перед тобой стоит большой Земной Элементаль с двумя кулаками, агрессивный и готовый к действию, войди ты в круг. Что ты предпримешь теперь?

Шагнёшь в магический круг ([205](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\205.html)).

Уйдёшь отсюда и откроешь дверь в коридоре слева, если ещё этого не делал ([252](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\252.html)).

Вернёшься в главный коридор ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**186**

Ты бредёшь через пустошь, и спустя примерно час подходишь к подножию травянистого холма, который находится почти в самом центре острова. Ты взбираешься на него, чтобы получше оглядеться вокруг, отсюда виден почти весь остров. К северу много редко стоящих деревьев, а на северо-востоке видна башня маяка. Также на северо-востоке, но намного ближе, находится каменное здание неподалёку от маленькой бухты. На западе лесистая местность, можно различить пару мест, где деревья редеют, наверное, поляны, возможно даже здания. На юге видна болотистая местность, которая тянется от западного берега острова до восточного с небольшим ручейком, вьющимся к бухте на юго-западе. Немного восточнее на юге и на большом расстоянии, кажется, находится какая-то башня, но отсюда не разобрать. На западной стороне южной половины острова широкие просторы голой и выжженной земли, покрытой низкорослыми растениями, и на самой юго-западной оконечности острова, возможно, находится какое-то здание, но это слишком далеко отсюда, чтобы быть уверенным.

Твоё исследование острова грубо прерывают! Вокруг тебя кости начинают подниматься из-под земли и из них начинают собираться скелеты. Костяные кисти присоединяются к рукам скелетов, в то время как рёбра и конечности рывками ползут к позвоночникам и черепам. Останешься и сразишься с этими неупокоенными созданиями ([389](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\389.html)), или убежишь ([370](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\370.html))?

**187**

Шар проплывает по воздуху, ударяется о кресло и разбивается. Кольцо разноцветной магической энергии возникает вокруг тела Мастера Огня, которое возвращается к жизни. Ты просто выбросил одну из своих наиболее сильных артефактов ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**188**

Влажность здесь изнуряющая: вычти 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ вследствие обезвоживания. Тебе удаётся увернуться от шипящей жёлто-зелёной змеи, которая бросается на тебя из зарослей папоротника, так что прибавь 1 к своей УДАЧЕ! Затем ты замечаешь скопление Кувшиночников: высоких диковинных растений с толстым стеблем и большим округлым цветком, который напоминает вазу или кувшин. Если у тебя есть книга, в которой упоминаются Кувшиночники, иди на параграф с тем же номером, что и у страницы с их упоминанием. Если у тебя нет этой книги, иди на ([283](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\283.html)).

**189**

Амёба является очень необычным врагом. Нож или меч, разрезая её тело, причиняют только 1 единицу урона её ВЫНОСЛИВОСТИ за удар. Даже топор не более эффективен. Если у тебя есть щит, ты можешь пользоваться им как оружием, зажимая Амёбу между металлическим щитом и каменным полом и нанося 2 очка урона её ВЫНОСЛИВОСТИ за удар (но ты должен уменьшать на 1 свою Силу Атаки, если ты решил использовать щит как оружие). Однако, сама Амёба имеет так много псевдопод и присосок, что она может нанести серьёзный урон тебе. Если Амёба имеет более высокую Силу Атаки в любом Раунде Атаки, кинь один кубик и раздели выпавшее число пополам, округлив результат в большую сторону; столько ты должен вычесть из своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за атак Амёбы. Если при этом броске выпадет 6, Амёба нанесёт 4 очка урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ во время её атаки!

Амёба-Мутант Мастерство 8 Выносливость 11

Если ты победил, ты можешь обыскать эту камеру ([209](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\209.html)), или ты, наконец, силой откроешь дверь, уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([231](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\231.html)).

**190**

За каждые три удара, что Каменный Дух нанес тебе, ты должен насовсем вычесть по 1 из своего МАСТЕРСТВА, до тех пор пока не сможешь найти какое-нибудь лекарство! Теперь иди на ([135](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\135.html)).

**191**

Как только ты прикасаешься к двери, вода в комнате позади тебя вздымается волной и сшибает тебя, выталкивая через дверной проём в почерневшие руины комнаты за ним. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, и ты должен уменьшить на 2 свою Силу Атаки в первом Раунде Атаки предстоящего боя. Внутри выжженных огнём остатков своего рабочего кабинета стоит призрачная фигура Мастера Воды, готового высосать жизнь из тебя. Призрак атакует тебя незамедлительно. Если у тебя нет магического меча, ты не сможешь навредить ему. Он настигнет тебя и убьёт, и на этом твоё приключение закончится. Если у тебя есть магический меч иди на ([32](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\32.html)). Если есть меч и у тебя также есть на плече чёрная отметина, иди на ([235](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\235.html)).

**192**

Духи опускают головы. "Он должно быть стал очень могущественным. Он первым из нас связался с нежитью, утверждая, что таким образом мы могли бы больше узнать о том, как магия стихий питает сами жизненные силы. Если только Кристаллы были собраны, чтобы противостоять ему..." Если у тебя есть Сапфир, Топаз, Тигровый Глаз и Рубин, сложи все грани у них, умножь получившееся число на два и иди на параграф с тем номером. Если у тебя их нет, духи больше ничем не могут тебе помочь ([167](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\167.html)).

**193**

*Проверь своё Мастерство*, кинув два кубика и прибавив 2 к выпавшему результату. Если тебе повезло, ты совершаешь изумительный прыжок через лестничную площадку на верхние ступени, где ты оказываешься перед одной слегка приоткрытой дверью и одной закрытой. Если хочешь открыть закрытую дверь, иди на ([325](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\325.html)); если предпочитаешь толкнуть ту дверь, что слегка приоткрыта, иди на ([336](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\336.html)). Если тебе не повезло, ты приземляешься на копчик внутри пентаграммы ([392](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\392.html)).

**194**

Ты должен заставить дверь открыться, так как огненные снаряды начинают уже не на шутку сыпаться со светящихся и искрящихся выступов со всего потолка и пола. Это всё равно что находиться посреди фейерверка, и каждая частица пламени настолько же опасна. *Испытай своё Мастерство*, прибавив 2 к выпавшему результату. Если тебе повезло, ты силой открываешь дверь. Если потерпел неудачу, в тебя попадает огненный снаряд, и ты должен вычесть 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, затем тебе придётся попытаться снова (*Проверив своё Мастерство,* как и до этого). Когда тебе удастся открыть дверь, иди на ([355](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\355.html))

**195**

Чтобы очистить святилище, ты можешь использовать несколько тряпок от старых настенных покрытий, а также тебе понадобится какая-нибудь жидкость, чтобы привести всё в порядок - снадобье, оливковое масло, грог или Травяная Настойка Монахов (целая бутылка) помогут избавиться от пятен крови и прочих неприятных следов. Чтобы восстановить статуи, тебе нужен клей. Если у тебя есть горшок с клеем и одна из жидкостей, иди на ([274](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\274.html)). Если у тебя нет того что требуется, или ты предпочтёшь это не использовать, твои поиски ни к чему не приведут, поэтому ты отбываешь и направляешься на восток ([390](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\390.html)).

**196**

Ты, наконец, добрался до Мастера Огня, поднимаешь свое оружие, а он поднимает свой меч. Через своё оружие он способен предпринять одну последнюю магическую атаку. Кинь кубики для определения Силы Атаки за себя и за Мастера Огня (его МАСТЕРСТВО равно 11). Если твоя Сила Атаки выше, иди на ([295](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\295.html)). Если его Сила Атаки выше, иди на ([229](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\229.html)).

**197**

После всех усилий ты находишь только щит и 2 золотые монеты, и ты должен что-нибудь съесть. Теперь ты можешь снова отправляться в путь и последовать по тоннелю в противоположном направлении ([75](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\75.html)), или взобраться по желобу и двинуться на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**198**

Ты вошёл в роскошный и хорошо обставленный рабочий кабинет. Шикарные гобелены, ковры и мебель все очень ценное - но ты здесь не для того, чтобы восхищаться их красотой и стоимостью. В большом камине горит вечный магический огонь, а над ним на стене прикреплены два превосходных меча; возможно на них стоит взглянуть. Быстро осмотрев книжный шкаф, ты обнаруживаешь несколько тайных трудов, от которых не будет никакой пользы никому кроме волшебника. Под столом из красного дерева ты замечаешь спрятанный запертый сундучок, возможно, его тоже стоит изучить. Что ты сделаешь?

Снимешь меч, чтобы поближе изучить его ([103](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\103.html)).

Вскроешь сундук ([115](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\115.html)).

Уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**199**

*Проверь своё МАСТЕРСТВО*. Если тебе повезло, кислота расплескивается по телу (ты должен вычесть 4 из ВЫНОСЛИВОСТИ Мастера Огня, когда вступишь в бой с ним). Если тебе не повезло, ты промахнулся, и кислота не причиняет вреда ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**200**

"Калтарелаир (Caltarelair), - взываешь ты. - Не атакуй! Я не враг тебе!" Дух вздрагивает, прекращает своё заклинание и ждёт, чтобы услышать, что ты скажешь. Есть только одна вещь, что предотвратит его от нападения на тебя: твоё упоминание Камеры Стихий. Если ты знаешь о той камере, тебе также известно число рун на двери камеры, поэтому иди на параграф с этм же номером. Если нет, ты должен сражаться ([44](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\44.html)).

**201**

Равнина Мечей совершенно пустынна. Пожелтевшие кости, гладкие от ветра и пыли, проступают сквозь пыльную землю; тут и там возведены грубые пирамиды из камней, обозначающие могилу. Сломанные и давно заржавевшие клинки усеивают землю. Ты размышляешь, кто умер в битве здесь, ведь многие должно быть пали, судя по числу костей, разбросанных вокруг. Впрочем, у тебя нет времени на дальнейшие раздумья, ибо пыль перед тобою внезапно извивается и движется волнообразно, и большая чёрная змееподобная фигура поднимается перед тобой! Покрытая чешуёй рептилия имеет две головы с рядами зазубренных зубов, и они обе бросаются на тебя.

Ты должен сражаться с Двухголовой Гидрой. У твоего врага есть две атаки в каждом Раунде Атаки, поэтому определяй Силу Атаки каждой головы по отдельности. Самая высокая из трёх (одна за тебя, две за Гидру) - единственная, что наносит урон. Если хочешь, ты можешь сосредоточить удар на одной из голов; когда ты нанесешь 6 очков урона ВЫНОСЛИВОСТИ одной из голов, ты отрубишь её, и Гидра уже будет иметь только одну атаку за раунд. Однако, эти 6 очков неснижают общего значения ВЫНОСЛИВОСТИ монстра! В противном случае, ты можешь наносить удары по телу, чтобы снизить общую ВЫНОСЛИВОСТЬ, понижая её с каждым удачным ударом; но в этом случае монстр продолжит иметь две атаки за Раунд Атаки, до тех пор пока ты не убьёшь его.

ДВУХГОЛОВАЯ ГИДРА Мастерство 8 Выносливость 11

Если ты победил, ты можешь продолжить идти в направлении здания в отдалении ([365](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\365.html)), или повернуть назад на восток по направлению к чёрной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**202**

Ты взламываешь крышку чёрного деревянного сундука. Он не содержит горы жемчуга или груды золотых монет... но то, что в нём лежит, может оказаться более ценным для тебя. Ты находишь банку густого клея, меч, а также маленький мешочек и в нём несколько (6, если быть точным) золотых монет. Сейчас, если ты также спас бутылку, иди на ([279](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\279.html)). Если нет, иди на ([387](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\387.html)).

**203**

Ты вскрываешь бутылку, отламывая у неё горлышко, уверенный в том, что её неизвлечённая пробка гарантирует, что её никто раньше не открывал. Ты проглотываешь довольно много, прежде чем осознаёшь, насколько ты пьян. Было бы неразумным пить больше, но теперь у тебя прибавилось сил (восстанови на 4 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ), а лёгкое чувство эйфории даст тебе смелость в битве (прибавляй 1 к своей Силе Атаки в двух следующих боях). Что ты сделаешь теперь?

Выпьешь немного бренди ([123](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\123.html)).

Сожжёшь картину, если ты уже этого не сделал ([335](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\335.html)).

Уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**204**

"Я мог бы много тебе рассказать об этом острове в обмен на что-нибудь, что поможет мне влачить свои дни здесь", хихикает отшельник. Он предоставит тебе информацию в обмен на любой предмет из следующего списка: полная бутылка Травяной Настойки Монахов, любое магическое снадобье, Золотой Ключ, бутылка грога, или Золотая Цепь. Если хочешь услышать, что он собирается сказать, ты должен дать ему одну из этих вещей ([394](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\394.html)). Если предпочтёшь ничего ему не давать, или если у тебя нет ничего из этого, иди на ([168](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\168.html)). Если хочешь напасть на старого безумца, иди на ([16](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\16.html)).

**205**

Земной Элементаль атакует тебя в тот момент, когда ты входишь в его владения. Если у тебя нет магического меча, ты не можешь причинить вреда Элементалю и ты вынужден бежать. Ты теряешь 4 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ от его ударов, когда ты выбегаешь из комнаты и возвращаешься в главный коридор ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)). Если у тебя есть магический меч, ты можешь сражаться, но тебе достался почти непобедимый противник! Удары Земного Элементаля причиняют 4 единицы урона ВЫНОСЛИВОСТИ, если они достигают цели, а каждый нанесённый тобой удар причиняет лишь 1 единицу урона ВЫНОСЛИВОСТИ Элементаля! Ты можешь убежать в любой момент, когда захочешь, но тебе придётся потерять 4 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за удара в спину пока ты убегаешь, и если ты всё ещё жив, иди на ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ Мастерство 14 Выносливость 22

Если ты победил, иди на ([227](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\227.html)).

**206**

Ты чувствуешь присутствие чего-то злого, таящегося за этой дверью. Если хочешь оставить монастырь и направиться куда-нибудь ещё, иди на ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)). Если предпочтёшь атаковать того, кто находится за дверью, кем бы он ни был, ты можешь застать его врасплох, ударив по двери, так чтобы она врезалась в него, а затем сразиться с ним; иди на ([222](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\222.html)), и вычти 2 из его ВЫНОСЛИВОСТИ, представленной в том параграфе.

**207**

Несколько секунд внутри резервуара происходит какая-то реакция, как если бы в него под давлением загоняли воздух. Затем гниющая масса внутри становится свежей, зелёной и здоровой. Вместо зловония ты теперь чувствуешь запах чистой свежей морской воды и водорослей. Чем бы волшебник, который экспериментировал с этой примитивной формой жизни, не занимался, кажется, ты превратил результат его труда в более приятную форму жизни, чем тогда, когда ты в первый раз столкнулся с ней.

Тебя внезапно осеняет, что это вещество может оказаться съедобным; оно почти наверняка высокопитательное. Ты собираешься разбить стекло резервуара, но сначала ты хочешь убедиться, что можешь собрать как можно больше этого вещества. Если хочешь разбить стекло резервуара прямо сейчас, иди на ([359](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\359.html)). Если ты предпочел бы уйти и найти больше посуды, чтобы собрать вещество из резервуара, или если хочешь не делать это совсем, ты уходишь отсюда ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)), но отметь, что ты можешь вернуться сюда позже из другой локации на этом подземном уровне, перейдя на (289).

**208**

Обходя труп Стража, ты оступаешься и скатываешься вниз по ступеням в кромешную темноту. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ и если ты всё ещё жив, иди на ([218](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\218.html)).

**209**

Камера очень красивая, но в ней нет ничего ценного для тебя. Твои поиски занимают какое-то время, поэтому ты должен поесть. Впоследствии тебе всё же удается открыть запертую дверь, и ты сбегаешь ([231](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\231.html)).

**210**

В тоннеле на дне желоба темно, и ты мало что можешь разглядеть. Если у тебя нет фонаря, твоё МАСТЕРСТВО здесь на 2 ниже обычного, и ты рискуешь угодить в ловушки. Тоннель простирается насколько хватает глаз вправо и влево от тебя. Что ты сделаешь?

Пойдёшь по проходу вправо ([320](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\320.html)).

Пойдёшь по проходу влево ([75](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\75.html)).

Выберешься обратно и отправишься на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**211**

Дверь этой маленькой, уютной комнатки легко распахивается. Внутри стоит большой овальный стол, занимающий почти всю комнату, и четыре тронных кресла расставлены вокруг него. Одно кресло имеет обивку из красной ткани, одно из коричневой, серой и позолоченной, одно из синей, и одно из жёлтой. Над каждым креслом висит портрет одного из волшебников. Три кресла и три картины были атакованы и разрезаны, только красное кресло вместе с висящим над ним портретом Мастера Огня остались нетронутыми. Последний волшебник с картины смотрит на тебя: угрюмое чисто выбритое лицо с тяжёлым взглядом, но с безошибочным отблеском зла в его жестокой улыбке и неумолимом взоре. Если у тебя есть фонарь и немного масла, ты можешь сжечь этот портрет, если хочешь ([335](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\335.html)). Иначе, ты можешь обыскать комнату ([109](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\109.html)), или уйти и поискать где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**212**

Погода портится: небеса свинцово-серые, и море становится неспокойным, когда ветер, дующий с восточного побережья, начинает усиливаться. Куда ты теперь направишься?

На восток к каменному строению, если ты ещё там не был ([18](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\18.html)).

На юго-запад к лесистой местности ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html)).

На юг к центральному холму ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html)).

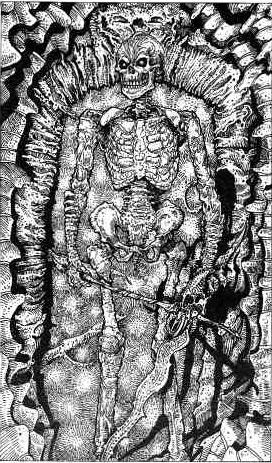
Назад к маяку, если ты уже не заходил в него ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html)).

**213**

"Там есть несколько стражей, но нет никого, с кем бы ты не справился". Ученик широко улыбается, но затем его лицо снова приобретает серьёзное выражение. "Исключение составляют Призраки, попадись они тебе. Тебе нужна сильная магия, чтобы нанести им урон. В старом склепе за кладовой комнатой есть немного могильного праха. Возьми его из могилы стража и смешай с эфирным маслом в алхимических лаборатории. Смажь этим свой меч и ты сможешь лучше сражаться с этими созданиями". Если ты уже был в склепе за кладовой, но не взял Могильного Праха, отметь, что ты можешь сделать это, перейдя на (15), после того как покинешь ученика. А теперь возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

**214**

Ты жестами показываешь, что хочешь спать, и Люди-Ящеры понимают, что ты устал и тебе нужен отдых. Кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([258](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\258.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, Люди-Ящеры не настолько доверяют тебе, поэтому ты должен продолжать свой путь ([241](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\241.html)).

**215**

Ты с усилием открываешь коричневую дверь и оказываешься в камере, стены которой имеют поразительные и очень странные сбегающие вниз кварцевые образования. Напротив тебя находится коричневая кристаллическая дверь - а также страж, стоящий перед ней. Создание выглядит как скелет, но его конечности покрыты множеством перекрывающихся каменных пластин, которые дают ему очень эффективное бронирование, а его глазницы светятся тусклым зелёным огнём. Он держит большой, исписанный рунами меч в своих костлявых руках.

Он не предпринимает никаких действий, чтобы атаковать тебя, но ты полагаешь, что, если ты хочешь попасть за дверь, тебе придётся сразиться с ним. Что ты сделаешь: атакуешь это создание ([348](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\348.html)), или вернёшься в главный коридор и исследуешь что-нибудь ещё в этом подземелье ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html))?

**216**

Предводитель Морских Людей с благодарностью принимает цепь, а его люди бормочут свою признательность. Взамен предводитель даёт тебе серебряную фляжку. Он говорит тебе, что она содержит Зелье Выносливости, которое влияет только на людей и бесполезно для его народа. Ты можешь выпить это снадобье в любое время, за исключением боя, и оно восстановит твою потерянную ВЫНОСЛИВОСТЬ на половину её *начального* значения (с округлением в большую сторону). Морские Люди также дают тебе немного рыбы в качестве еды - сырая рыба может тебе и не по вкусу, но её можно есть (добавь 3 к своей ЕДЕ) ([285](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\285.html)).

**217**

Леденящая, иссушающая жизнь магия Страшного Призрака поражает тебя; вычти 5 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ! Если ты выжил, можешь теперь выпить Синее Зелье, если оно у тебя есть ([117](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\117.html)), двинуться в атаку на Призрака ([242](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\242.html)), или покрыть свой меч Призрачным Ядом, если он у тебя есть ([174](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\174.html)).

**218**

Ты спускаешься по нескольким каменным ступеням и оказываешься в подземной камере. Здесь есть очень слабое свечение, которое исходит от маленького шара из золотистого металла, расположенного на поверхности каменной плиты посередине камеры, и ты можешь смутно различить тайные руны и символы, выгравированные на известковых табличках на стенах вокруг. Над шаром в воздухе висит призрачная голубая фигура почти человеческой формы; она медленно продвигается в твою сторону. Звенящим, почти музыкальным голосом фигура обращается к тебе: "Мне поручено охранять это место. Не приближайся, ибо я должен атаковать тебя, но я бы освободился от этих уз, если ты достаточно силён, чтобы подчинить меня". Что ты сделаешь? Попытаешься заговорить с этим духом ([232](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\232.html)), нападёшь на него ([177](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\177.html)), или покинешь курган ([20](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\20.html))?

**219**

Коридор поворачивает направо и ведёт до двери в конце, второй дверью находится примерно на полпути слева. Откроешь ближнюю к тебе дверь ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)), или дверь в конце коридора ([49](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\49.html))?

**220**

Духи широко раскрытыми глазами смотрят на самоцветы, которые ты выкладываешь перед ними. Они кладут свои руки поверх твоих, пока ты держишь четыре камня, и аура магического света играет на них. Ты обнаруживаешь, что держишь пятый камень, который появился между остальными: великолепный алмаз в 280 карат. Духи выглядят удовлетворёнными, но они постепенно исчезают и больше не могут говорить ([167](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\167.html)).

**221**

Карабкаешься вниз по обрывистой тропинке, затем добираешься, вброд и вплавь до места кораблекрушения, стараясь не зацепиться за острые скалы, что требует определённой ловкости! *Проверь своё Мастерство*. Если тебе повезло, ты преодолеваешь эти препятствия без вреда для себя. Если же нет, ты должен уменьшить на 2 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ, потому что порезал ногу о скалы во время своего спуска. Тем не менее, ты достигаешь места крушения. Маленькая лодка разбилась о скалы, которые выступают над мягкими волнами прилива. Вода такая чистая, что ты можешь разглядеть несколько предметов, разбросанных по песку, на глубине примерно восьми метров или около того; ты видишь маленький сундук, рыболовную сеть и большую стеклянную бутылку.

Если ты решишь не нырять на место крушения, иди на ([387](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\387.html)). Если хочешь нырнуть, реши за каким предметом или предметами ты собираешься нырять, и в каком порядке. На каждый из предметов (сундук, сеть, бутылка) у тебя есть только одна попытка. Определи, была ли твоя попытка успешной или нет следующим образом: кинь четыре кубика и сложи выпавшие числа. Если результат меньше или равен твоей текущей ВЫНОСЛИВОСТИ, тебе повезло, и ты достаёшь предмет, за которым нырял. Если результат выше уровня твоей текущей ВЫНОСЛИВОСТИ, тебе не повезло и тебе не удается достать объект, за которым нырял. При втором погружении ты должен прибавить 2 к числу, выброшенному четырьмя кубиками, и при третьем и последнем погружении ты должен прибавить 4 к общему результату. После определения успеха или неудачи твоего погружения, иди на ([152](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\152.html)).

**222**

В дверном проёме согнулся монах, всё ещё облачённый в простую коричневую робу своего монашеского ордена, в то время как отвисшая челюсть и разлагающаяся плоть говорят, что перед тобою зомби. Это создание сохранило в памяти несколько приёмов рукопашного боя, который монах практиковал все годы своей жизни. Сила и подвижность, неизвестные обычному зомби, противостоят тебе, когда пурпурно-жёлтые истощённые руки молнией рассекают воздух, чтобы сразить тебя!

ЗОМБИ-МОНАХ Мастерство 9 Выносливость 7

Если ты победил, то перешагиваешь через останки своего врага и вглядываешься в темный коридор. Справа и слева от тебя находятся двери, и коридор ведёт мимо них к пересечению с другим коридором. Что ты сделаешь?

Откроешь дверь с левой стороны ([180](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\180.html))

Откроешь дверь с правой стороны ([398](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\398.html))

Пойдёшь до пересечения с другим коридором ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html))

**223**

За то, что ты потревожил могилу доброго священника, ты должен вычесть 1 из своей УДАЧИ и 1 из своего ПРИСУТСТВИЯ. Сама могила содержит только прах и кости священника. Ты можешь забрать немного Могильного Праха при желании (добавь его к своим Вещам в этом случае). Теперь ты можешь открыть другую могилу ([353](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\353.html)), или покинуть склеп ([277](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\277.html)).

**224**

Чёрный Скелет преграждает тебе путь, не давая добраться до Мастера Огня. Он более волшебный, чем большинство скелетов; он может дышать огнем, как ты скоро выяснишь. Кроме того, его магическая природа означает, что магический меч причинит обычный урон (из 2 очков ВЫНОСЛИВОСТИ) ему, как и каменный топор, если у тебя он есть. Обычный меч, однако, причинит только 1 единицу урона при удачном попадании.

Каждый Раунд Атаки, независимо от того, имеет ли Чёрный Скелет более высокую Силу Атаки или нет, он будет дышать огнем на тебя. Кинь один кубик. Если выпадет 1-3, огонь окутывает тебя, и ты должен вычесть 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если выпадает 4-6, тебе удаётся избежать огненного дыхания, и ты не получаешь никакого урона. Если у тебя есть Огненный Рубин, ты можешь прибавлять 1 к выпавшему числу. Если у тебя серьёзные проблемы, ты можешь "расходовать" 1 единицу УДАЧИ каждый раунд, и это добавит 2 к выпавшему числу.

Черный Скелет Мастерство 9 Выносливость 9

Когда ты понизишь ВЫНОСЛИВОСТЬ Черного Скелета до 3 или ниже, иди на ([301](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\301.html)). Если ты уничтожишь его прямо тогда, когда у него оставалось 4 или более очков ВЫНОСЛИВОСТИ в конце последнего Раунда Атаки, иди на ([346](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\346.html)).

**225**

Легион оторванных конечностей переворачивает лодку, опрокидывая тебя в воду. Ты не в силах отбить их многочисленные атаки. Тебя утягивают вниз на дно, и ты тонешь!

**226**

Ты вышагиваешь по направлению к Людям-Ящерам, которые берут на изготовку своё оружие и готовятся к бою. Они яростно шипят, и толстые вены вздуваются на их шеях и передних конечностях. Ты должен сражаться с обоими сразу, определяя по отдельности все три Силы Атаки в каждом Раунде Атаки; только самая высокая Сила Атаки из трёх причиняет урон в этом раунде.

Первый Двухголовый Человек-Ящер: Мастерство 8 Выносливость 9

Второй Двухголовый Человек-Ящер: Мастерство 8 Выносливость 10

Если ты победил, ты открываешь переднюю дверь в башню и входишь. Башня круглая, и эта камера занимает половину её внутреннего пространства. Она совершенно пустая, и тут есть единственная дверь с левой стороны прямой разделяющей стены перед тобой, поэтому ты подходишь к ней и открываешь её ([380](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\380.html)).

**227**

Ты нетерпеливо обыскиваешь шкаф на другой стороне комнаты... и ничего не находишь! Очевидно, что у шкафа было содержимое; тут есть самая малость пыли и пара пятен от жидкости в форме колец, которые указывают на то, что бутылки, возможно со снадобьями, которые здесь хранились, кто-то забрал отсюда. За то, что ты одолел Элементаля, ты не получаешь никакой награды! Теперь ты можешь вернуться в главный коридор и выбрать что-нибудь другое ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)) или исследовать то, что лежит за дверью перед тобой в коротком проходе, когда ты выйдешь из этой комнаты, ([252](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\252.html)).

**228**

К несчастью, ты поскальзываешься в луже жуткой слизи, когда бросаешься к ступеням. Ты тяжело падаешь, а Слизневый Червь обрызгивает тебя мерзкой кислотной жидкостью. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Что ты сделаешь теперь?

Атакуешь Слизневого Червя ([29](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\29.html))

Спасешься бегством и спустишься к месту крушения ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Убежишь отсюда и отправишься куда-нибудь ещё ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html))

**229**

Маленький пучок синевато-белого света отделяется с кончика меча волшебника и поражает тебя в грудь. Ты чувствуешь, как будто каждое сухожилие в твоей грудной клетке было разорвано на части, и вскрикиваешь от боли. Отними 3 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Твой собственный выпад в Мастера Огня не достигает цели. Если ты всё ещё жив, иди на ([375](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\375.html)).

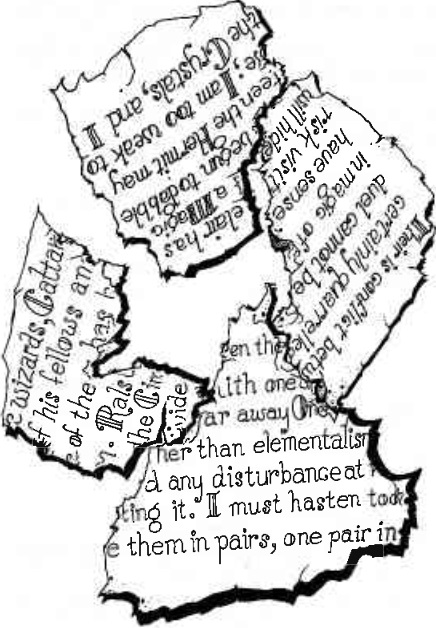
**230**

Ты находишь разорванный дневник. На его треснутом корешке стоит имя: брат Кендрис. Ты пытаешься соединить обрывки бумаги таким образом, чтобы составить связное сообщение из того, что здесь написано! После того как закончишь разбирать, что ты сделаешь?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Направишься по коридору к другой двери, если ещё не открывал её ([255](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\255.html))

Поднимешься по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))



**231**

Если ты ещё не открывал дверь с латунной пластиной на ней и хочешь сделать это сейчас, иди на ([328](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\328.html)). Если предпочтёшь поискать где-нибудь ещё, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**232**

Ты начинаешь что-то бормотать, но дух отмахивается от тебя безразличным жестом. "Глупец, - шипит он, - Я тебя предупреждал". Воздух в этой подземной камере внезапно становится холодней. Понизь на 1 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ. Теперь ты можешь либо атаковать духа ([177](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\177.html)), либо покинуть курган ([20](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\20.html)).

**233**

Ты наваливаешься плечом на тяжелую дверь, прикладывая немало усилий. Дверь внезапно распахивается, и тебя бросает вперёд, так что ты поскальзываешься и падаешь на каменный пол комнаты за дверью. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Следующее, что ты видишь, является прямым доказательством того, что волшебники здесь экспериментировали с базовыми жизненными формами. В жутком аппарате, помеси кресла и упряжи, удерживается одинокое создание, которое жалобно стонет. Возможно, когда-то оно было человеком, но теперь у него чешуйчатая зелёная кожа, местами сильно воспалённая, из которой сочится маслянистая жидкость с едким запахом. Создание не имеет волос, а его глаза выпучены и широко раскрыты. На каждой из его трясущихся рук шесть пальцев, соединенных вместе перепонками, а похожий на обезьяний хвост мягко свисает со спины. Жалкое создание шевелит губами и рычит на тебя с пренебрежением и ненавистью. Что ты сделаешь?

Убьёшь существо ([125](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\125.html)).

Обыщешь остальную часть этой камеры ([151](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\151.html)).

Уйдёшь и поищешь где-нибудь ещё ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**234**

Как только ты начинаешь бежать, Скелеты как один поворачиваются и движутся к тому месту, к которому ты направляешься. Они отрезают тебе путь, и ты должен сражаться с ними. Иди на ([164](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\164.html)), но в том бою ты должен сражаться сразу с обоими с самого первого Раунда Атаки!

**235**

Твоё плечо ноет и пульсирует от боли из-за хватки сожжённого тела Мастера Воды. Ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки во время первых четырёх Раундов Атаки боя (в дополнение к любым другим штрафам, которым ты мог подвергнуться!). Иди на ([32](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\32.html)).

**236**

Тело капитана в корчах мешком падает на пол. Быстро обыскав его каюту, ты находишь несколько ценных приобретений. Стоящую на столе флягу с грогом можно выпить в любое время (но только не во время боя), она восстановит 4 потерянные единицы ВЫНОСЛИВОСТИ, а также временно увеличит на 1 твою Силу Атаки в следующем бою. Превосходные корабельные галеты капитана, всё ещё запечатанные, свежие и целебные их хватит на 4 приёма (добавь 4 к своей ЕДЕ). Ты также находишь крепкий сундук с сокровищами, припрятанный капитаном; на нём висит хорошо сработанный латунный замок. Если хочешь попытаться взломать его своим ножом, иди на ([382](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\382.html)). Если не хочешь рисковать, иди на ([356](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\356.html)).

**237**

Синее Зелье оказывает чудесное воздействие, если ты как раз собираешься вступить в бой. Выпив его, ты чувствуешь, как энергия и адреналин бегут по твоим жилам, и ты двигаешься очень быстро. В следующих четырёх Раундах Атаки ты можешь дважды поразить врага в ближнем бою. Кинь кубики два раза для определения Силы Атаки за себя. Каждый результат, который окажется выше, чем у твоего противника, позволит тебе нанести удачный удар. Зелье может помочь тебе и вне боя, в случае чего тебе будет предложено использовать его в дальнейших параграфах. Теперь возвращайся на параграф, с которого ты пришёл.

**238**

Элементаль кружится по краям пентаграммы и изображение на полу исчезает. Затем он касается твоей головы своими большими гранитными кулаками, и ты чувствуешь, как твоя кожа затвердевает. Опустив взгляд на свои руки, ты видишь, что они полностью покрылись тонким защитным каменным слоем, податливым, но жёстким. Твоя каменная кожа даст тебе преимущество в дальнейших боях: первый удачный удар, который любой противник нанесёт тебе любым оружием, не причинит тебе вреда. Этот эффект продлится до тех пор, пока Сила Атаки любого противника не будет равна 21 или выше, тогда действие магической каменной кожи прекратится (отметь это). Элементаль погружается в пол, и ты полагаешь, что он освобождён от своей службы. Ты возвращаешься назад к желобу, поднимаешься по нему и отправляешься на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**239**

Комок густой клейкой кислоты выстреливает с кончиков пальцев волшебника и летит в твою сторону. *Проверь своё МАСТЕРСТВО*. Если тебе повезло, тебе удаётся пробежать так быстро, что в тебя попадают только брызги; отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если тебе не повезло, большой комок попадает тебе в грудь и руки, и ты должен вычесть 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ ([248](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\248.html)).

**240**

Вращающийся вихрь моментально стихает! Духи выглядят шокированными и потрясёнными, они внезапно осознали что-то о чем забыли или не понимали. Быстро они берутся за руки и творят заклинание. Ты можешь прибавить 2 к своему МАСТЕРСТВУ и 4 к своей ВЫНОСЛИВОСТИ (эти бонусы могут увеличить МАСТЕРСТВО или ВЫНОСЛИВОСТЬ даже выше начальныхуровней) в предстоящей битве, так как вихрь начинает вращаться снова ([378](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\378.html)).

**241**

Ты пытаешься красться по тропе тихо, чтобы не быть обнаруженным, и спустя несколько часов ты почти добрался до границы болота, когда огромный Человек-Ящер нападает на тебя из-за зарослей слева. Бедняга чудовищно изменён: его руки чуть больше, чем похожие на обрубки костяные наросты и пара рудиментарных кожистых крыльев с зелёными прожилками бесполезно хлопает у него за спиной. Монстр в ярости ревёт от собственной боли, и тебе было бы его жаль - если бы он явно не намеревался расколоть твой череп на мелкие кусочки. Тебе придётся его убить, это может даже быть милосердным по отношению к бедному созданию.

МУТИРОВАВШИЙ ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕР Мастерство 7 Выносливость 9

Если ты победил, твои неприятности на этом не заканчиваются! Прежде чем ты можешь предпринять любое действие (съесть еду или выпить зелье), второе создание, ещё более уродливое, чем первое, нападает на тебя!

ВТОРОЙ МУТИРОВАВШИЙ ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕР Мастерство 9 Выносливость 9

Если тебе удалось пережить второй бой, ты шлёпаешь через последние несколько метров болота, затем падаешь мешком, тяжело дыша; ты выбрался на юго-восточную сторону болота. Прежде чем ты удосуживаешься осмотреться, однако, ты находишь защищённое укрытие и проваливаешься в глубокий сон; ты полностью измотан. Иди на ([393](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\393.html)).

**242**

У Страшного Призрака осталось одно последнее защитное заклинание. Он создаёт на земле между вами барьер из осколков хрупкой кости, образуя кольцо вокруг себя. Кинь два кубика, затем прибавь 2 к выпавшему результату. Если общий результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([127](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\127.html)). Если конечный результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([319](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\319.html)).

**243**

Ты потратил время на поиски впустую: в кельях нет ничего ценного или интересного. Ты зеваешь и чувствуешь дремоту, опускаешься на одну из кроватей, чтобы слегка вздремнуть. Когда ты просыпаешься пару часов спустя, ты чувствуешь сильный голод. Ты должен поесть. Что ты сделаешь теперь?

Вернёшься в главный коридор и покинешь здание ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Вернёшься в главный коридор и откроешь дверь напротив, если ещё этого не делал ([180](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\180.html))

Направишься по главному коридору к Т-образной развилке ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html))

**244**

Если ты знаешь имя Мастера Воздуха, преобразуй его имя в число следующим образом: используя код A=1, B=2, C=3 ... Z=26. сложи числа, соответствующие буквам в его имени, и иди на параграф с тем же номером. Если параграф начинается со слов "Мастер Воздуха...", ты не ошибся и должен продолжать читать с ‘того параграфа. Если нет, твоё предположение относительно его имени было неверным, и тебе всё же придётся сразиться с ним ([265](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\265.html)).

**245**

Свет сходит со всех статуй, когда кристальная статуя покрывается трещинами и разбивается. У ног статуи лежит рубин с 36-ю гранями и Тигровый Глаз - коричневый камень с золотыми прожилками внутри куска кварца. Ты забираешь их (отметь, сколько граней имеет рубин). С началом этого нового дня ты должен поесть. Затем ты отправляешься на восток через Равнину Мечей к устрашающей чёрной башне волшебников ([390](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\390.html)).

**246**

"За барьером находится библиотека. Я не знаю как обойти экран. На нём ловушка: прикоснёшься к нему - и получишь сильный ожог. Я думаю, волшебники проникали в библиотеку через магический телепорт внизу в подземельях, но они никогда не говорили мне, где он. Мне не позволялось читать книги там. Но я знаю, что есть магический пароль к двери без замка или ручки где-то внизу. Это слово – «elementarae». Возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

**247**

Элементаль бесстрастно выслушивает твоё приказание. Он погружается обратно в пентаграмму, и ты слышишь громыхание и ощущаешь вибрацию у себя под ногами. Затем большая каменная фигура вновь поднимается внутри пентаграммы и кладёт ряд предметов к твоим ногам. Элементаль принёс тебе из-под земли каменный топор, щит и кучу еды - клубней и корешков. Едва ли это экзотическая еда, но её здесь достаточно (прибавь 5 к своей ЕДЕ). Элементаль не ждёт твоих дальнейших приказаний, а просто погружается под землю снова. Грохот продолжается, и пыль падает в слабой дымке с потолка. Ты решаешь, что настало время покинуть эту подземную область, поэтому ты забираешь Тигровый Глаз обратно и безопасно взбираешься по желобу ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**248**

Когда ты бежишь вниз по ступеням, они внезапно выравниваются, и ты оказываёшься внутри желоба. Ты соскальзываешь по нему вниз и жёстко приземляешься на пол внизу (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Пока ты поднимаешься, Чёрный Скелет приближается к тебе, а тело Мастера Огня возвращается к жизни. Иди на ([224](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\224.html)), чтобы сразиться с монстром.

**249**

Проходит больше времени, начинает темнеть, но здесь по-прежнему ничего не происходит. Ты должен поесть под конец дня. Тебя начинает клонить ко сну. Пойдёшь и подыщешь себе безопасное место для сна ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html)) или подождёшь здесь ещё дольше, рискуя подвергнуться нападению каких-нибудь бродячих ночных животных ([26](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\26.html))?

**250**

Ты силой открываешь дверь и входишь в хорошо освещённую комнату, обстановку которой составляют рабочие столы, небольшой книжный шкаф, кофр и простое кресло. В стене слева от тебя расположена одна-единственная дверь. Не похоже, чтобы в комнате кто-нибудь находился, но какое-то невидимое создание внезапно начинает бросать в тебя предметы: камни, прессы для бумаги и тому подобное! Ты щуришь глаза, выискивая, какое создание кидает предметы, и в конечном итоге ты можешь его разглядеть, тогда оно становится видимым. Но прежде, брошенные предметы могут причинить урон тебе. В тебя брошено ровно столько предметов, сколько раз ты пытался заставить дверь открыться, чтобы войти. За каждый брошенный предмет *Испытай своё Мастерство*. Если тебе повезло, ты уклоняешься от предмета, но если тебе не повезло, в тебя попали, и ты должен вычесть 1 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Создание медленно становится видимым - это маленькое, крылатое, похожее на беса существо с большой головой и длинными предплечьями: Гомункулус, компаньон волшебников, созданный с помощью магии. Он сердито гудит и атакует тебя своими острыми когтями. Если хочешь сразиться с Гомункулусом, иди на ([7](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\7.html)). Если хочешь отогнать его и попытаться с ним договориться, иди на ([288](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\288.html)).

**251**

Ты говоришь, что принимаешь услуги Паррэйна и даёшь ему клятву, что сделаешь всё возможное, чтобы найти его кости и захоронить их на Равнине Мечей. Дух превращается в воронку света и исчезает в твоём мече. Паррэйн теперь окажет тебе услугу три раза, прежде чем ты захоронишь его кости. Когда ты пользуешься услугой, ты должен сделать запись об этом на своём *Листе Путешественника*. Дух может совершить любое из следующих действий в любое время: он может излечить одну болезнь, которая у тебя может быть; он может усилить твой меч, так что тот причинит 6 единиц урона ВЫНОСЛИВОСТИ врага в результате удачного попадания в бою (ты можешь выбрать эту услугу, после того как нанес удар своему врагу); и он может исцелить тебя, так что ты восстановишь до 8 очков потерянной ВЫНОСЛИВОСТИ (но эта последняя услуга не может быть выполнена во время битвы). Прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ за то, что принял духа, но ты должен знать, что ты заключил договор с ним - и тебе лучше не нарушать его! Теперь иди на ([63](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\63.html)).

**252**

Когда ты становишься перед этой дверью, ты видишь, что у неё нет ни замка, ни какой-либо ручки. Ты можешь открыть эту дверь, только произнеся пароль. Если ты знаешь пароль, умножь количество букв в пароле на десять и иди на параграф с этим номером. Если ты не знаешь пароля, то можешь, либо пойти назад до двери у изгиба этого коридора и открыть ее ([185](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\185.html)), либо вернуться в главный коридор ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**253**

Морские Люди недоверяют тебе, несмотря на помощь, которую ты оказал им в битве. Некоторые из них ворчат и агрессивно нацеливают своё оружие на тебя, пока их предводитель взмахом руки не призывает их к тишине со спины своего серебристо-розового Морского Коня. "Прости моих братьев, - говорит он тебе. - У них есть веское основание не доверять народу суши. Наши семьи погибли от гарпунов и сабель пиратов из твоего народа". Ты молчишь при этом упрёке. Теперь, если у тебя есть Золотая Цепь, иди на параграф с тем же номером, сколько звеньев имеет цепь. Если у тебя её нет, иди на ([285](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\285.html)).

**254**

Намазав приманку, ты отходишь и с оружием наготове ожидаешь дальнейшего развития событий. Когда слизь сползает в воду, чёрная голова угря медленно высовывается из воды у края бассейна, его толстый чёрный язык лижет слизь. Всё больше витков чешуйчатого тела рептилии начинают выползать из воды в каменный коридор. Этот угорь выглядит по-настоящему злобной тварью, с тёмно-бурым пёстрым телом и толстой костистой головой, выпуклыми глазами и мощной мускулистой пастью. Его зубы не такие уж большие или многочисленные, но сила его челюстей компенсирует это, если он тебя укусит! И всё же, у тебя будет преимущество в сражении с этой тварью, потому что она частично находится на суше, поэтому ты сразу же атакуешь!

БОЛЬШОЙ УГОРЬ Мастерство 8 Выносливость 11

Если ты победил, ты перебираешься через воду и пробуешь открыть дверь на другой стороне комнаты ([153](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\153.html)).

**255**

Ты толкаешь незапертую дверь. Внутри находится то, что было когда-то учебной комнатой - перед тем как она была полностью разграблена. Мебель и книги, образцы и экземпляры растений, фруктов и семян - всё здесь перевёрнуто, разбросано и растоптано ногами. Ты внимательно всё обыскиваешь, и под ковром, сваленным в кучу в одном углу комнаты, находишь крошечный люк. Не представляется возможным поднять крышку люка силой, и ты можешь открыть её, только если у тебя есть Золотой Ключ. Если он у тебя есть, тебе известен номер параграфа, на котором ты его нашёл. Удвой это число и иди на параграф с тем же номером. Если у тебя нет Золотого Ключа, ты покидаешь комнату и возвращаешься в коридор. Что ты сделаешь теперь?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Отправишься по коридору к другой двери, если ещё не открывал её ([61](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\61.html))

Взберёшься по лестнице ([302](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\302.html))

**256**

"Caltarelair, это всё было деянием Мастера Огня. Он повлиял на твой разум и уничтожил твоё тело, и теперь твой дух не может найти покоя. Он поместил некую магию в Камеру Стихий, которая является причиной вашей яростной вражды с Ремишесом. Пожалуйста, пойдём со мной, и давай покончим с тем, что лежит за её дверью. Мне нужна твоя помощь, чтобы сделать это. Я хочу, чтобы ты обрёл покой".

Дух колеблется, старик всё ещё выглядит сердитым и недоверчивым, но теперь он выглядит неуверенным в себе. Он опускает руки. "Я пойду, - шепчет он, наконец. - Но я уничтожу тебя, если это ложь или хитрость".

Ты идешь вместе с Caltarelair к двери Камеры Стихий, возле которой уже стоит Ремишес. Духи двух волшебников незамедлительно реагируют на присутствие друг друга и приходят в ярость. Ты умоляешь их отложить свои разногласия всего на несколько мгновений, и позволить тебе войти в камеру. Ты говоришь им, что они могут поубивать друг друга потом, если они действительно хотят это сделать, и что пара минут отсрочки ничего не значит. Духи обмениваются злобными взглядами, но подчиняются и оба касаются двери с её множеством рун. Она распахивается ([121](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\121.html)).

**257**

Страшный Призрак будет использовать свои когти, чтобы разорвать твоё тело и лицо. Каждый раз, когда он наносит тебе удар, ты теряешь обычные 2 единицы ВЫНОСЛИВОСТИ, но ужас также отнимает у тебя 1 единицу ПРИСУТСТВИЯ с каждым ударом, и, если твоё ПРИСУТСТВИЕ понизится до нуля, ты умрёшь, сама твоя душа будет погашена этим ужасным лордом нежити. Если у тебя нет магического меча, ты не сможешь причинить вреда своему врагу, и ты погибнешь здесь. Если у тебя есть магический меч, убедись, что ты осведомлён о преимуществах, которые будут получены от использования Клинкового Яда и Призрачного Яда, и любого Зелья, которое ты принял. Тебе понадобятся все преимущества в этой последней страшной битве!

СТРАШНЫЙ ПРИЗРАК Мастерство 11 Выносливость 19

Если ты победил, иди на ([400](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\400.html)).

**258**

Люди-Ящеры не допустят тебя в свою деревню, но они показывают тебе безопасное место на окраине, где ты можешь поспать, а их ночные дозорные будут охранять тебя. Они даже дают тебе немного змеиного мяса на ужин. Оно сырое и тебе нелегко заставить себя, его проглотить, но ты не можешь отвергать их гостеприимство, к тому же мясо питательное. Восстанови 4 потерянные единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Наутро, помня об их предупреждении насчёт враждебных Людей-Ящеров на этой тропе, что ты сделаешь?

Продолжишь идти по этой тропе всё равно ([241](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\241.html)).

Вернёшься назад и выберешь юго-западную тропу ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html)).

Вернёшься назад и выберешь путь по канатному мосту ([84](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\84.html)).

**259**

Многие флаконы и сосуды здесь содержат мази и крема, определить которые у тебя нет возможности: некоторые возможно ядовиты, некоторые могут быть едкими, и ты не можешь позволить себе рисковать. Единственное исключение составляет сосуд с маслом синего оттенка настолько светлого, что оно кажется почти нематериальным. На нём этикетка "Эфирное Масло", и в этом сосуде есть две порции. Эфирное Масло обладает двумя особыми качествами, которые ты должен принять к сведению. Во-первых, если у тебя есть немного Могильного Праха, ты можешь смешать его с этим маслом, чтобы создать Проклятие Призраков. Одна порция Проклятия Призраков, нанесённая на твой меч (ты можешь сделать это перед боем), позволит тебе причинить 1 дополнительную единицу урона ВЫНОСЛИВОСТИ любому Призраку, по которому тебе удастся попасть во время первых пяти Раундов Атаки любого боя. Во-вторых, одной порцией Эфирного Масла ты можешь натереть свою кожу, что позволит тебе самому стать эфирным; тебе будет дано указание, когда бы это могло быть важным выбором. Используй это масло мудро! Теперь возвращайся на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**260**

Дверь распахивается, и ты поспешно закрываешь её за собой и встаёшь к ней спиной. Ты пытаешься оценить размер и величие этой огромной комнаты, вид на которую открывается перед тобой. Ты стоишь на каменном балконе, осматривая большую круглую комнату с обширным сводчатым потолком, который, должно быть, возвышается на тридцать метров над полом. Изогнутые лестничные пролеты ведут вниз по обе стороны от тебя; в самом низу левого неподвижно стоит Чёрный Скелет, вооруженный двуручным мечом, и даже в жаркой дымке можно разглядеть огоньки пламени, мерцающие меж его челюстей. В середине комнаты непрерывный круг пламени, внутри которого что-то начинает материализоваться в воздухе над поникшим телом, что сидит на тронном кресле. Ты можешь совершить единственное действие (выпить зелье, нанести яд на твой меч, выпить грога или немного Травяной Настойки Монахов или очень быстро запихнуть еду себе в глотку), прежде чем тело Мастера Огня будет одержимо проявляющейся сущностью и готово к бою. Если ты хочешь пропустить любой подготовительный шаг и предпринять наступательное действие незамедлительно, иди на ([86](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\86.html)). В противном случае, иди на ([17](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\17.html)).

**261**

За открытым люком обнаруживается каменная лестница, ведущая вниз в погреб. Некоторые из хранящихся здесь вещей могут представлять ценность для тебя. Это верёвка, деревянный шест и достаточное количество еды (прибавь 4 к своей ЕДЕ). Ты возвращаешься в главную комнату маяка. Что ты сделаешь теперь?

Взберёшься по лестнице, если ты ещё этого не делал ([376](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\376.html))

Уйдёшь и направишься к месту кораблекрушения ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Уйдёшь и посетишь что-нибудь ещё ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html))

**262**

Видно, что молодой человек отчаянно напуган, и он лихорадочно готовится сотворить ещё одно заклинание. Кинь два кубика, затем прибавь 2 к выпавшей сумме. Если конечный результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([19](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\19.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([303](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\303.html)).

**263**

Дверь здесь обуглена и повреждена, но дверной проём и его рама залиты магическим светом, и ты полагаешь, что здесь расположена преграда или ловушка, и что волшебник, который уничтожил Мастера Воды, не смог устранить её - а возможно даже не хотел рисковать столкнуться с ней. Ты не знаешь, как избавиться от этой ловушки, и она может нанести серьёзный урон. Если ты готов рискнуть пострадать от действия ловушки, иди на ([342](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\342.html)). В противном случае, ты можешь исследовать дверь на противоположной стороне комнаты, если ты уже этого не делал ([317](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\317.html)), покинуть рабочий кабинет и открыть дверь сразу за заполненной водою комнатой ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)), или поискать где-нибудь ещё на этом подземном уровне ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**264**

Если у тебя есть магический меч, иди на ([368](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\368.html)). Если нет, иди на ([12](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\12.html)).

**265**

Ты сражаешься с духом Мастера Воздуха. Если у тебя нет магического меча, ты не сможешь навредить ему, и ты вынужден бежать ([11](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\11.html)). В противном случае, сражайся с ним обычным образом. У него есть особые атакующие заклинания, которые он пытается использовать в первых двух Раундах Атаки. Они являются успешными, только если его Сила Атаки выше в этих Раундах Атаки. В первом Раунде Атаки, если он имеет более высокую Силу Атаки, он нанесёт тебе удар Стеной Ветра, и тебе придётся вычесть 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Во втором Раунде Атаки он создаст магическую воздушную боло, которое обёрнется вокруг твоих ног и ударит по телу. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, и в следующем Раунде Атаки ты должен уменьшить на 2 свою Силу Атаки, пока ты пытаешься восстановить равновесие. Впоследствии, он поражает тебя парализующим холодом, и ты теряешь 2 единицы ВЫНОСЛИВОСТИ с каждым ударом, который он нанесет.

МАСТЕР ВОЗДУХА Мастерство 10 Выносливость 11

Если ты победил, ты не находишь здесь никакой награды. Ты возвращаешься в главный коридор, чтобы поискать где-нибудь ещё ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**266**

Чтобы сделать экстракт Остролистника тебе понадобятся пестик и ступка, чтобы размолоть очень жесткие шипы, и нужно несколько капель масла из запаса в твоем фонаре (если у тебя он есть) или несколько капель оливкового масла. Если у тебя нет этих предметов, ты продолжаешь идти на восток ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

Если у тебя есть эти предметы, ты можешь приготовить небольшое количество Клинкового Яда, достаточное для одной битвы. Клинковый Яд увеличит урон, который совершает твой меч: он будет наносить дополнительную единицу урона ВЫНОСЛИВОСТИ противника после каждого удачного удара. Этот эффект длится только одну битву прежде чем Яд сотрется с лезвия; ты должен применить его на твоем клинке до битвы, а не во время неё. Если у тебя есть стеклянная бутылка (или пустой пузырек из-под зелья), ты можешь хранить этот Яд и применить его в любое время перед битвой. Если тебе не в чем хранить Яд, ты должен сейчас намазать его на свой меч, и он сработает во время следующей битвы, в которую ты вступишь. А сейчас иди на ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**267**

Ни снаружи, ни внутри колокола нет ничего интересного, но тебе может пригодиться прикреплённая к нему длинная веревка, поэтому ты её забираешь. Что ты сделаешь теперь: обыщешь солому и ветви ([155](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\155.html)), или спустишься по ступеням в подземелья ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html))?

**268**

Манекен атакует своими тяжёлыми металлическими кулаками теперь, когда он вырос до своего полного двухметрового роста. Его удары очень мощные: когда он по тебе попадает, кинь один кубик; если выпадет 5 или 6, манекен нанесёт 3 единицы урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, вместо обычных 2-х единиц.

БРОНЗОВЫЙ МАНЕКЕН Мастерство 8 Выносливость 9

Если ты победил, можешь изучить мечи, если ещё этого не делал ([103](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\103.html)), или покинуть эту комнату и продолжить поиски где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**269**

Поскольку магия тех, кто его призвал, слабее вдали этих подземелий, этот Огненный Элементаль менее сильный, чем большинство его сородичей. Его жар обжигает, но меньше обычного, и твой Магический Меч не расплавится об него. Однако, металл очень сильно нагревается. В каждом Раунде Атаки после пятого, ты автоматически теряешь 1 единицу своей ВЫНОСЛИВОСТИ, благодаря ожогам, которые ты получаешь, пытаясь удержать раскалённый металл! Поэтому убей этого врага быстро; к счастью, ты не пострадаешь из-за штрафов в бою здесь, если у тебя нет фонаря: Огненный Элементаль настолько яркий во тьме, что ты можешь видеть, куда наносить удары своим мечом.

Огненный Элементаль Мастерство 9 Выносливость 12

Если хочешь прекратить бой из-за того, что ты перенёс слишком много урона от твоего перегретого меча, ты можешь бежать. Ты бросаешь свой Магический Меч за пределы кургана, так что ты можешь поднять его, когда он остынет, и убегаешь, но ты должен потерять 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ, когда Огненный Элементаль наносит тебе удар в спину на твоём пути к выходу. Если решишь убежать, иди на ([374](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\374.html)). Если ты одолел Элементаля, иди на ([287](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\287.html)).

**270**

Петли и замок маленькой задней двери очень ржавые. Даже навалившись всем своим весом на дверь, ты не можешь заставить её открыться. Выбивая её, ты рискуешь привлечь внимание стражей у главной двери. Если у тебя есть оливковое масло, ты можешь использовать его, чтобы смазать петли и замок, и войти. Если у тебя нет оливкового масла, но есть фонарь, ты можешь использовать масло из фонаря таким же образом, но отныне ты будешь неспособен зажечь свой фонарь, пока не найдешь ещё масла для него. Если у тебя есть немного оливкового масла или масло из фонаря, и ты желаешь использовать его, иди на ([380](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\380.html)). Если нет, ты можешь направиться к большой передней двери ([226](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\226.html)), или отступить и обыскать утёсы ([24](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\24.html)).

**271**

Мастер Огня кричит, когда жгучая кислота попадает ему прямо в грудь. Отними 4 от его ВЫНОСЛИВОСТИ (сделай пометку об этом), и ты не даёшь ему сотворить заклинание. Настало время подобраться к нему поближе. По какой лестнице ты сбежишь вниз: по левой ([98](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\98.html)), или по правой ([248](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\248.html))?

**272**

Ты покидаешь корабль и спускаешься в лодку, которая раскачивается вверх и вниз как сумасшедшая на больших волнах. Шторм принимает устрашающие размеры, и все свои силы ты тратишь на то, чтобы, не налетев на скалы, проложить себе путь обратно к берегу. Потеряй 3 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за переутомления. Когда твоя лодка находится всего в нескольких метрах от берега, она запутывается в плотных водорослях. Сопротивление на удивление сильное думаешь ты - пока не вглядываешься и к своему ужасу не обнаруживаешь настоящий подводный лес из рук скелетов, ухватившихся за твою лодку и пытающихся перевернуть её... а одна конечность даже тянется в лодку, чтобы схватить тебя за ноги! Если у тебя есть рыболовная сеть, иди на ([298](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\298.html)). В противном случае, ты можешь попытаться отбить эту необычную атаку ([318](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\318.html)), или спрыгнуть в неглубокую воду и попытаться пробиться к берегу ([225](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\225.html)).

**273**

Подняв крышку большого чана, ты одновременно видишь и обоняешь, похожий на сироп кислотный осадок, лежащий на дне. Если хочешь, ты можешь собрать немного кислоты в любые свободные ёмкости, которые у тебя могут быть (пустые сосуды из-под зелий или стеклянные бутылки). Стеклянная посуда здесь не достаточно чистая для того, чтобы добавлять в неё кислоту - ты и думать не хочешь о том, какие алхимические реакции могут произойти! Если хочешь собрать кислоту, отметь, сколько сосудов ты ею наполнишь (максимум до 4-х). В боях ты теперь можешь метать бутылки с кислотой; при удачном попадании разъедающая жидкость причинит 4 единицы урона ВЫНОСЛИВОСТИ противника. Тебе будет сказано, когда это можно сделать. Кислоту можно также использовать и для других целей, разумеется! Возвращайся на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**274**

Ты собираешь по кускам разбитые статуи настолько хорошо, насколько можешь, операция, которая занимает не один час, поэтому ты должен что-нибудь съесть. Наконец ты отходишь назад и любуешься своей выполненной вручную работой. Статуи были бюстами людей, кажется, но их черты стерлись, и ты можешь разобрать мало деталей; несколько оставшихся частей образуют простые кристальные вазы, одну красную и одну коричневую с золотым оттенком. Они не имеют для тебя никакого особого значения. Внезапно ты чувствуешь, что очень устал после всей этой работы; уже очень поздно, поэтому ты складываешь вместе несколько тяжёлых гобеленов, собирая подобие кровати, и тут же засыпаешь.

Ты встаёшь на рассвете отдохнувшим, восстанови на 4 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ. Ты осознаёшь, что мягкое свечение внутри святилища является отражением рассвета снаружи; восстановленные статуи претерпели значительные изменения за ночь! Две кристальные вазы слились в одну могучую человеческую фигуру, а другие статуи стали бюстами некоторых богов Титана, которых как тебе, кажется, ты можешь опознать. Ты видишь Чилу, богиню удачи; Хамасксиса, бога знания; Тэлака, бога храбрости в образе льва; и Галану, богиню здоровья и плодородия. Вдоль этого ряда статуй свет проходит из одного конца в другой, затем возвращается снова в бесконечном повторении. У тебя чувство, что если ты положишь руки на одну из статуй, пока она залита светом, ты можешь получить помощь или в некотором роде благословение. В конце концов, ты восстановил святилище. На какую статую ты возложишь руки?

Чилы, богини удачи ([329](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\329.html))

Хамасксиса, бога знания ([309](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\309.html))

Тэлака, бога храбрости ([181](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\181.html))

Галаны, богини здравия и плодородия ([21](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\21.html))

Безликую кристальную статую ([245](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\245.html))

**275**

Ты размахиваешь своим оружием против рядов Красных Скелетов, когда они приходят в движение. Ты сражаешься с ними как с группой. Не все из них оживают; сколько так делает, зависит от твоего ПРИСУТСТВИЯ: за каждые два очка ПРИСУТСТВИЯ, которые ты имеешь, ты должен добавить 1 к базовому показателю ВЫНОСЛИВОСТИ группы, представленному ниже. Также, если у тебя нет каменного топора, твоё оружие причинит только 1 единицу урона ВЫНОСЛИВОСТИ группы Скелетов при удачном попадании (даже если у тебя есть Магический Меч).

Группа Красных Скелетов Мастерство 8 Выносливость 10

Если ты победил, ты прокладываешь себе путь к красной двери в конце коридора ([260](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\260.html)).

**276**

Ты взбираешься на дерево, где относительно безопасно, и проводишь ночь очень спокойно. Когда ты просыпаешься, ты чувствуешь себя отдохнувшим (восстанови на 2 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ), но ты должен позавтракать. Наступил ясный новый день, птицы громким пением встречают рассвет, и на поляне перед тобой стоит только обычная каменная арка. Но времени мало, и ты должен найти, куда бы ещё можно было отправиться ([363](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\363.html)).

**277**

Покинув склеп и кладовую, ты возвращаешься в главный коридор. Что ты сделаешь теперь?

Откроешь дверь в дальнем конце коридора, если ещё этого не делал ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

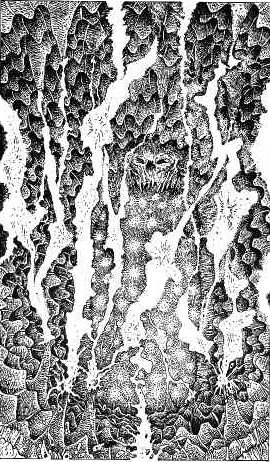
Попробуешь пройти сквозь экран света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**278**

Ты чувствуешь воздействие на свой разум, когда Страшный Призрак формируется перед тобой и протягивает свои туманные когти к твоему лицу. Ты беспомощен - парализован - пока призрак захватывает твой разум и подчиняет волю. Ты станешь беспомощной оболочкой, пока он доминирует над тобой. Твоё приключение на этом заканчивается.

**279**

Бутылка содержит почти пол-литра оливкового масла высшего качества. В данный момент тебе от него мало пользы, но у тебя такое предчувствие, что оно может пригодиться в определённый момент в дальнейшем... ([387](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\387.html))

**280**

Когда ты чувствуешь, что дверь начинает поддаваться твоему натиску, комната, в которой ты стоишь, начинает реагировать на твои усилия. Костяные выступы по всей комнате начинают искриться и плеваться в тебя маленькими сгустками пламени, а тебе нужно ещё немного времени, чтобы открыть дверь. Если Бронзовый Манекен с тобой, иди на ([159](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\159.html)). Если нет, иди на ([194](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\194.html)).

**281**

Ты снаружи монастыря. Оглядевшись, ты замечаешь несколько мест, которые мог бы исследовать. Если ты заполучил Магический Камень, ты полагаешь, что его можно использовать, чтобы заново зажечь луч маяка. Если ты уже был там и знаешь где использовать Магический Камень, ты должен знать на какой параграф нужно идти, чтобы сделать это, но тебе придётся что-нибудь съесть по пути. В противном случае, куда ты направишься?

На северо-восток к маяку ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html))

На запад к лесистой местности, если ты ещё там не был ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html))

На юго-запад к травянистому взгорью ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html))

На юг к болотистой местности в отдалении ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html))

**282**

Когда ты упираешься в дверь, металлическая сеть становится вишнёво-красной и взрывается пламенем. Тебе удаётся открыть дверь, но ты получаешь сильные ожоги. Вычти 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ и иди на ([198](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\198.html)).

**283**

Ты выходишь из болота на его юго-западную границу. Ты измотан и взбираешься на дерево, чтобы поспать.

Когда ты просыпаешься, то должен поесть. Оглядевшись вокруг, на западе ты видишь бухту с резко понижающимся утесом, ведущим к ней, а к югу широкие и непривлекательные просторы бесплодной земли, коричневые и чёрные камни и пыль. За равниной на дальнем юго-западном краю острова какое-то здание, хотя отсюда ты не можешь различить деталей. Чуть к востоку от тебя, на дальней стороне острова стоит неприступная чёрная башня. Итак, куда ты сейчас пойдешь?

По направлению к утесу ([41](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\41.html)).

Через равнину по направлению к зданию на западе ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html)).

Через равнину по направлению к черной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**284**

Сундук заперт, и у тебя такое чувство, что в нём скрыта какая-то ловушка. Ты можешь взломать замок ножом, но тогда ты рискуешь привести в действие ловушку. Если хочешь рискнуть открыть сундук, иди на ([297](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\297.html)). Если предпочтёшь не делать этого, иди на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)).

**285**

У лидера Морских Людей есть кое-какая информация для тебя: "Волшебники, которых искал Шантизар, находятся в чёрной башне на западе - или, вернее, в подземельях под ней. Они мертвы, но от этого не менее опасны. В утёсах под башней есть потайной вход в эти подземелья; если сможешь войти там, тебе, возможно, удастся избежать некоторых ловушек, которые они разместили, чтобы защитить себя. Прощай, я желаю тебе благословения богов". Морские Люди уплывают в свои подводные дома. Что до тебя, когда ты поднимешься на утёсы, направишься ли ты на юго-запад по направлению к отдаленному зданию ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html)) или на восток к чёрной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html))?

**286**

Внутри здание было что-то вроде святилища, по крайней мере, до того как было разрушено. Разбитые куски скульптур беспорядочно валяются на полу, книги разорваны и измельчены, вазы и украшения бездумно разбросаны и разбиты. Настенные покрытия разорваны, альковы усыпаны обломками и кусочками кости. Восточная стена забрызгана засохшими бурыми пятнами крови. Что ты сделаешь?

Попытаешься восстановить и очистить святилище ([195](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\195.html))

Тщательно пороешься в обломках ([143](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\143.html))

Покинешь святилище и отправишься на восток ([390](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\390.html)).

**287**

Всё что ты получаешь за свои страдания - это щит, который ты находишь в дальнем углу кургана. Можешь добавить его к своим вещам, если у тебя уже нет одного. Небогатый улов за сражение с таким крепким противником. Что ты сделаешь теперь?

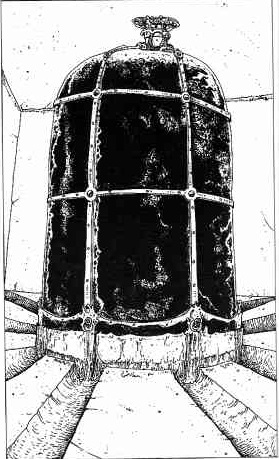
Взберёшься на дерево, чтобы поспать ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган справа от тебя, если ещё этого не делал ([38](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\38.html))

Войдёшь в большой курган в центре ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**288**

Маленькое создание является стражем и защищает своего хозяина, поэтому оно не обращает внимания на твои слова. Оно наносит тебе удар, пока ты говоришь (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Тебе придётся сражаться ([7](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\7.html)).

**289**

Ты открываешь дверь и оказываешься в большой камере. Почти всё свободное пространство занимает огромный, сделанный из стекла резервуар с железными шарнирами и соединениями, который запечатан за исключением единственного впускного клапана. По полу расходятся вырезанные в нём каналы, должно быть они предназначены для слива жидкости. Резервуар заполнен зелёной слизистой массой, которая похожа на сжиженные водоросли. Кажется, она гниёт, и твои ноздри улавливают отвратительный запах, несмотря на то, что резервуар плотно закрыт. Если хочешь, ты мог бы с лёгкостью поместить что-нибудь небольшое в резервуар, хотя ты не знаешь, как вытащить что-нибудь из него, не разбив стекло. Если ты желаешь что-нибудь поместить во впускной клапан резервуара, реши, что ты в него положишь, и иди на ([51](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\51.html)). Если хочешь разбить стекло резервуара, иди на ([176](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\176.html)). Если ты предпочёл бы покинуть эту камеру и поискать где-нибудь ещё, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**290**

Нанесённый на твою кожу скользкий и липкий Крем отпугивает извивающиеся побеги растений, и ты можешь безопасно пройти мимо них. Ты подходишь к передней двери монастыря, которая слегка приоткрыта. Не похоже, что есть какой-то другой вход в здание. Кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([206](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\206.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([222](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\222.html)).

**291**

Ты спускаешься к береговой линии и обнаруживаешь небольшую весельную лодку, раскачивающуюся на покрытой водорослями воде вблизи от берега. Ты мог бы достигнуть места крушения корабля, который уже разваливается на части, используя эту лодку. Эта затея определённо опасна: ветер поднимается с моря и волны становятся всё выше. Но на борту корабля могут быть припасы, которые бы тебе пригодились, и возможно даже какая-нибудь информация о том, что происходит на острове. Если ты решишь подплыть к месту крушения, иди на ([367](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\367.html)). Если ты передумал и желаешь исследовать что-нибудь ещё, иди на ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html)).

**292**

Ты проходишь полпути по коридору и ни один из Красных Скелетов не оживает. Если у тебя есть Сапфир, Топаз, Огненный Рубин и Тигровый Глаз, сложи количество граней всех этих самоцветов, раздели результат пополам и иди на параграф с тем же номером. В противном случае, один скелет вдруг наносит тебе удар своим мечом (отними 2 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Ты вынужден сражаться, так как нежить окружает тебя ([275](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\275.html)).

**293**

"Мне не разрешалось ходить во многие места, но я знаю о паре ловушек. Не снимай мечи над камином, если ты доберёшься до комнат Мастера Огня в самом глубоком подземелье. Будь осторожен на ступенях, ведущих вниз на следующий подземный уровень - на них сейчас поставлена ловушка, поэтому ищи внимательно любые ямы или ловушки там. Я точно не знаю, что это за ловушка. Я знаю, что в алхимических лабораториях Мастера Воды есть магические ловушки - не трогай там зелёные шары. К экрану синего света в коридоре не прикасайся тоже. Будут и другие ловушки, но я о них не знаю". Возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

**294**

Проходит время, и ты должен поесть. Ты проходил весь день, и становится понятно, что эта тропа каким-то образом зачарована. Она просто не может быть настолько длинной, как то расстояние, которое прошли твои усталые ноги. Как бы там ни было, уже темнеет и тебе нужно поспать. Ты забираешься на дерево и устраиваешься на крайне неудобный ночлег, в безопасности от хищных животных.

Наконец рассветает, и ты стаскиваешь своё затёкшее тело на землю. Возвращайся на тропу ([345](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\345.html)).

**295**

Твой меч поражает Мастера Огня и не даёт ему сосредоточиться, тем самым нейтрализуя его магическую атаку. Удар твоего оружия наносит обычный урон, поэтому иди на ([375](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\375.html)) и прикончи волшебника!

**296**

Ты безопасно добираешься до двери серого каменного здания и к своему удивлению обнаруживаешь, что она не заперта! Ты открываешь дверь и входишь ([286](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\286.html)).

**297**

Как ты и предполагал, ты приводишь в действие ловушку с дротиком, который впивается тебе в руку (понизь на 1 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ). Что ещё хуже, облако удушливого газа из сундука начинает заполнять комнату. У тебя есть выбор: ты можешь выбежать из комнаты немедленно ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)), или ты можешь попытаться закрыть крышку сундука, но это будет означать, что ты вдохнёшь больше этих ядовитых паров ([324](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\324.html)).

**298**

Ты бросаешь сеть, и бездумно хватающие конечности вцепляются в неё и запутываются. Тебе удается невредимым добраться до берега, но ты должен вычеркнуть сеть из списка своих вещей. Иди на ([166](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\166.html)).

**299**

Ты вглядываешься через открытую дверь в круглую комнату в основании маяка. К счастью, просачивающегося с купола света как раз хватает для того, чтобы различить общие очертания. Простые ровные каменные ступени винтовой лестнице, ведут наверх, в то же время деревянный люк в полу указывает на то, что ниже уровня пола тоже есть помещение. Также в полутьме виден пускающий слюни отвратительный монстр! Он выглядит как тучная, сочащаяся слизью гигантская личинка с множеством человеческих рук, торчащих из сегментов его тела, а его голова имеет некоторые человеческие черты. С мерзким содроганием Слизневый Червь выплевывает в тебя большой комок зловонной жижи; затем он, извиваясь, ползёт в твою сторону. У тебя есть возможность избежать битвы. Что ты сделаешь?

Атакуешь Слизневого Червя ([29](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\29.html))

Попытаешься увернуться от монстра и взбежать по ступеням ([228](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\228.html))

Убежишь и спустишься к месту крушения ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Убежишь и посетишь другие места ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html))

**300**

Магическая защита обдает тебя холодом, когда ты силой открываешь дверь; тебе кажется, что ты никогда не испытывал такого ужасного, оцепеняющего холода. Вычти 5 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, но тебе удаётся проникнуть в спальню Мастера Воды. Поиски здесь займут какое-то время, поэтому ты должен поесть. Ты проверяешь предметы меблировки маленькой спальни и быстро устанавливаешь, что наибольший интерес здесь представляют несколько записных книжек, спрятанных в запертом сундуке, который ты вскрываешь при помощи своего ножа ([172](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\172.html)).

**301**

До этого момента Мастер Огня просто наблюдал, как ты сражаешься с его стражем. Сейчас он выпускает в тебя одно из своих малых заклинаний. Огненный Шар срывается с кончиков его пальцев и с рёвом проносится через комнату. Кинь один кубик; столько ты должен вычесть из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. На Чёрного Скелета это заклинание не оказывает никакого воздействия. Если ты всё ещё жив, продолжай сражаться с ним до конца, а затем иди на ([346](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\346.html)).

**302**

Один лестничный пролет с деревянными перилами ведёт наверх к лестничной площадке, с которой затем влево и вправо расходятся отдельные лестницы. Осторожно шагая вверх по ступеням, одновременно проверяя их на наличие растяжек или других ловушек, ты почти поднимаешься на площадку, когда замечаешь, что на полу здесь начертана магическая пентаграмма. У тебя нет никаких соображений по поводу того, что может произойти, если ты на неё наступишь, чтобы пройти к лестницам за ней. Ты мог бы попытаться перепрыгнуть через неё, используя перила в качестве опоры, но это может быть очень непросто! Что ты сделаешь?

Покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Войдёшь в пентаграмму ([392](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\392.html))

Попробуешь как-нибудь удалить пентаграмму ([3](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\3.html))

Предпримешь попытку перепрыгнуть через пентаграмму ([193](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\193.html))

**303**

Ученик не слушает, а запускает ещё несколько магических снарядов в тебя (вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Если хочешь сражаться с ним, иди на ([395](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\395.html)). Если хочешь продолжать переговоры, кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, молодой человек, наконец, успокаивается, и вы можете поговорить ([19](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\19.html)). Если выпавший результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([395](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\395.html)).

**304**

Элементаль никак не реагирует. Ты полагаешь, что он не способен покинуть это место, к которому прикован заклинанием, и поэтому не может сопровождать тебя. Что ты сделаешь теперь?

Попросишь у Элементаля материальной помощи ([247](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\247.html)).

Попросишь у Элементаля магической помощи ([238](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\238.html)).

Нападешь на Элементаля ([358](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\358.html)).

Уйдешь отсюда, взберешься по желобу и отправишься на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**305**

Если выпущенные в тебя чернила непопали тебе в лицо, ты можешь бросить сеть и частично опутать Осьминога: вычитай 2 из его Силы Атаки во время боя с ним. Если ты был обрызган чернилами, ты видишь недостаточно хорошо для эффективного броска, и промахиваешься. В любом случае иди на ([77](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\77.html)), чтобы сразиться с монстром.

**306**

Кресло очень удобное, и ты погружаешься в него с некоторым облегчением. Ты протягиваешь руку, пододвигаешь графин к себе, и отпиваешь немного изысканной жидкости. Вино великолепно на вкус - настолько, что ты осушаешь весь графин. Ты погружаешься в очень комфортный сон...

Ты просыпаешься, чувствуя себя полным сил (восстанови свою ВЫНОСЛИВОСТЬ до её *начального* уровня). Ты можешь взять графин с собой, если хочешь. Возможно, ты найдёшь, что в него поместить позже. Теперь возвращайся на ([110](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\110.html)) и выбери другое действие.

**307**

Если хочешь покинуть курган после этой ожесточённой схватки, иди на ([20](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\20.html)). Если хочешь исследовать дальше, есть ли у тебя фонарь? Если есть, иди на ([218](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\218.html)). Если же нет, иди на ([208](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\208.html)).

**308**

Пламя обжигает тебя, пока ты, стиснув зубы, бежишь сквозь него. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ (если у тебя есть Рубин, вычти 2) ([196](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\196.html)).

**309**

У тебя видение: седовласого волшебника в жёлтых одеяниях внезапно сражает поток дымящейся вязкой жидкости, после нее остается только обугленное тело; ты полагаешь, что атака была произведена с помощью кислоты. Затем дух волшебника покидает тело и оглядывается; он выпускает маленький шар магической энергии из своей руки, удивляется тому, что он всё ещё может использовать магию, и удаляется. Ты твёрдо убеждён, что этот волшебник был не совсем злым, и что его дух ищет что-то в своих блужданиях. Ты также убежден, что этот дух должен объединиться с другим, чтобы дать тебе что-то, в чём ты отчаянно нуждаешься, чтобы достичь успеха в своёй миссии. Под конец ты видишь себя открывающим могилу, ты знаешь, что похороненный в ней человек был хорошим, в другой ситуации это было бы осквернением, но ты знаешь, что ты должен так сделать, чтобы помочь себе. Теперь иди на ([245](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\245.html)).

**310**

Дверь перед тобой заперта и не поддаётся, как бы ты не пытался её открыть. Ты сможешь бросить вызов лежащим за ней ужасам, только если у тебя есть алмаз. Если он у тебя есть, ты знаешь, сколько карат имеет камень, поэтому иди на параграф с тем же номером. Если у тебя нет алмаза, ты не сможешь пройти дальше. Ты проиграл, и твоё приключение заканчивается здесь.

**311**

Ты читаешь запись о Грибах-Крысохвостах; она говорит тебе что активный ингредиент в грибах должен быть извлечен с помощью оливкового масла. Если у тебя нет оливкового масла, ты не сможешь приготовить это снадобье. Если у тебя есть немного оливкового масла, ты можешь раздавить несколько грибов и вставить их в бутылку с маслом. Если у тебя есть запасная стеклянная бутылка, ты можешь использовать самую малость масла и сохранить остальное; в противном случае тебе придется удалить оливковое масла из твоего списка имущества. Получившаяся микстура выглядит крайне отвратительной и пахнет соответствующим образом; но, невероятно, она действует как Зелье Выносливости. Ты можешь выпить это в любое время, кроме как во время битвы, и она восстановит потерянные очки ВЫНОСЛИВОСТИ на половину от твоей начальной ВЫНОСЛИВОСТИ (с округлением в большую сторону). Теперь ты возвращаешься назад и выбираешь южный путь через леса ([345](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\345.html)).

**312**

Твоё тело становится нематериальным, призрачным, почти прозрачным. Отвратительный Страшный Призрак, который поднялся из трупа волшебника, уставился на тебя с ненавистью и страхом! Его лицо покрыто морщинами, его глаза запали в глазницы, а с когтистых пальцев поднимаются струйки и завитки едкого дыма. Он находится чуть поодаль от тебя, в мире, который кажется странным и только наполовину реальным; ты можешь различить материальный мир, включая комнату волшебника, но как сквозь туманную дымку; у этого Эфирного Измерения есть его собственная неуловимая текучая природа. Но тебе придется привыкнуть к нему быстро, так как неупокоенный монстр машет своими руками, и ты полагаешь, что он обладает какой-то собственной магией. Что ты сделаешь?

Метнёшь кислоту в Страшного Призрака, если она у тебя есть ([149](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\149.html)).

Выпьешь Синее Зелье, если у тебя оно есть ([117](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\117.html)).

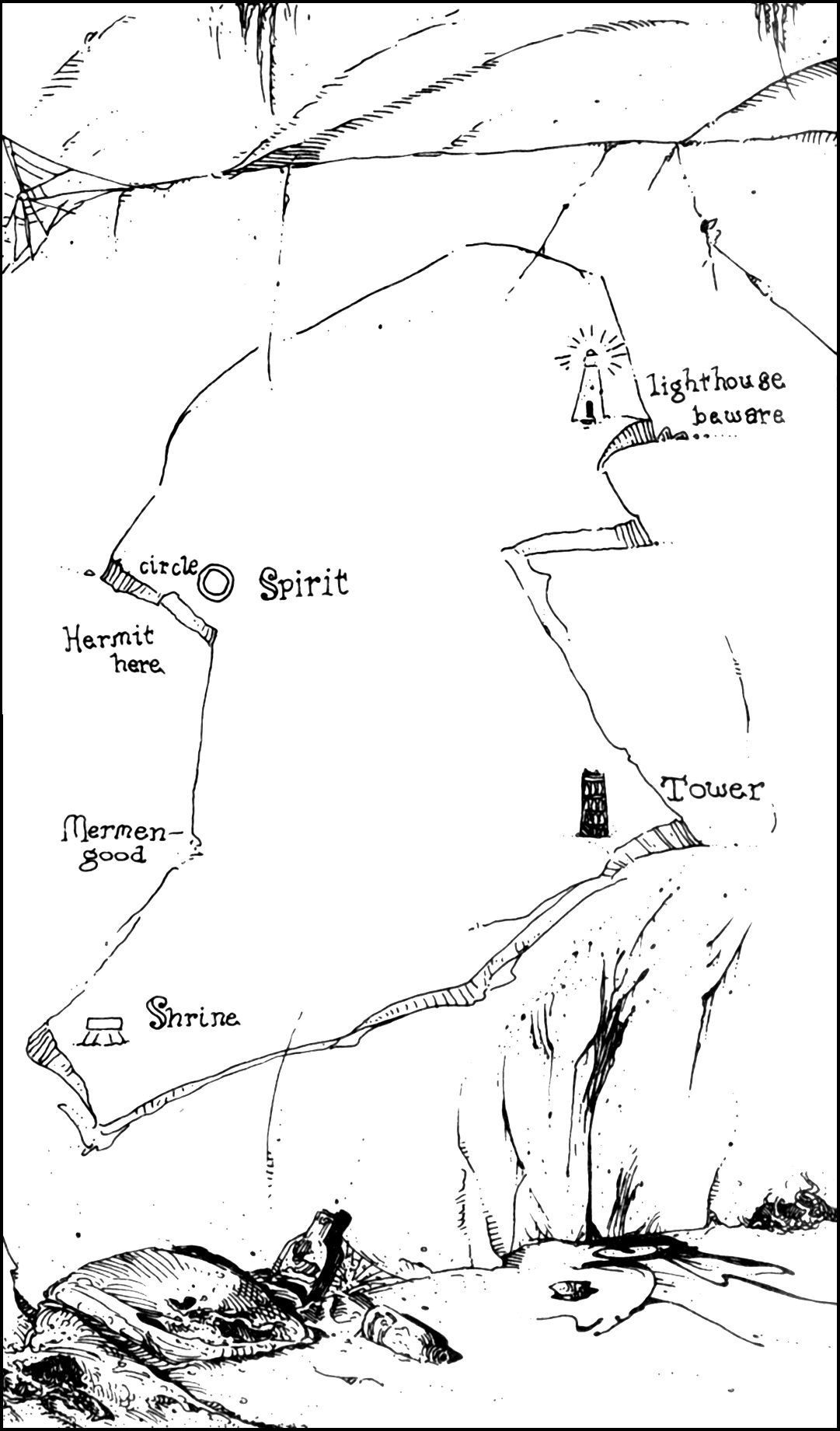
Покроешь свой меч Призрачным Ядом, если он у тебя есть ([174](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\174.html)).

Двинешься в атаку на Страшного Призрака ([54](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\54.html)).

**313**

Погреба монастыря обширны и их изучение занимает много времени, поэтому ты должен поесть. Но ты находишь здесь ступку с пестиком (можешь взять их, если желаешь), и в дальнем углу погреба ты находишь небрежно нарисованное на стене что-то вроде карты. Под ней на полу валяется сломанный кремень, которым неизвестный картограф нацарапал карту. Всё что от него осталось - это большие пятна тёмно-красной крови на полу.

Закончив поиски, ты возвращаешься в коридор. Здесь ты можешь открыть дверь напротив, если ещё этого не делал ([398](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\398.html)), покинуть монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)), или углубиться в здание, пойдя к Т-образному перекрёстку ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html)).



**314**

Дух выглядит удовлетворённым твоей жертвой. "Недалеко отсюда запечатана и скрыта магическая сила, которая должна быть развеяна. Пойдём со мной"/ Ты сопровождаешь духа, пока он плывёт по странному, туманному коридору до его расплывчатой границы, за которой начинается каменный коридор. Дух проводит рукой по одной стене и обнаруживается скрытая дверь, светящаяся рунами. Число рун на двери равно числу стихий, возведённому в собственную степень; число 4 в четвертой степени будет 256, конечно. "Это Камера Стихий. Что-то внутри является причиной раздора и борьбы, и нельзя никуда деться от зла, что Мастер Огня принёс сюда, не разобравшись с этим. В одиночку я не могу дать тебе войти. Ты должен привести сюда этого презренного негодяя, Мастера Земли, чтобы открыть её. Его владения находятся прямо напротив моих. Я не могу заставить себя назвать его гнусное имя"/ Ремишес остаётся у двери и больше не говорит. Иди на ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**315**

В грязной, нездоровой атмосфере ты страдаешь от кашля, и это ослабляет тебя, пока ты находишься в болоте. Всякий раз, когда ты встречаешь создание любого вида (даже если ты не сражаешься с ним), ты должен вычитать 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ вследствие ослабляющих эффектов болезни. Иди на ([384](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\384.html)).

**316**

Ты поднимаешься по лестнице на несколько десятков метров, пока она не заканчивается в большой пустой комнате с опалёнными огнём каменными стенами по всем сторонам башни. Напротив тебя, на другой стороне комнаты, находится деревянная лестница, поднимающаяся к потолку и заканчивающаяся у деревянного люка. На полу лежит куча мешковины, которая явно прикрывает что-то, хотя у тебя нет предположений о том, что это может быть. Что ты сделаешь? Пойдёшь через комнату к деревянной лестнице ([35](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\35.html)), или спустишься по лестнице в подземелья ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html))?

**317**

Тебе повезло, что Мастер Воды не отказывал себе ни в чём, что касается еды и питья. В этой маленькой кладовой в изобилии содержатся запасы еды: фрукты, соленья и копченья, ржаной хлеб и много чего ещё. Ты можешь съесть здесь достаточно для того, чтобы восстановить свою ВЫНОСЛИВОСТЬ до её *Начального* уровня, и ты можешь положить в свой заплечный мешок столько еды, сколько сможешь унести (увеличь общее количество своей ЕДЫ до её максимального уровня из 12). Теперь ты можешь открыть дверь напротив тебя через комнату, если ты ещё этого не делал ([263](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\263.html)), покинуть рабочий кабинет и открыть другую дверь прямо по коридору за заполненной водою комнатой ([366](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\366.html)), или продолжить поиски где-нибудь ещё на этом уровне подземелья ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**318**

Ты должен продержаться шесть Раундов Атаки - такое время уйдёт у тебя на то, чтобы преодолеть путь до спасительного берега. Множество рук, слишком много, чтобы ты их мог уничтожить, имеют общее МАСТЕРСТВО равное 8. В каждом Раунде Атаки, когда твоя Сила Атаки ниже, ты должен отнимать 2 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за рваных и колотых ран, причинённых нежитью. В каждом Раунде Атаки, когда твоя Сила Атаки выше, тебе удаётся отрубить несколько конечностей. Впрочем, это не имеет особого значения, так как на их месте тут же возникают дюжины новых - но, по крайней мере, ты не теряешь ВЫНОСЛИВОСТЬ. Если ты всё ещё жив после шести Раундов Атаки, тебе удаётся выбраться на берег ([166](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\166.html)).

**319**

Тебе приходится пройти по полосе острых осколков кости, боль вспыхивает у тебя в мозгу. Вычти 3 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, но, как ни странно, это заграждение не сильно препятствует твоему продвижению, а твои ноги не получают никаких повреждений. Наконец твой последний враг перед тобой ([257](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\257.html)).

**320**

Тоннель открывается в тёмную подземную пещеру, содержащую большое число скелетов, ржавой брони и снаряжения. В пещере сырой и затхлый воздух. Здесь может находиться какое-нибудь снаряжение, которое всё ещё может быть пригодным, но поиски заняли бы драгоценное время. Что ты сделаешь?

Обыщешь эту камеру ([197](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\197.html)).

Уйдёшь и последуешь по тоннелю вперёд ([75](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\75.html)).

Вернёшься, взберёшься обратно по желобу и отправишься на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**321**

Кажется, что тропа блуждает вокруг закрученным повторяющимся путём; время идёт, и ты должен поесть. Возвращайся на ([345](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\345.html)).

**322**

Ты спускаешься по длинному пролёту каменных ступеней, воздух вокруг становится всё более сырым и холодным. Слабое флуоресцентное свечение исходит от камня, но он по-прежнему тёмный, ступени приводят к полуоткрытой двери; если у тебя нет работающего фонаря, ты должен уменьшать на 1 свою Силу Атаки во время всех боёв на этом уровне подземелья (до тех пор, пока ты не найдешь другую лестницу, ведущую вниз). Ты толкаешь дверь, и она едва не падает с петель; её обратная сторона почернела и обуглилась. Почти круглый след огненного шара выжжен в каменном коридоре, который лежит за дверью. Внимательно оглядываясь вокруг, ты видишь три двери в противоположной стене; слева и справа от тебя коридор оканчивается L-образным поворотами, дальше коридор уходит прочь. Что ты сделаешь?

Откроешь дверь напротив тебя ([371](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\371.html)).

Откроешь дверь слева от тебя ([352](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\352.html)).

Откроешь дверь справа от тебя ([289](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\289.html)).

Проследуешь по коридору справа от тебя ([78](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\78.html)).

Проследуешь по коридору слева от тебя ([219](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\219.html)).

**323**

"Я принимаю твой выбор", произносит дух скорбно, затем он исчезает. Ты остаёшься один во тьме глубокого кургана, но здесь всё ещё есть кое-что, что может быть полезным для тебя. Иди на ([63](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\63.html)).

**324**

Закрыть крышку сундука мешает пружинный механизм. Ты должен *Испытать своё Мастерство*, прибавив 2 к выпавшему результату. Если тебе повезло, тебе удаётся закрыть крышку, и ты можешь продолжить поиски ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)). Если тебе не повезло, ты должен потерять 2 единицы своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за вдыхания газа. Ты можешь снова попытаться закрыть сундук, но каждый раз, когда ты терпишь неудачу, ты теряешь ещё 2 единицы ВЫНОСЛИВОСТИ, и если тебе не удастся закрыть его с третьей попытки, газ вынуждает тебя выбежать из комнаты ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**325**

Ты осторожно толкаешь дверь. За ней находится большая общая спальня с жёсткими кроватями, несколько роб и монашеских одеяний на вешалках и несколько небольших шкафов и столиков. Обыскав комнату, ты ничего не находишь, но это отнимает время, поэтому ты должен поесть. Теперь ты можешь пойти по коридору к открытой двери и войти в комнату за ней, если желаешь ([336](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\336.html)). Если ты предпочтёшь покинуть монастырь, и уже сражался с Элементалем, иди на ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)). Если хочешь уйти, но ещё не встречал здесь Элементаля, иди на ([31](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\31.html)).

**326**

Наконец Мастер Огня падает на землю, его тело безжизненно и неподвижно, и оно скатывается в кольцо магического огня, окружающего его трон. Тело обугливается и начинает гореть; стихия, которой он командовал, поглощает его. Прибавь 1 к своему ПРИСУТСТВИЮ. Ты начинаешь отворачиваться, чтобы найти выход из этого ужасного места, или чтобы поискать сокровища, которые ты можешь забрать домой; но затем волосы у тебя на затылке встают дыбом. Ты оборачиваешься... чтобы увидеть как что-то возникает из обугливающегося тела мёртвого волшебника. Призрачная фигура выходит из трупа, невредимая от пламени, и когда ты замахиваешься на неё своим оружием, оно проходит сквозь неё, не причиняя вреда.

*Глупец, -* мысль сама возникает у тебя в мозгу, - *ты не можешь навредить мне! Я завладею другим телом, так же как я захватил этого смертного, который призвал меня. Возможно, это будешь ты...*

У тебя сейчас мало времени, ты можешь выполнить до пяти действий. Съесть еду считается за одно действие (и ты не можешь сожрать более, чем две порции). Ты можешь выпить зелье, покрыть оружие ядом, если у тебя есть, выпить немного Настойки Монахов или грога, или покрыть себя маслом (если ты можешь). Реши, какие пять действий ты хочешь совершить, затем иди на ([163](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\163.html)).

**327**

Ты пробираешься через болото, отчаянно выискивая тропу, но так ничего и не находишь. Твои усилия привлекают внимание нескольких крупных аллигаторов, и когда ты устаёшь, они утаскивают тебя вниз на дно. На этом твоё приключение заканчивается.

**328**

Очевидно, что дверь в конце коридора предназначена для предотвращения вторжений: древесина твердая и прочная, петли и крепления из меди и железа, а медная пластина явно магическая. Одного взгляда на неё достаточно, чтобы дрожь пробежала по твоей спине. Лицо горгульи смотрит на тебя с пластины; но, кажется, что оно постоянно меняется, даже когда ты на него смотришь, хотя его взгляд неизменно выражает презрение и злобу. Не нужно быть волшебником, чтобы понять, что тут не обошлось без магии. Ты твёрдо уверен, что на этой двери должна лежать какая-то мощная магическая ловушка.

Если у тебя есть сапфир и тебе неизвестно имя Мастера Воды, иди на параграф с тем же номером, что и число граней у камня. Если тебе известно имя волшебника, преобразуй его в число, используя формулу A=1, B=2, C=3 ... Z=26. Если ты знаешь имя волшебника, но у тебя нет сапфира, иди на параграф с номером имени волшебника. Если ты знаешь имя и у тебя есть сапфир, сложи число имени волшебника и число граней камня вместе, а затем иди на параграф с этим номером. В обоих случаях, если ты ошибся с именем волшебника и параграф, на который ты перешел не соответствует, ты должен вместо этого идти на ([165](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\165.html)). Если ты не знаешь имени волшебника и у тебя нет сапфира, но ты хочешь открыть дверь, иди на ([165](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\165.html)). Если ты решишь уйти и поискать где-нибудь ещё, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**329**

Волосы дыбом встают у тебя на затылке, когда ты чувствуешь, что взор Госпожи Удачи обращается на тебя! Увеличь своё *Начальное* значение УДАЧИ на 1 (но не больше 12), а твоё текущее значение УДАЧИ увеличивается до этого нового *Начального* уровня. Иди на ([245](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\245.html)).

**330**

Ты не можешь причинить вреда Огненному Элементалю без магического меча. Ты вынужден бежать, и ты должен вычесть 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за ударов, нанесённых тебе в спину, пока ты убегал. Как только ты покидаешь курган, пламя незамедлительно гаснет. Ты снова в безопасности снаружи. Что ты сделаешь теперь?

Заберёшься на дерево и поспишь ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган справа от тебя, если ещё этого не делал ([38](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\38.html))

Войдёшь в большой курган в центре ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**331**

Отшельник снисходительно смеётся при одном упоминании о том, что ты собираешься спрашивать совета у такого безумца как он. "Да ты ещё больший глупец, чем я!" ликующе гогочет он, и ускакивает в лес, прежде чем тебе удаётся задержать его. Теперь он не ответит больше ни на один вопрос, но пронзительный голос, разносящийся по лесу, даёт тебе последний, загадочный кусок информации: "Если ты попадёшь в святилище, безликий - твой лучший друг, но не выбирай его, о нет!". Иди на ([168](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\168.html)).

**332**

Шар ледяного тумана образуется в руках Мастера и мчится с невероятной скоростью через всю комнату в твоём направлении. Ты не можешь теперь, как следует прицелиться, зато ты сам охлажден и частично парализован, когда туман окутывает тебя. Отними 2 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ, и ты должен понижать на 1 свою Силу Атаки в следующей рукопашной ([39](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\39.html)).

**333**

Ты отправляешься к маяку и вскоре стоишь у основания башни из белого камня со стеклянным куполом на её вершине перед слегка приоткрытой крепкой дверью. Ни одного луча не видно через стекло, и всё что находится за дверью покрыто мраком. Теперь, когда ты ближе к вершине утёса, ты можешь разглядеть небольшое парусное судно, потерпевшее кораблекрушение в бухте внизу чуть восточнее от тебя: исчезновение магического света маяка уже привело к жертвам. Весельная лодка разбилась о скалы на небольшом расстоянии от главного судна. Злые волны разбиваются о мыс внизу, и брызги взбиваются свирепым восточным ветром. Дверь маяка распахнута и, время от времени, хлопает на ветру. Подойдя ближе, ты получаешь отчётливое представление о холоде и зле, таящемся в темноте по ту сторону. Что ты будешь делать?

Откроешь дверь и войдёшь ([299](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\299.html))

Спустишься и исследуешь место крушения ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html))

Покинешь это место и отправишься куда-нибудь ещё ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html))

**334**

Ты менее чем в километре от высокой чёрной башни, которая стоит на утёсе, возвышаясь над Океаном Бурь. Шпиль башни уходит далеко в небо, и какое-то летающее создание кружится над ним - оно кажется очень большим и не похоже ни на одну морскую птицу, которую ты когда-либо видел. Если дух Паррэйна с тобой, иди на ([53](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\53.html)). Если нет, ты можешь направиться прямо к башне ([128](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\128.html)), или же ты можешь пойти к вершине утёса, неподалёку от башни ([24](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\24.html)).

**335**

Ты обливаешь картину маслом и поджигаешь её. Однако, было неразумным применять огонь на изображении Мастера Огня: лик волшебника плюёт в тебя огнём, когда его портрет загорается (вычти 4 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Теперь ты можешь обыскать комнату ([109](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\109.html)), или уйти и продолжить поиски где-нибудь ещё ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**336**

Большая комната за этой дверью могла служить палатой для медитаций или внутренним святилищем для старших монахов. Подушки для молитв, циновки, гобелены, церемониальные чаши и столы все здесь уничтожены с первобытной яростью. Из-за отделённой занавеской части комнаты слышно, как кто-то скребётся и тяжело дышит. Какая бы тварь не издавала эти отвратительные звуки, не похоже, что она тебя заметила. Если ты предпочтёшь не связываться с этим монстром и хотел бы покинуть монастырь, и если тебе встречался здесь Элементаль, иди на ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)). Если хочешь уйти, но ещё не сражался с Элементалем, иди на ([31](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\31.html)). Если хочешь напасть на тварь за занавеской, иди на ([354](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\354.html)). Если хочешь пойти по коридору и открыть другую дверь, если ещё этого не делал, иди на ([325](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\325.html)).

**337**

Ты шагаешь обратно в магический круг... и оказываешься снаружи двери без замка и ручки, через которую ты вошёл. Ты можешь открыть дверь на стыке двух коридоров, чуть дальше отсюда ([185](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\185.html)), или ты можешь вернуться в длинный главный коридор и поискать где-нибудь ещё ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

**338**

Ты ждёшь до тех пор, пока Скелеты не отойдут подальше от двери, срываешься с места и со всех ног мчишься к ней. Кинь два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРИСУТСТВИЮ, иди на ([234](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\234.html)). Если результат больше твоего ПРИСУТСТВИЯ, иди на ([296](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\296.html)).

**339**

В том, что некогда было большим тронным креслом, ты находишь обугленные до неузнаваемости человеческие останки, но больше ничего, что представляло бы ценность или интерес. Если хочешь осмотреть тело поближе, иди на ([66](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\66.html)). Если предпочтёшь уйти отсюда и поискать в подземелье где-нибудь ещё, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**340**

Ты отправляешься по коридору к жёлтой дымке и по мере того как ты идёшь, кажется, что коридор меняется, становясь полутвёрдым паром, и твои ноги по голень утопают в густом жёлтом тумане на полу. Коридор выходит в комнату, которая на первый взгляд не имеет крыши, с вращающимся воздушным вихрем в центре, и дующими в ней лёгкими ветерками. У основания вихря сидит человек в жёлтых одеяниях; он выглядит полуматериальным, как будто его тело соткано из воздуха, а его одежды и развевающиеся белые волосы рассеиваются в облачные пряди и локоны. Его лазурные глаза обращаются на тебя, когда ты на него смотришь, а его проворные пальцы летают и мелькают, когда он начинает магическое заклинание. Если хочешь напасть на него, иди на ([265](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\265.html)). Если хочешь сбежать от его заклинания, иди на ([11](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\11.html)). Если ты думаешь, что знаешь его имя, и хочешь с ним заговорить, иди на ([244](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\244.html)).

**341**

Колокольня башни имеет обширный куполообразный потолок, возвышающийся на много метров над тобой, и большие высокие арки, через которые открываются обзор на внешний мир, впрочем, намного выше уровня твоей головы. Разбитый медный колокол лежит на камне посредине, а напротив тебя, на другой стороне этой большой камеры, находится что-то похожее на кучу соломы и ветвей. Итак, что ты сделаешь?

Изучишь сломанный колокол ([267](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\267.html)).

Обыщешь солому и ветви ([155](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\155.html)).

Спустишься по лестнице в подземелья ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html)).

**342**

Если у тебя есть сапфир, умножь количество граней у этого самоцвета на шесть, а затем иди на параграф с этим номером. Если у тебя нет этого самоцвета, иди на ([119](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\119.html)).

**343**

Отдёрнув брезент, ты видишь, что трюм затоплен морской водой. То немногое добро, которое хранилось там, должно быть не уцелело. Но здесь таится что-то, чего ты не замечешь, пока оно не наносит тебе удар (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Этот Зомби-матрос, сильный и мускулистый, был первым помощником капитана корабля и он сильнее большинства обычных зомби. Ты должен сражаться с ним.

ЗОМБИ-МАТРОС Мастерство 8 Выносливость 9

Если ты победил, что ты сделаешь?

Взберёшься к вороньему гнезду ([5](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\5.html))

Спустишься по ступеням под палубу ([52](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\52.html))

Уберёшься с корабля и покинешь эту область ([272](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\272.html))

**344**

Ты глотаешь зелье и бежишь к двери. Твои ноги несут тебя с невероятной скоростью, и оживающие скелеты слишком медленные, чтобы остановить тебя. Однако, к тому времени как ты достигаешь двери, действие зелья заканчивается. Ты пытаешься открыть красную дверь, и ты должен сделать это сразу, не выполняя перед этим никаких других действий (таких как съесть еду или выпить зелье) ([260](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\260.html)).

**345**

Южная тропинка извивается и петляет, она уводит на приличное расстояние. Кинь один кубик. Если выпало 1, иди на ([321](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\321.html)). Если выпало 2 или 3, иди на ([294](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\294.html)). Если выпало 4, 5 или 6, иди на ([43](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\43.html)).

**346**

Останки Чёрного Скелета лежат у твоих ног, и Мастер Огня теперь вступает в бой сам. Его руки плетут очередное заклинание, пока он стоит, за защищающим его кольцом из огня. Если у тебя есть Латунный Шар, и ты хочешь попытаться им воспользоваться, тебе известен номер параграфа, на котором ты нашёл его. Удвой это число, а затем иди на параграф с тем же номером, чтобы решить что делать с Шаром. Если у тебя его нет, что ты сделаешь?

Бросишь в него кислоту, если она у тебя есть ([142](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\142.html)).

Бросишься на него с оружием ([364](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\364.html)).

Используешь кристалл или алмаз ([25](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\25.html)).

**347**

Несмотря на то что ты им помог, Морские Люди по-прежнему нервничают и не доверяют тебе, и они уплывают прочь. Уныло оглядевшись, ты находишь кое-какую награду: на камне рядом с одним из мёртвых Шарк-Кинов лежит мешочек из рыбьей кожи, содержащий 3 золотые монеты. Ты взбираешься обратно на утёс, и теперь ты можешь направиться на юго-запад к зданию в отдалении ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html)), или на восток к чёрной башне ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**348**

Ты шагаешь вперёд, чтобы атаковать Костяного Голема. Когда ты с ним сражаешься, любой удар его рунического меча причинит 3 единицы урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, поэтому ты должен победить его быстро!

КОСТЯНОЙ ГОЛЕМ Мастерство 8 Выносливость 9

Если ты победил, твоя интуиция подсказывает тебе, что за дверью позади стража тебя ждёт опасный бой. Подготовься, а затем открывай дверь ([388](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\388.html))!

**349**

Если у тебя есть рубин, умножь количество граней у этого самоцвета на десять, а затем иди на параграф с этим номером. Если ты не обладаешь рубином, иди на ([282](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\282.html)).

**350**

Дверь открывается в то, что некогда было рабочим кабинетом, но он выжжен огнём изнутри, и обстановка представляет собой обугленные обломки, по правую и левую стороны комнаты находятся двери. Как только ты делаешь шаг вперёд, перед тобой возникает призрачная фигура: Мастер Воды может быть и мёртв, но дух его не покинул своего логова. Ты не можешь ничего сделать или сказать, чтобы умиротворить угрюмого призрака с чёрными как смоль волосами; им движет жажда мести, и его дух наполовину безумен. Если у тебя нет магического меча, ты не сможешь причинить вреда призраку, он настигнет тебя и убьёт, и твоё приключение закончится здесь. Если у тебя есть магический меч, ты можешь сражаться как обычно. Если на твоём плече есть чёрная отметина, иди на ([235](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\235.html)). Если нет, иди на ([32](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\32.html)).

**351**

Ты шагаешь вдоль медленно повышающейся линии утёса, через заросли травы и растений с толстыми листьями, достаточно стойкими, чтобы выдержать жару и солёные брызги, которые прилетают из залива. Вскоре ты можешь видеть обломки весельной лодки средних размеров, лежащие на скалах сразу за береговой линией, на некотором расстоянии ниже тебя. Ты полагаешь, что она могла быть с твоего корабля и в ней вполне могли сохраниться какие-нибудь припасы. Крутая галечная тропинка спускается вниз с утёса. Что ты сделаешь?

Спустишься вниз по тропе, чтобы добраться до обломков ([221](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\221.html))

Свернёшь на восток и в пустошь ([90](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\90.html))

Направишься к маяку ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html))

**352**

Дверь заперта и её украшает большая руна. Ты не уверен, но тебе кажется, что ты мог видеть нечто подобное в качестве предупреждающего знака. Если хочешь открыть дверь, тебе придётся приложить немало усилий - и ты вполне можешь привести в действие ловушку или создать шум, который мог бы привлечь внимание каких-нибудь стражей. Если ты всё равно хочешь попробовать, иди на ([233](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\233.html)). Если ты передумал, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**353**

Любая другая могила, которую ты откроешь, не принесёт тебе ничего кроме неудачи! Облако смрадного газа вырывается из могилы; теперь у тебя есть болезнь, Лёгочная Гниль. Одновременно с этим скелет внутри могилы оживает, чтобы атаковать тебя. Если у тебя нет фонаря с маслом, ты сражаешься в темноте и должен понижать на 2 свою Силу Атаки во время этого боя. Кроме того, меч причинит только 1 единицу урона Скелету, даже если это Магический Меч. Каменный топор, если он у тебя есть, причинит обычные 2 единицы урона.

СКЕЛЕТ Мастерство 6 Выносливость 6

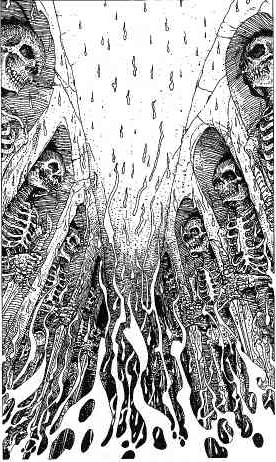
Если ты победил, ты можешь, либо открыть первую могилу, которую ты осматривал, если ты этого не делал ([223](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\223.html)), либо покинуть склеп ([277](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\277.html)).

**354**

Ты отдёргиваешь чёрный занавес и сталкиваешься с существом, изменённым почти до неузнаваемости. Эта тварь была когда-то монахом: превосходное качество его ныне изорванной в клочья грязной робы указывает на то, что он мог быть старшим монахом в монастыре. Теперь тело создания покрыто пёстрыми отвердевшими наростами, и сочится густой кислотной жидкостью, которая капает на деревянный пол и шипит, когда облачка едкого дыма поднимаются с обугливающегося дерева. Глаза почернели и стали непроницаемыми, а лицо представляет собой бесстрастную каменную маску. Он только что взломал деревянный сундук и расшвырял его содержимое - бумаги и карты - по полу, где они лежат, растворяясь в кислоте. Монстр реагирует на твое присутствие стремительно. У тебя нет никаких соображений, в какую грубую мутировавшую тварь превратился монах - некогда Отец Хонортон, но он слишком быстр для тебя, чтобы ты мог ускользнуть. Ты должен сражаться!

ОТЕЦ ХОНОРТОН Мастерство 10 Выносливость 12

Если ты победил, иди на ([170](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\170.html)).

**355**

Длинный коридор простирается перед тобою до красной двери вдалеке. Воздух здесь дрожит от жары, и пот стекает у тебя со лба, когда ты делаешь осторожный шаг по коридору. Ты видишь, что по обе стороны коридора между тобой и дверью вырезаны большие ниши, и в каждой стоит красный скелет, вооружённый широким мечом. Если они оживут (а ты уверен, что так оно и будет), они станут грозным препятствием, с которым тебе придётся столкнуться. Если у тебя есть Синее Зелье, и ты желаешь его здесь использовать, иди на ([344](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\344.html)). Если хочешь побежать со всех ног к двери в отдалении, иди на ([62](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\62.html)). Если решишь атаковать Красного Скелета в первой нише, иди на ([275](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\275.html)). Если решишь пройти по коридору тихо, в надежде что скелеты не оживут, иди на ([292](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\292.html)).

**356**

Что ты сделаешь сейчас (чего до этого ещё не делал)?

Обыщешь носовой трюм ([85](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\85.html))

Изучишь магический знак ([97](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\97.html))

Откроешь дверь другой каюты ([114](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\114.html))

Покинешь корабль и вернёшься на берег ([272](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\272.html))

**357**

Ты дотрагиваешься до экрана - и получаешь сильный электрический удар, от которого твоя рука немеет. Вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ, и ты должен понизить на 1 своё МАСТЕРСТВО во время первого боя, после того как покинешь библиотеку. Возвращайся на ([110](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\110.html)) и выбери действие, которое ты не совершал прежде.

**358**

Нападать на этого большого Элементаля было не самым лучшим действием. Без магического меча ты не сможешь причинить вреда Элементалю. Если ты не обладаешь им, он уничтожит тебя, и твоё приключение на этом закончится. Если у тебя есть магический меч, ты можешь сражаться с колоссальным созданием. Любой его удар причиняет 4 единицы урона ВЫНОСЛИВОСТИ.

ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ Мастерство 14 Выносливость 22

Если ты победил, понизь на 1 свою УДАЧУ, перед тем как покинуть туннели и отправиться на восток ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)).

**359**

Ты мягко стучишь по стеклу, надеясь создать небольшую трещину в резервуаре, но веса находящейся в нём жидкости достаточно для того, чтобы сломать панель полностью, и она потоком льётся наружу. Ты лихорадочно пытаешься собрать как можно больше этой жидкости. Каждая имеющаяся у тебя пустая стеклянная бутыль, графин или бутылка из-под зелья могут быть наполнены питательной слизью, и каждая вместит количество, которого хватит на 1 ЕДУ. Когда ты наполнишь все пустые сосуды, которые у тебя есть, ты покидаешь комнату, стараясь не поскользнуться и не упасть лицом в струящиеся по полу ручейки слизи ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**360**

Когда ты силой открываешь дверь, металлическая сеть слабо краснеет. В то же время рубин, который ты держишь, начинает светиться, как будто поглощая что-то в себя. Этот самоцвет теперь преобразовался в Огненный Рубин, он существенно увеличился в размере, и теперь у него все 60 граней (сделай пометку об этом!). Ты шагаешь в комнату за дверью ([198](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\198.html)).

**361**

С последним твоим ударом Дух исчезает и его слабый свет гаснет; затем он мерцает и вновь формируется у тебя перед глазами! Опасаясь, что ты никогда не сможешь его одолеть, ты готовишься нанести удар вновь, но он велит тебе остановить свой меч. "Я освобождён, - шепчет он, - Хоть и не так, как мне бы хотелось. Слушай меня, незнакомец". Ты убираешь в ножны свой меч; в любом случае Дух не приближается и не угрожает тебе. "Меня звали Паррэйн, - продолжает Дух, - Волшебник, чьё имя я не могу называть, приказал мне охранять это место. Волшебники черпали часть их власти над стихиями отсюда, и латунный шар, который ты видишь, всё ещё является источником этой власти. Я сам был когда-то волшебником, много десятилетий назад, и я пал в великой битве на Равнине Мечей за болотами. Я не был погребён должным образом: мои кости до сих пор лежат там, и я не обрёл покоя после смерти. Волшебники поработили меня как своего слугу. Теперь я свободен от этого, но мне нужно, чтобы мои кости были захоронены на поле битвы. Так как я свободен, я с готовностью окажу тебе услугу. Если ты решишь поселить меня в предмет, которым ты владеешь, я буду служить тебе - если ты дашь мне клятву, что ты отыщешь мои кости и захоронишь их. Но, как говорят некоторые мудрецы, и как ты можешь знать, приглашать Духа в себя опасно. Это испытание твоей веры. Если желаешь моей службы, скажи да. Если же нет, я уйду". Что ты сделаешь? Примешь услуги Паррэйна ([251](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\251.html)), или отвергнешь их ([323](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\323.html))?

**362**

Преобразуй имя волшебника в число, используя следующий код: A=1, B=2, C=3 ... Z=26. Сложи числа, соответствующие буквам в его имени, затем прибавь 100 к сумме, и иди на параграф с этим номером. Если имя волшебника будет первым словом, которое ты прочтёшь - ты всё сделал правильно. В противном случае, волшебник собирается атаковать тебя, поэтому сделай пометку, чтобы перейти на ([134](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\134.html)).

**363**

Покинув лесную местность, ты отправляешься в ту область острова, где ты ещё не был прежде. Куда ты направишься?

На север вдоль береговой линии, где ты был выброшен ([351](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\351.html)).

На северо-восток в вересковую пустошь ([90](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\90.html)).

На восток к центральному холму ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html)).

Южнее в болотистую местность ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html)).

**364**

Мастер Огня применяет против тебя заклинание, пока ты мчишься к нему, но в его широких одержимых глазах виден страх. Он бросает огненную молнию в тебя, но почти промахивается, и лишь слегка задевая тебя. Если ты готов потерять 1 очко УДАЧИ, ты можешь увернуться от нее совсем, в противном случае ты должен вычесть 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Теперь ты приближаешься к своей цели ([39](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\39.html)).

**365**

Карабкаясь по становящейся всё более каменистой земле, ты достигаешь здания на юго-западной оконечности острова. Оно небольшого размера, построено из серого камня, с черепичной крышей зелёного оттенка и прочной дверью из красно-бурого дерева. В нём есть окна, но через них совсем ничего не видно. Вокруг здания бродит пара Скелетов необычайно большого размера, вооружённых двуручными мечами; они бездумно ходят в одном направлении по кругу. Понаблюдав за ними какое-то время, ты приходишь к выводу, что тебе может быть удастся проскочить мимо них, когда, продолжая свой обход, они отойдут от двери. Ты, конечно, не знаешь, заперта ли дверь, но тебе, возможно, удастся избежать боя, если ты пробежишь достаточно быстро. В противном случае, ты мог бы атаковать одного из Скелетов, пока другой находится на расстоянии. Что ты собираешься делать?

Бросишься к двери ([338](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\338.html))

Атакуешь одного из Скелетов ([164](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\164.html))

Отступишь и пойдёшь на восток к чёрной башне ([390](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\390.html)).

**366**

Как ни странно, эта дверь с лёгкостью открывается от твоего прикосновения, и ты стоишь на самом верху пролёта каменных ступеней, что ведут вниз. Тусклое красное свечение отражается вдоль стен этой лестницы и даже с этого расстояния тебе в лицо ударяет волна тёплого воздуха. Ты полагаешь, что это должно быть верный путь для того, чтобы достигнуть твоей конечной цели, противостояния с Мастером Огня. Если ты готов спуститься и встретиться с ним, иди на ([397](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\397.html)). Если ты предпочтёшь закрыть эту дверь и попробуешь ту, что в конце коридора, иди на ([49](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\49.html)). Если ты желаешь поискать где-нибудь ещё в подземелье, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)); сделай пометку, что когда ты будешь готов спуститься на самый нижний уровень подземелья, ты сможешь сделать это, перейдя на (397).

**367**

Сопротивляясь шквалу и неспокойным серым водам, ты достигаешь скрипящих балок корабля, чья корма разбилась о скалы, столкновения с которыми тебе удаётся избежать. Ты хватаешь несколько канатов, свисающих с борта корабля, надёжно закрепляешь свою собственную лодку и влезаешь на палубу. Ты видишь наполовину разбитую спасательную шлюпку, частично свисающую через борт; пустую шлюпбалку, с которой должно быть была спущена другая спасательная шлюпка; большой трюм с трепыхающимся брезентовым покрытием; и деревянные ступени близ рулевой рубки, ведущие вниз под палубу. На главной мачте, в вороньем гнезде, кажется, находится какая-то упавшая фигура. Что ты сделаешь?

Обследуешь трюм ([343](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\343.html))

Взберёшься к вороньему гнезду ([5](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\5.html))

Спустишься по ступеням под палубу ([52](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\52.html))

**368**

К счастью для тебя, этот Элементаль слабее большинства представителей своего вида, а это значит, что ты, возможно, сумеешь выжить, если тебе очень повезёт!

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ Мастерство 10 Выносливость 14

Если ты победил, можешь покинуть монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)). Если ты ещё не был на верхнем этаже, ты продолжаешь подъём. Две лестницы снова объединяются наверху и выводят в середину коридора. На противоположных концах коридора есть две двери. Одна слегка приоткрыта, и из комнаты за ней слышится зловещее утробное рычание и бульканье. Другая закрыта. Что ты сделаешь?

Направишься к закрытой двери и откроешь её ([325](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\325.html)).

Подойдешь к приоткрытой двери и войдёшь в комнату за ней ([336](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\336.html)).

Спустишься вниз по ступеням и покинешь монастырь ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html)).

**369**

Манекен увеличивается до тех пор, пока не становится такого же размера как ты; затем он просто неподвижно стоит рядом с тобой. Ты пытаешься отдать ему какие-то команды, он не реагирует, но если ты начнёшь уходить, он последует за тобой. Теперь ты можешь снять мечи здесь, чтобы изучить их, если ты ещё этого не делал ([103](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\103.html)), или покинуть эту комнату и продолжить поиски в другом месте ([79](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\79.html)).

**370**

Убегая, ты получаешь несколько ударов от скелетов. *Проверь свою Удачу*. Если тебе повезло, вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если тебе не повезло, тебе придётся уменьшить на 6 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ из-за их атак. Однако, если ты всё ещё жив, то убегаешь, и нежить не преследует тебя дальше пригорка ([34](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\34.html)).

**371**

Ты легко толкаешь дверь, и она открывается в выжженную огнем комнату. Запах гари всё ещё держится здесь, он впитался в обугленные останки мебели и гобеленов. Это не выглядит многообещающим, но при желании ты можешь обыскать комнату ([339](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\339.html)). Если хочешь вернуться в главный коридор и поискать где-нибудь ещё, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**372**

Влажность начинает истощать твои силы, а твоя одежда пропитывается потом. Пока ты ковыляешь по тропинке, пот заливает тебе глаза, и ты чувствуешь сильную усталость. Уменьши на 3 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ из-за изнеможения. Ты протираешь свои глаза и оглядываешься вокруг, и ты уверен, что видишь лица, пристально глядящие на тебя из-за листьев болотного папоротника. Зелёная голова высокого мускулистого Человека-Ящера с любопытством рассматривает тебя своими жёлтыми раскосыми глазами. Не похоже, что бы Человек-Ящер предпринимал какие-либо действия, чтобы атаковать тебя. Что ты будешь делать?

Проигнорируешь Человека-Ящера и продолжишь идти ([241](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\241.html))

Поприветствуешь Человека-Ящера ([47](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\47.html))

Атакуешь Человека-Ящера ([27](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\27.html))

Вернёшься и выберешь другое ответвление дороги ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html))

Вернёшься и выберешь путь по верёвочному мосту ([84](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\84.html))

**373**

По другую сторону двери, из которой вышел ученик, находится его спальня, одновременно служившая учебной комнатой, с аскетичной соломенной кроватью, парой простых стульев и простой меблировкой. Тщательно обыскав обе комнаты и тело ученика, ты натыкаешься на некоторое количество пищи (их хватит на 2 ЕДЫ), 3 золотые монеты и пустую бутылку из-под зелья. В книжном шкафу стоит несколько чародейских фолиантов, содержимое которых ты не можешь разобрать, и в любом случае они слишком тяжёлые, чтобы их нести. Разочарованный этой скудной добычей, ты возвращаешься в главный коридор. Что ты сделаешь теперь?

Откроешь другую дверь в коридоре, если ещё этого не делал ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пройти сквозь экран синего света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**374**

Ты забираешь обратно свой меч, когда он остывает, и решаешь, что делать дальше. Что ты сделаешь?

Взберёшься на дерево и поспишь ([276](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\276.html))

Войдёшь в курган справа от тебя, если ещё этого не делал ([38](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\38.html))

Войдёшь в большой курган по центру ([59](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\59.html))

**375**

Теперь ты бьёшься с Мастером Огня в ближнем бою, без применения магии! Ты должен теперь вычесть из ВЫНОСЛИВОСТИ Мастера любой урон, который ты уже нанёс ему.

МАСТЕР ОГНЯ Мастерство 11 Выносливость 17

Если ты победил, иди на ([326](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\326.html)).

**376**

Ты волочишь свои усталые ноги по кажущейся бесконечной веренице ступеней, ведущих на самый верх башни маяка. В светлой просторной комнате наверху под самой крышей вращается стеклянный шар, но он совершенно не излучает света. Если ты знаешь Заклинание Света, иди на параграф с тем же номером, сколько бликов света в Волшебном Камне, который у тебя есть. Если у тебя нет Волшебного Камня, ты сможешь вернуться сюда позже, когда найдёшь его. На данный момент, впрочем, тебе здесь делать нечего, поэтому ты покидаешь комнату. Ты можешь спуститься к месту кораблекрушения в бухте внизу, если ты ещё этого не делал ([291](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\291.html)), изучить люк внизу лестницы, если ты ещё этого не делал ([261](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\261.html)), или уйти отсюда и поискать, что бы ещё на острове можно было посетить ([70](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\70.html)).

**377**

Письменные столы в идеальном порядке. Тут предостаточно чистой кальки, пузырьков с редкими чернилами и письменных перьев, но нет, ни записей или заметок, ни каких-либо разгадок касательно того, что произошло с волшебниками. Обшаривая один из столов, ты должен *Проверить своё Мастерство*. Если тебе не повезло, лезвие ловушки рассекает твою руку (вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Если тебе повезло, тебе удаётся избежать ловушки. Теперь возвращайся на ([110](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\110.html)) и выбери действие, которое ты не выбирал прежде.

**378**

Ты отбиваешься как только можешь от этой магической энергии. Твой меч сверкает и блестит внутри преграды из воющего ветра и камней, и ты пытаешься поразить самое сердце магической силы внутри комнаты.

Вихрь Стихий Мастерство 9 Выносливость 14

Это опасная битва. Если Сила Атаки у Вихря будет равна 21 в одном из Раундов Атаки, он сметёт тебя с ног, и в следующем Раунде Атаки ты должен будешь уменьшить на 2 свою Силу Атаки. Если ты победил, иди на ([91](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\91.html)).

**379**

Ты выбегаешь из монастыря. Кинь один кубик и раздели пополам выпавшее число, округлив результат в большую сторону. Такое число ударов ты получаешь от Элементаля в спину. За каждый его удар отними 2 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты всё ещё жив, магический страж не преследует тебя за пределами здания. Куда ты направишься теперь?

На северо-восток к маяку, если ещё там не был ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html))

На запад к лесистой местности, если там не был ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html))

На юго-запад к травянистому пригорку ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html))

На юго-запад к болотистой местности в отдалении ([6](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\6.html))

**380**

Ты стоишь внутри маленькой пустой камеры, которая, как ты полагаешь, занимает четвёртую часть круглой башни. В одной стене есть дверь, которая слегка приоткрыта, и в камере за ней видна винтовая каменная лестница, ведущая как наверх башни, так и вниз в подземелья. По этой камере разбросаны какие-то мешки, тряпки, куски древесины и прочий мусор. Войдя в комнату, что ты сделаешь?

Обыщешь обломки ([92](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\92.html)).

Поднимешься по лестнице наверх ([316](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\316.html));

Спустишься по лестнице вниз ([2](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\2.html)).

**381**

Чёрная дверь легко и без усилий открывается в коридор, по которому ты и отправляешься, осторожно ступая, чтобы избежать ловушек. Перед тобою дверь, в том месте, где коридор изгибается влево, и ты можешь разглядеть, что этот коридор оканчивается у ещё одной двери. Что ты сделаешь?

Покинешь этот коридор и продолжишь поиски в подземелье ([23](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\23.html)).

Откроешь дверь прямо напротив тебя ([185](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\185.html)).

Откроешь дверь слева по коридору ([252](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\252.html)).

**382**

В попытке взломать сундук ты приводишь в действие коварную ловушку: острое лезвие выскакивает из-под замка и глубоко рассекает твоё предплечье и запястье. Вскрикнув от боли, ты зажимаешь свою кровоточащую руку (понизь на 3 свою ВЫНОСЛИВОСТЬ).

Внутри сундука лежит абордажная сабля Капитана. Этот Магический Меч увеличит на 1 твою Силу Атаки во время боя. Также внутри находится щит и мешочек, содержащий 7 золотых монет. Что ты сделаешь теперь?

Обыщешь носовой трюм, если ещё этого не делал ([85](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\85.html))

Изучишь магический знак, если ещё этого не делал ([97](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\97.html))

Покинешь корабль и возвратишься на берег ([272](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\272.html))

**383**

Ты вошёл в огромную алхимическую лабораторию Мастера Воды. Это поистине потрясающее зрелище! Площадь комнаты, должно быть, измеряется сотнями квадратных метров, с потолком по меньшей мере восьми метров высотой. Тут есть несколько рабочих столов, полки поверх полок, сосуды и алхимическое оборудование, огромный запечатанный чан, сундук и много чего ещё. Ты проводишь осторожную инвентаризацию и решаешь, что следующие предметы заслуживают более пристального внимания: четыре плавающих в воздухе стеклянных шара с цветным газом внутри, два с зеленым и два с красным; чан, который выделяет едкий отвратительный запах; рабочий стол в центре комнаты с множеством запечатанных флаконов и зелий; небольшой столик с маслами и мазями; и сундук. Среди прочих испачканных приборов тут также есть две чистые стеклянные бутылки, которые ты можешь взять, если они тебе нужны. Ты должен поесть здесь во время своих обширных поисков. Если хочешь изучать комнату дальше, иди на ([58](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\58.html)). Если ты передумал и решишь продолжить поиски где-нибудь ещё на этом подземном уровне, иди на ([106](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\106.html)).

**384**

Ты подходишь к развилке: одна тропинка ведёт на юго-запад, а другая на юго-восток. У себя над головой ты замечаешь, что переплетённые лианы вместе с навесом из листьев, образуют подобие канатного моста, который ведет прямо на юг. Там наверху должно быть намного прохладнее, чем здесь внизу, и пот, обильно стекающий по твоему телу, даёт тебе знать, что жара и влажность уже начинают ослаблять тебя. Что ты сделаешь?

Выберешь юго-западную тропу ([69](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\69.html))

Выберешь юго-восточную тропу ([372](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\372.html))

Взберёшься наверх к канатному мосту ([84](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\84.html))

**385**

Эта дверь заперта. Ты можешь попытаться открыть её силой, если желаешь. Чтобы сделать это, кинь два кубика, затем прибавь 2 к результату. Если получившееся число меньше или равно твоему МАСТЕРСТВУ, тебе удаётся открыть дверь. Если число больше твоего МАСТЕРСТВА, ты не открываешь её, но ты можешь попытаться снова. Ты можешь повторять эту процедуру сколько угодно раз, но запиши, сколько попыток ты предпринял, прежде чем тебе удалось открыть дверь. Если ты открыл дверь, иди на ([250](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\250.html)). Если предпочтёшь не открывать дверь силой, что ты сделаешь тогда?

Откроешь другую дверь в коридоре, если ещё этого не делал ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пройти сквозь экран синего света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**386**

"Их предводителем был Мастер Воды. Именно он начал возиться с неупокоенными созданиями, но поначалу только от нечего делать. Его помощник, Мастер Огня, был тот, кто призвал великого духа в подземелья. Теперь он им одержим. Он убил Мастера Воды. Я не могу назвать их имён, магия, наложенная на меня, запрещает это. Мой собственный учитель, Ремишес (Remishaz), Мастер Воздуха, не был злым, но он был увлечён духами и неупокоенными из Магических Измерений, особенно из Эфирного Измерения, и я боюсь, что он немного увлекся. Он поспорил с Мастером Земли, который оживлял неупокоенных из земли, и они убили друг друга. Они всё ещё продолжают жить в виде духов, враждуя там в подземельях. Я до сих пор не могу понять, почему их разногласия стали такими страшными в конце. До тех пор, пока они не будут упокоены, великий дух, которым одержим Мастер Огня, не может быть уничтожен. Оглядываясь назад, понимаешь, что призыв неупокоенных привело их всех к беде...". Возвращайся на ([48](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\48.html)).

**387**

Выбравшись обратно на сушу, куда ты направишься?

В бесплодные вересковые пустоши на восток ([90](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\90.html)).

К маяку в отдалении ([333](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\333.html)).

В лесистую местность на юге ([57](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\57.html)).

К холму посередине острова ([186](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\186.html)).

**388**

Ты распахиваешь дверь в логово волшебника. Комната выполнена в серых и коричневых тонах и имеет каменную холодную атмосферу. Обстановка комнаты крайне простая, единственную её украшение гранитная статуя волшебника. Ты чувствуешь внезапный холод, ползущий по твоей спине, в комнате, кажется, становится холоднее, и ты видишь призрачную фигуру старика с серыми волосами, появляющуюся на другом конце комнаты. Он облачен в мантию, и его пронзительные глаза смотрят прямо в твои, в то время как его губы кривятся в злобной усмешке. Он поднимает свои призрачные руки и начинает говорить нараспев - он может быть и дух, но он всё ещё может творить заклинания! Если ты думаешь, что знаешь его имя, и хочешь поговорить с ним, иди на ([362](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\362.html)). Если желаешь напасть на него, иди на ([44](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\44.html)). Если предпочтёшь убежать, иди на ([134](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\134.html)).

**389**

Остаться и дать бой, было не самым мудрым решением. Ты окружён целой группой Скелетов, и вторая волна уже собирается для атаки, пока ты вовлечён в схватку с первой. Вследствие несовершенств в их создании, твоё оружие будет наносить полный урон этим Скелетам, но ты должен сражаться с каждой группой как если бы это был один монстр, и их здесь достаточно для того, чтобы сделать этот бой по-настоящему трудным. Сражайся сначала с первой группой, а затем, если выживешь, сражайся со второй.

Первая ГРУППА СКЕЛЕТОВ Мастерство 9 Выносливость 10

Вторая ГРУППА СКЕЛЕТОВ Мастерство 7 Выносливость 9

Если ты победил, иди на ([34](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\34.html)).

**390**

Ты продолжаешь идти к своей конечной цели на острове под грозным серым небом. Ты проходишь мимо курганов из потрескавшегося сухого белого пепла, который ветер взбивает и швыряет тебе в лицо. Если у тебя есть Лёгочная Гниль, ты должен вычесть 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за вдыхания этого пепла. Затем ты замечаешь несколько зарослей очень странного растения со зловещего вида шипастыми листьями в форме лезвия топора. Если у тебя есть травник, в котором говорится об Остролистнике, иди на параграф с тем же номером, что и у страницы, на которой это растение описано. Если у тебя нет этой книги, иди на ([124](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\124.html)).

**391**

Кислота расплёскивается по всему телу волшебника, и он пронзительно кричит, когда она въедается в его плоть. Вычти 4 из его ВЫНОСЛИВОСТИ (сделай пометку об этом). Теперь, когда он готовится к последней попытке сотворить заклинание, ты можешь броситься на него с оружием ([39](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\39.html)), или как-нибудь использовать кристалл или алмаз ([25](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\25.html)). Если у тебя есть Латунный Шар, и ты желаешь его использовать, ты можешь это сделать: ты должен знать номер параграфа, на котором нашёл Шар, поэтому удвой его и иди на параграф с тем же номером.

**392**

Как только пентаграмма потревожена, зловещий скрежещущий звук раздаётся из-под площадки, и колонна из земли и камней прорывается сквозь деревянный пол, разнеся его в щепки. Отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ из-за порезов и ссадин, причинённых тебе острыми обломками дерева и летящими камнями. Ты столкнулся с враждебным Земляным Элементалем! Если хочешь сражаться с ним, иди на ([264](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\264.html)). Если предпочтёшь спастись бегством, иди на ([379](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\379.html)).

**393**

Ты просыпаешься и оглядываешься; ты страшно голоден и должен что-нибудь съесть. Перед собой ты видишь просторы выжженной и бесплодной равнины, пыль и камни; к югу возвышается чёрная башня, суровая и грозная. Далеко на западе через равнину находится бухта, и ещё, кажется, какое-то здание, хотя отсюда ты не можешь быть уверен. Куда ты направишься: на юг к чёрной башне ([334](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\334.html)), или на запад через равнину ([201](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\201.html))?

**394**

Ты спрашиваешь отшельника про неупокоеных на острове. "Эти проклятые волшебники, - кричит он. - Всё их рук дело! Играли с жизненными силами, видишь ли, поэтому они думали, что могут играть и с мёртвыми созданиями. Они изменили жизненные силы и тела созданий на болотах, но нет же, одних изменений было недостаточно! Они поднимали мёртвых со дна морского. Поначалу они просто использовали их как рабскую силу - дешёвые, экономичные в использовании, никогда не нуждались во сне, не жаловались на низкую плату или слишком тяжёлую работу. Но затем один из них начал экспериментировать с другими неупокоенными, а не просто с безмозглыми тварями. Он смешал свою стихийную магию и некромантию, и играл с душами, духами и злыми тварями, обладающими умом, хитростью и коварством. О да, я знаю, я сумасшедший как мартовский заяц, но я не настолькобезумен! Мастер Огня увлекся призывами, которые даже ему были не по силам. Он призвал одного из Великих Неупокоенных, бессмертного духа тьмы, и тогда начался полный ужас..." Отшельник замолкает. Теперь ты можешь спросить его о двух (и только двух) других темах, прежде чем он сделается слишком безумным и сумасшедшим, чтобы говорить разборчиво, и убежит в лес. Иди на два из параграфов из списка ниже, которые расскажут тебе о предметах, о которых ты хотел бы узнать больше (ты будешь отправлен назад на этот параграф, чтобы сделать второй выбор). Когда ты сделаешь два выбора, иди на ([168](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\168.html)).

Исцеление болезней ([107](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\107.html)).

Больше о волшебниках ([129](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\129.html)).

Другие люди на острове ([156](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\156.html)).

Болота ([183](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\183.html)).

Общая справка и рекомендации ([331](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\331.html)).

**395**

Ученик не умеет обращаться с оружием, зато он может эффективно использовать несколько заклинаний. Если в первых двух Раундах Атаки он имеет более высокую Силу Атаки, он творит заклинание магической стрелы, которое причинит 3 единицы урона твоей ВЫНОСЛИВОСТИ. После этого он будет сражаться своим кинжалом, который причиняет только 1 единицу урона, если он ранит тебя.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА Мастерство 8 Выносливость 9

Если ты победил, иди на ([373](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\373.html)).

**396**

Ты ставишь ногу на прогнившую часть балок и тяжело падаешь, подвёртывая лодыжку (отними 2 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ). В то же время твой заплечный мешок промокает, и соленая морская вода попадает в твою еду (вычти 2 из своей ЕДЫ). Проклиная свою невезучесть, ты бродишь вокруг, смотря, что ты сможешь найти ([145](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\145.html)).

**397**

Спуск по ступеням занимает, кажется, целую вечность. Воздух, что поднимается к тебе из подземелий Мастера Огня, становится всё более горячим. Волосы на твоей голове прилипают к коже, а твоя рука, покоящаяся на рукояти меча, становится влажной. Наконец ты видишь перед собой единственную дверь на лестничной площадке, у которой ступени заканчиваются. Тебе ничего не остаётся ничего другого, как распахнуть её, и ты стоишь в дверном проёме, глазея с раскрытым ртом на причудливую комнату за ней. Пол слегка вогнут, как и потолок, и лес каменных с красными прожилками ребристых выступов усеивает их. Стены светятся красным, и в центре комнаты неподвижно стоит неупокоенное создание, которое выглядит как скелет, получившийся в результате какого-то ужасного эксперимента по скрещиванию различных созданий. Человеческий торс и руки увенчивают голова и шея Человека-Ящера; но мощные ноги, на которых тварь стоит, похожи на ноги большой лошади, а скелетный хвост монстра оканчивается костяным шипом. Чудовище вооружено зазубренным костяным крюком, который оно держит перед собой, и теперь оно движется к тебе, рассекая им воздух как косой. Ты должен сражаться со Скелетом Мутанта, прежде чем сможешь продвинуться дальше.

СКЕЛЕТ МУТАНТА Мастерство 9 Выносливость 12

Если ты победил, ты можешь разглядеть двери на каждой из сторон комнаты, в дополнение к той через которую ты вошел. Какую из них ты откроешь?

Дверь справа от тебя ([146](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\146.html)).

Дверь слева от тебя ([211](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\211.html)).

Дверь перед тобой ([310](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\310.html)).

**398**

Пройдя через дверной проём, ты идешь по коридору через лабиринт комнат, где жили младшие монахи. Каждая комнатка крошечная и вмещает только жёсткую соломенную кровать, простое кресло и одно-два небольших украшения. Что ты сделаешь?

Потратишь немного времени, изучая каждую комнату по отдельности ([243](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\243.html))

Вернёшься в главный коридор и покинешь здание ([281](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\281.html))

Вернёшься в главный коридор и откроешь дверь напротив, если ещё этого не делал ([180](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\180.html))

Направишься по главному коридору к Т-развилке ([154](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\154.html))

**399**

Ты находишь очень тщательно скрытую потайную дверь в конце тоннеля; толкнув её, ты обнаруживаешь за ней длинный коридор, освещенный магическим светом. В дальнем конце есть дверь, которая открывается на каменную лестницу, ведущую наверх в саму башню; но у тебя есть сильное предчувствие, что то, что ты ищешь лежит в подземельях, а не наверху. Рядом справа от тебя есть ещё одна дверь, эта дверь закрыта; проход заканчивается экраном синего света, через который ты ничего не видишь. Слева от тебя проход оканчивается дверным проемом и рядом с тобой каменные ступени, которые ведут вниз. Что ты сделаешь?

Откроешь дверь справа от тебя ([15](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\15.html)).

Откроешь дверь в конце прохода ([385](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\385.html)).

Спустишься по ступеням ([56](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\56.html)).

Попробуешь пересечь экран света ([37](file:///C:\Users\-\Documents\%D0%BB%D0%B8%D1%82\%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\paragraphs\37.html)).

**400**

С последним, смертельным выпадом твоего меча, Страшный Призрак издает пронзительный вопль смятения и его фигура рассеивается. Ты едва успеваешь собраться с мыслями, прежде чем Эфирное Масло перестает действовать, и ты обнаруживаешь, что снова стоишь в комнате Мастера Огня. Магический огонь теперь погас, Черный Скелет всего лишь груда костей, и на другой стороне комнаты ты можешь видеть сундук с сокровищами, который вполне может хранить золото, магические артефакты и возможно нечто ещё более ценное. Тебе остаётся убраться из этих подземелий, и дорога домой вполне может быть действительно опасной, но, после того, через что ты прошел, ты думаешь, что справишься с этим.