

Вадим «Wardener» Кагиров

при содействии  
«Книги-игры и текстовые игры»  
<http://quest-book.ru>

# Остров крови



## Остров крови

### Содержание

ОСТРОВ КРОВИ.....	2
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА .....	3
ЖУРНАЛ ЗАДАНИЙ.....	4
НАЧАЛО.....	5
СОБЫТИЯ.....	69
БЛАГОДАРНОСТИ.....	71



## Лист персонажа

Текущий день: \_\_\_\_

**Герой.**

Очки здоровья: \_\_\_\_ (сейчас) / \_\_\_\_ (максимум)

<b>Характеристики:</b>	10	<b>Бой:</b>	
Здоровье:		Рукопашный бой:	
Сражение и Харизма:		Защита:	
Шарм и Обаяние:		Урон:	
Слава:		Инициатива:	
<b>Снаряжение:</b>		<b>Семейное положение:</b>	<input type="checkbox"/> Не женат <input type="checkbox"/> Женат
<b>Дневник</b> (кодовые числа/слова)		<b>Войска:</b>	<i>(отрядов)</i>
		Мечники:	_____
		Арбалетчики:	_____
		Элитные мечники:	_____
		Наёмники:	_____

### Состояние губернии

**Ресурсы/Прирост:**

Золото: \_\_\_\_ (Налоги: \_\_\_\_, + \_\_\_\_ золота/день).

Дерево: \_\_\_\_ (+ \_\_\_\_ дерева/день).

Камень: \_\_\_\_ (+ \_\_\_\_ камня/день).

**Крестьяне:**

Репутация: \_\_\_\_ (сейчас) / 10 (максимум) (- \_\_\_\_ репутации/день).

**Гарнизон:**

Стены: \_\_\_\_ защиты.

**Войска:** \_\_\_\_\_ *(отрядов)*

Мечники: \_\_\_\_\_

Арбалетчики: \_\_\_\_\_

Элитные мечники: \_\_\_\_\_

Наёмники: \_\_\_\_\_

**Постройки:**

Храм:  построено

Казармы:  построено

Склад:  построено

Стрельбище:  построено

Гильдия воинов:  построено

Орден рыцарей:  построено

Стены:  построено

Завод:  построено

Кузница:  построено



«Книги-игры и текстовые игры»

<http://quest-book.ru>

## Журнал заданий

Основные задания:

Дополнительные задания:

### Активаторы событий.

Если произойдёт какое-нибудь из этих действий, то переходите на соответствующее событие в начале дня. События описаны в разделе «События».

1. Если **Репутация жителей** = 0, то переходите на событие №1
2. Если **наступил день 5**, то переходите на событие № 2
3. Если **наступивший день кратен 4-ём** (4,8,12 и т. п.), и **вы женаты на Элике**, то переходите на событие № 3
4. Если **наступил день 9**, то переходите на событие № 4
5. Если **наступивший день кратен 4-ём** (4,8,12 и т. п.), и **вы женаты на Катлин**, то переходите на событие № 5

Пауза (параграф, на котором вы остановились): \_\_\_\_\_

«Книги-игры и текстовые игры»  
<http://quest-book.ru>

## **Начало**

Вы – губернатор острова Большой Черепахи, что находится на юго-востоке архипелага Андросс. Эти острова богаты рудой и драгоценными металлами, из-за чего стали пристанищем разбойников, дезертиров, мародёров и прочих подонков.

Вы являетесь единственным агентом правительственных войск в этом регионе, и именно на ваши плечи свалилась миссия по полной очистке района от криминальных элементов ввиду частых жалоб живущих здесь крупно помещтных дворян.

### **Ваши стартовые позиции:**

Ваша *слава* равна 0.

У вас есть 5000 золота, 10 камня и дерева.

Ваши войска: 5 отрядов мечников и 2 отряда арбалетчиков

Ваши налоги *низкие*: +400 золота/день, дерево и камень не добываются.

Репутация крестьян: 5/10.

Текущий день: 1.

Дни – течение времени, влияющее на события. Каждый новый день продвигается строительство, и появляются новые войска, а также могут быть совершены нападения на город. Перейти на следующий день вы можете в любой момент (за исключением битвы) и восстановить тем самым здоровье героя полностью.

Начать игру – [1](#)

## 1

Вы сидите на скамейке в своём маленьком, но с претензией на роскошь, саду. Цветы приятно благоухают, поют певчие птицы, шаловливый ветерок играет с кронами и маковками деревьев. Ярко светит солнце, но ветвистый дуб защищает вас от палящих лучей.

«Настоящий уголок рая», – думаете вы, откинувшись на спинку скамьи и зажмурившись, словно кот, которого почесали за ухом.

К вам подлетел сизый голубь с белыми пятнышком на теме и, нахолившись, сел рядом с вами на скамью.

Ощущение спокойствия и безмятежности расходится по швам после прихода вашего оруженосца.

– Сэр, вам письмо, – сказал он и потупил взор, протягивая конверт.

– Спасибо, – отвечаете вы и отпускаете парня.

Дождавшись, пока он уйдёт, и, проклиная весь белый свет, вы не спеша вскрываете конверт с королевской печатью и, рассеяно поглаживая сидящего рядом голубя, читаете:

«Приветствую Вас, губернатор. Вы уже три года находитесь в титуле управляющего островом, и я доволен проведённой Вами работой. Но время не стоит на месте, и на архипелаг Андросс надвигаются новые проблемы.

Четыре дня назад было совершено дерзкое нападение на Центральный Остров. Разбойники внезапно атаковали его с двух сторон и серией молниеносных ударов захватили город Риабург.

Потери с нашей стороны – разграбление казны города: мы потеряли 60000 золота и 200 мер пшеницы. Также было уведено в рабство неизвестное количество людей, примерно от пяти до десяти тысяч.

Кроме того, преступники пытались меня запугать, присылая ко мне во дворец головы женщин, детей и стариков. Неслыханная жестокость! Но добро тоже не должно быть беззубым.

Освобождение Центрального Острова я поручаю Вам. Но силы соперника во много раз превосходят Ваши, из-за чего осмелюсь предложить тактическое ухищрение. А именно – сначала следует захватить Северный и Южный форты, а затем ударить по Риабургу.

Удачи Вам, губернатор».

*Получены основные задания:*

- 1) захватить **Северный форт**.
- 2) захватить **Южный форт**.

Прочитав, вы встаёте, разминаете плечи и шею, и выдвигаетесь в путь – [22](#).

## 2

Уроки этики не прошли даром: вам удаётся заинтересовать своей личностью этих людей. Катлин игриво смеётся, а сэр Мюллич лишь преспокойно улыбается. Теперь вы желанный гость в этом доме. Более того, вам, кажется, удалось понравиться

дочери губернатора: сделать такой вывод можно по взгляду, которым она вас пожирала.

Запишите кодовое число «8211»

Поговорить с губернатором – [131](#).

Поговорить с Катлин – [149](#).

Попроцаться и уйти – [52](#).

**3**

Стоимость строительства завода = 4500 золота, 20 дерева, 20 камня.

Время строительства = 6 дней.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Завод в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#).

**4**

Вычеркните кодовое слово «наказание» и запишите кодовое число «282».

– Ну, как успехи? – спрашивают вас солдаты, как только вы появились на пороге.

– Вопрос решён. Враг капитулировал. Больше податей собирать не захочет.

– Отлично! Наконец-то хоть какие-то хорошие новости! Тебя теперь и вознаградить было бы неплохо...

Наёмник подходит к сундуку, недолго в нём ковыряется и вытаскивает на свет божий кольчугу.

– Держи. Совсем движения не стесняет. И ещё можешь забрать камень, что у нас на складе – нам он, как снеговика шуба.

(Вы получили: +10 камня, также добавьте в инвентарь «Кольчугу». «Кольчуга» даёт умение «Увернуться»: полностью игнорировать атаку соперника, затраты инициативы = 3).

Покинуть дом – [56](#).

Задание выполнено!

**5**

Вы идёте по проложенной вами и вашим отрядом лесной дороге. Издают противные звуки, кружащие над трупами крестьян грифы.

Идти дальше по лесной дороге – [119](#).

Вернуться на корабль – [8](#).

**6**

Широкая дорога, выложенная камнем, ведёт к входу в город. По обеим сторонам её растут ели, пронзающие небеса своими маковками.

Идти в город – [66](#).

Вернуться на развилку – [22](#).

**7**

Вы и девушка какое-то время молчали – наслаждались и смаковали ситуацию. После паузы, прерываемой лишь покашливаниями и вздохами, Катлин вновь заговорила.

– Мой отец всё ещё тебе не доверяет. Он хочет проверить, независим ли ты материально.

«Какой-то бред! Я являюсь губернатором второго по населению острова в этом архипелаге, а примерный отец проверяет меня на вшивость. Ну и галиматья!» – после этой мысли, проскочившей, словно заяц, правый уголок рта медленно и неотвратно пополз к уху.

– Что мне предстоит сделать, чтобы доказать этот факт? – осведомились вы.

– Тебе следует купить какую-нибудь недвижимость в нашем городе. Этим ты сможешь доказать свою самостоятельность, и мой отец тогда не будет против нашего брака.

Она поцеловала вас в подбородок.

– Постарайся уж... – сказала Катлин и посмотрела вдаль, на стену за вашей спиной.

– Обязательно, – произнесли вы и покинули девушку – [2](#).

**8**

Если у вас записано кодовое число «562», то переходите на [5](#)

Если у вас нет этого числа, переходите на [193](#)

Если вы хотите вернуться – [47](#)



**9**

-- Парни! А ну заткнитесь! Не мешайте отдыхать честному народу.

Их лидер насмешливо глянул на вас и спросил.

-- А не то что?

Если вы хотите драться, то атакуйте!

БОЙ (дуэль): <b>Пьяница</b>	
Жизнь: 15	Защита: 8
Атака: 6	Урон: 4

Если вы победили, то запишите кодовое слово «**наказание**», кодовое число «411» и переходите на [83](#)

Можно поступить и по-другому. Если ваша характеристика Шарм и Обаяние > 2, то переходите на [78](#)

Если вам не интересен ни один вариант, то следует отойти от компании – [196](#)

**10**

Вы разговаривали с Эликой на различные темы – интересы, планы на жизнь, и вам удалось понравиться девушке ещё сильнее из-за вашей сдержанности и спокойствия.

– Вы мне сразу понравились, – сказала она, потупив взгляд и перебирая прядь своих густых, русых волос. – Мне никогда не приходилось быть знакомой столь разностороннего человека. Передо мной вы держитесь, как образованный и интеллигентный человек – совершенно не могу представить, что вы можете командовать войсками и воевать...

С каким бы упорством вы не сдерживались, но есть и другое проявление эмоций, неподконтрольное вам – густая красная краска.

– Да, я стараюсь сочетать в себе много граней. И грамотного политика, и уверенного военачальника, а также образованного человека, но... – вы решили перейти в наступление. – ...в погоне за знаниями я не успеваю обустроить личную жизнь.

Здесь вы вздохнули, сдерживая беспричинный, непонятный смех. Элика приподняла одну бровь, развернулась к вам спиной, пошла в свою комнату, и, по пути, словно мимоходом, бросила:

– Отец разрешает мне встречаться только с теми молодыми людьми, которые преподнесут мне необычный подарок, – после этих слов она ускорила шаг и покинула вас.

«Где же мне искать этот подарок? – вы почесали затылок. – Попробую обшарить местные рынки...»

Запишите кодовое число «158» и переходите на [136](#)

**11**

Вы и ваша армия быстрым, уверенным шагом двигается в глубины острова. Ветер набирает всё большую и большую силу, образовывая небольшие вихри, куда

затягивает траву, листья и мелкий мусор. От поднявшейся пыли мечники закрываются щитами.

– Отряд, стоп! – скомандовали вы, издали заметив пункт своего назначения.

Северный форт полностью построен из дерева – укрепленный пункт из него ненадёжный. Легко рассыплется под напором подготовленной и обученной армии.

Атаковать Северный форт (только в том случае, если вы его не захватили до этого) – [43](#)

Вернуться на корабль – [64](#)

Если вами захвачен Северный форт, то вы можете направиться к Риабургу – [85](#)

**12**

– Чемпион повержен, и вы становитесь на его место! – провозгласил судья. –

Примите мои искренние поздравления!

(Вы получаете: +2000 золота, +20 славы).

Вернуться на Арену – [106](#)

**13**

Если вы захватили оба форта, то переходите на [103](#)

Если вы захватили Северный форт, но не захватили Южный, то переходите [152](#)

Если вы захватили Южный форт, но не захватили Северный, то переходите на [175](#)

**14**

Так как вы разговариваете с этой девушкой первый раз, следует выбрать тактику поведения.

Вести себя весело и непринуждённо – [100](#)

Вести себя нарочито серьёзно – [192](#)

Покинуть девушку – [2](#)

**15**

После процедуры омовения святой водой вы почувствовали прилив сил.

+1 к инициативе в следующем бою. Вы не можете повторить эту процедуру до следующего боя.

Вернуться в храм (деньги вы не теряете) – [70](#)

**16**

Вы находитесь на острове Греха. После нападения разбойников на Центральный Остров он стал нейтральной территорией. Основным значением этого места является торговля руками, способными убивать. Наёмники со всего света собираются на этом маленьком клочке суши.

Уплыть отсюда – [179](#)

Идти вглубь острова – [147](#)

**17**

Вы подошли к Элике и протянули ей ожерелье.

– Здравствуй. Я нашёл ожерелье...

Вы протянули девушке украшение, вековой жемчуг которого светился на солнце ещё ярче и ослепительнее.

– Вы не представляете... Вы даже подумать не можете, какую услугу мне оказали... С-с-спасибо... – теперь её глаза наполняли слёзы радости. Не радости возвращения ценнейшей реликвии. А радости того, что оправдались все ожидания и возложенные на вас надежды. – Теперь вы вправе...

Но дослушать её вы не успели – в комнату вошёл сэр Ойссин с грустно озадаченным выражением лица. На него внезапно свалились проблемы, в его шевелюре прибавилось седины.

«Отец! Что произошло?», «Милорд, что случилось?» – спросили вы с Эликой в один голос.

– Элика, объявился твой бывший ухажёр...

– Джарвис?! Нет, только не это!

Теперь лица отца и дочери стали похожи, и дело не только в родственной связи.

– Расскажите мне об этом... Джарвисе, – решили вмешаться вы.

– Он, он... Мерзкая тварь с чёрным сердцем! – начал свою речь сэр Ойссин. – Он пытался обесчестить Элику – это могут освидетельствовать по меньшей мере два десятка человек...

– Он пытался овладеть мной насильно, после того, как я ему отказала на предложение руки и сердца.

– Думаю, мне всё понятно, – внутри вас что-то заклокотало. – Ведите меня к нему.

– Он в прихожей... А зачем тебе это?

– Поговорю с ним по душам, – недобро усмехнулись вы, поглаживая рукоять меча.

Вы теряете «Ожерелье Элики».

Идти в вестибюль – [186](#)

**18**

Вы подсади за столик к худощавому человеку и заказали пива. Надо было как-нибудь завязать разговор.

– Здравствуй, – дружелюбно произносите вы, в уме прикидывая возможные развития предстоящего диалога. – Я вижу, ты не местный?

– Приветствую, милорд! – незнакомец вскинул брови. – Да, вы правы, я действительно не здешний. Я странник. Бродячий знахарь. Брожу по селениям и городам, лечу раненых и заболевших.

– Весьма рад знакомству. А ты можешь предложить что-нибудь человеку высших кругов?

– Безусловно. Для вас, милорд, всё самое лучшее. Вот, например, имеется одна чрезвычайно полезная настойка. Всего 2 тысячи золота, но какой эффект!

– Интересно...

Если вы хотите купить это зелье, то: -2000 золота и переход на [203](#)

Если вы против этой сделки – покиньте странника – [68](#)

**19**

Если вы посетили этот домик первый раз, то читайте этот параграф:

Зайдя в рыбацкую лачугу, вы обнаружили хозяина лежащим на полу. Ему явно нездоровилось.

– Сэр... – он обратил в вашу сторону полный надежды взгляд. – Я умираю. Наш посёлок настигла страшная болезнь... Спасите...

– Каким образом?

– Принесите пучок целебной травы... – рыбак упал в обморок.

*Получено дополнительное задание:* найти пучок целебной травы.

Если у вас есть пучок целебной травы, и вы хотите его отдать, переходите – [62](#)

Вернуться в посёлок – [94](#)

**20**

Вы разговаривали с барменом на различные темы и неплохо отдохнули, пропустив пару кружечек светлого.

(Ваши ресурсы: -100 золота, Вы: +2 здоровья)

Вернуться в таверну – [48](#)

**21**

...и он, словно нехотя, покидает свою щель. Вы достали его, но что такое? Теперь рубиновый свет идёт из камня, а в руках у вас обычный меч.

«Ну и чудеса!» – с восторгом думаете вы.

Вы: +2 к максимальному запасу здоровья, +1 урон.

Вернуться на берег – [129](#)

**22**

Вы и ваш отряд вышли на развилку и остановились. Куда идти, и что посетить в первую очередь?

Идти в лес (лесопилка, +2 дерева/день) – [181](#)

Идти к горам (шахта, +2 камня/день) – [46](#)

Идти к рыбацкому посёлку – [94](#)

Идти в деревню Малику – [61](#)

Идти к причалу – [31](#)

Идти в город – [6](#)

**23**

Возможно, удары бойца-силача не такие грамотные, но они могут вывести из строя даже здорового, как бык, человека. Следует вести себя осторожнее.

БОЙ (дуэль)	
Здоровье: 20	Защита: 7
Атака: 9	Урон: 10

В случае победы переходите на [181](#)

**24**

Если у вас записано кодовое число «8211», то переходите на [2](#)

Вы подходите к исполинским вратам. Охрана находилась во всеоружии – похоже, что переживать нападения приходилось не один раз. Бродили по крепостным стенам угрюмые охранники. После того, как вы потребовали открыть ворота, страж ворот спросил:

– Почему это мы должны тебя пропускать? Кто ты вообще такой?

Если ваша слава больше 90 или у вас записано кодовое число «10516», то вы можете пройти в резиденцию – [54](#)

Иначе вам придётся вернуться на площадь – [52](#)

**25**

Осмотрев плато, вы увидели мужчину. Он сидел возле костра и жарил большой, сочный кусок оленины. Присмотревшись к человеку, вы узнали того самого вора, которого описывал вам один из сплетников на рынке. Следовало взять расхитителя живьём.

Приказав отряду следить за бунтовщиком, вы, вооружившись сучковатой палкой, осторожно обходите мятежника со спины. Вдруг, он замирает и медленно оборачивается: мужчина явно услышал вас. Увидев рыцаря, с занесённой для удара палкой, бунтовщик не придумал ничего более умного, кроме как бежать в противоположную сторону леса. Ваше оружие и обмундирование не приспособлено к бегу, и паршивцу наверняка удалось бы уйти, если не...

Со стороны леса, где и собрался скрыться преступник, выбегает один из ваших солдат и в прыжке ударяет беглеца двумя ногами в солнечное сплетение. Бунтовщик тут же упал на спину, держась за ушибленное место. От грохота доспехов и криков боли со стороны леса над плато пролетает стая экзотических птиц.

Тщательно обыскав вора, вы нашли ожерелье Элики.

Инвентарь: получите предмет «Ожерелье Элики».

Вычеркните кодовое число «53».

Осмотреть плато – [119](#)

**26**

Вы в здании муниципалитета. Он построен из мрамора, без излишеств. Посередине огромного вестибюля находится небольшой декоративный водопад. Подле стен стоят предметы фарфорового антиквариата на небольших пьедесталах.

Отправиться в финансовый отдел, к казне – [162](#)

Идти в культмассовый отдел – [165](#)

Покинуть муниципалитет – [66](#)

**27**

Вы разговаривали с Эликой непринуждённо и весело, и вскоре она сделала вывод о вашей персоне – вы несерьёзный и безответственный человек.

Отойти от девушки – [136](#)

Вы больше не можете общаться с Эликой – она вас избегает.

**28**

Вы и ваш отряд встали на колени и поблагодарили Властителя за все счастливые мгновения, которые он преподнес, и попросили уберечь от несчастий.

+1 к дисциплине любых отрядов одного типа в следующем бою. Вы не можете повторить эту процедуру до следующего боя.

Вернуться в храм (деньги вы не теряете) – [70](#)

**29**

Вход в подземелье закрывает мрачная, проржавевшая дверь. Вы вставляете ключ в огромный навесной замок и поворачиваете – раздаётся жуткий скрежет и грохот.

Если у вас записано слово «подземелье», то вам здесь нечего делать, возвращайтесь в деревню – [61](#)

Если вы здесь первый раз, вы можете зайти в подземелье – [80](#) + запишите слово «подземелье».

**30**

Если у вас записано кодовое число «4539», то переходите на [136](#)

Вы и ваш кортеж подходите к воротам, ведущим в поместье сэра Ойссина. Один из ваших телохранителей выходит вперед и провозглашает:

– Прибыл губернатор острова Большой Черепахи, сэр [здесь он называет ваше имя]!! Открывайте ворота!

Один из стражников смотрит на вас и говорит:

– Подождите секунду, – после чего удаляется.

Если ваша слава больше 80, то страж разрешил вам пройти во дворец – [55](#)

Вернуться на площадь – [199](#)

**31**

Вы и ваш отряд подходите к причалу. Обстановка здесь, как представлялась вам в вашем детстве во время чтения приключенческой литературы. Над небом стучатся тучи. Море облизывает песок, выбрасывая на берег гладкие камешки, чайки мучают слух своими ультразвуковыми криками, матросы недовольно бормочут.

Поговорить с корабельщиком – [114](#)

Отправиться в плавание (возможно только при наличии кодового слова «**корабль**») – [172](#)

Вернуться на развилку – [22](#)

**32**

Вы находитесь между островом Счастья и Центральным Островом. Такая критическая близость между этими участками суши позволяет бандитам организовывать внезапные грабежи и нападения. Наверняка губернатору острова Счастья нужна помощь...

Причалить к острову Счастья – [167](#)

Плыть на северо-восток – [127](#)

Плыть на юг, к острову Греха – [133](#)

**33**

Подойдя к Элике очередной раз, вы достали футляр, подаренный торговцем в придачу к основному подарку.

– Добрый день, – вы слегка улыбнулись, в соответствии с выбранным вами амплуа. – Это вам.

Девушка улыбнулась в ответ и открыла футляр. Не успели вы насладиться реакцией Элики, как вдруг вышел её отец, и, бормоча какую-то откровенную ахиною про лживых и гадких поставщиков хлеба, увел вас за руку. Вы, мысленно проклиная его и отсылая ко всем чертям, скромно поддержали диалог. Отведя вас на достаточное от девушки расстояние, губернатор тихо, практически одними губами, спросил:

-- Ну как тебе моя девочка?

Поразил цинизм, с которым губернатор задал этот вопрос. Это был цинизм шахматного гроссмейстера, который мог предсказывать исход партии по одному ходу соперника. Неудивительно, что Ойссин достиг в политике таких высот...

Неумело парировав его вопрос, вы уже собрались покидать гостеприимный дом, как вдруг Элика поманила вас пальцем.

Потеряйте «Чёрную розу» и вычеркните кодовое число «158». Переходите на [141](#).

#### 34

Вы идёте по невероятно тесным улицам, выложенным брусчаткой. Солдаты бесцеремонно отталкивают простолюдинов от вашей особы.

*(Сейчас вы находитесь в «режиме» прогулки по городу: большинство локаций, которые вы можете посетить, нужно для начала построить.)*

Посетить храм (если построен) – [144](#)

Посетить кузницу (если построена) – [45](#)

Посетить гильдию воинов (если построена) – [58](#)

Идти к заводу (если построен) – [87](#)

Идти в Военный Двор – [91](#)

Вернуться на площадь – [66](#)

#### 35

Вы разговаривали с барменом на различные темы и неплохо отдохнули, пропустив пару кружечек светлого.

(Ваши ресурсы: -100 золота, Вы: +2 здоровья)

Вернуться в таверну – [68](#)

#### 36

Боец-мастер – умелый воин. В его руках меч словно оживает. Чтобы его победить, придётся приложить немало усилий.

<b>БОЙ (дуэль): Боец-мастер</b>	
Жизнь: 30	Защита: 5
Атака: 15	Урон: 3

В случае победы переходите на [42](#)

#### 37

Поплевав на ладони, вы хватаетесь за меч...

Если ваш навык рукопашного боя больше 10, то переходите на [21](#)

Иначе переходите на [92](#)



**38**

Своими манерами вы определённо не заслуживаете уважения. Сэр Мюллич просит вас удалиться – [52](#)

**39**

Торговец информацией сообщает вам, что Северный форт Центрального Острова защищён хуже всех остальных расположенных там укреплённых точек.

(Ваши ресурсы: -200 золота).

Вернуться на рынок – [108](#)

**40**

Стоимость строительства ордена рыцарей = 5000 золота, 30 камня.

Время строительства = 5 дней.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Орден рыцарей в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**41**

Вы решили атаковать. Конечно, нападать на метателей, сидящих на деревьях – безумие, но не для умелых стратегов.

– Как только я крикну «В атаку» – примите защитное положение! – шёпотом объясняете вы тактику боя.

Приготовившись к бою, вы кричите своим солдатам:

– В атаку!

Сидящие на деревьях как нельзя лучше ловятся на приманку – и метают свои дротики в вашу сторону. Некоторые из ваших солдат изображают крики и стоны раненых.

Град метательных орудий вскоре закончился. Люди начали спускаться с деревьев.

БОЙ (сражение)

Наёмники, 12 отрядов. Разбойники, 10 отрядов.

Расстояние до вашего отряда: 2 клетки.

Поведение: Осторожное.

Условия: Лес.

В случае победы запишите кодовое число «5876» и выбирайте, куда отправитесь:

Вернуться на опушку – [159](#)

Идти вглубь леса – [49](#)

**42**

Вы победили. Поздравляю, получите награду. А «мастеру» понадобится лекарь, это точно...

(Вы получаете: +500 золота, +10 славы).

Вернуться на Арену – [106](#)

**43**

Осторожно осмотревшись, и мельком глянув на своих воинов, вы ждёте лучшего момента для атаки. Солдатам уже не терпится кинуться в драку, в кровь медленно капает адреналин. С каждой секундой они становятся всё свирепее...

«Хватит терять время», – подумали вы и уже вслух крикнули:

– В бой! На штурм!!!

Ваша армия, подбадривая себя воплями, побежала в сторону жалких деревянных построек. Казалось, она их растопчет...

БОЙ (*штурм, сражение*)

Лучники, 10 отрядов. Разбойники, 15 отрядов.

Расстояние: 5.

Поведение: Осторожное.

Условия: нет.

Замок: деревянная стена, 6 защиты.

В случае победы отметьте задание «*Захватить Северный форт*» выполненным.

Направиться к Риабургу – [85](#)

Вернуться на корабль – [11](#)

**44**

Долгий путь через опасные своими обитателями скалы завершён, и перед вашим взором предстаёт мрачный, старый, угрюмый Южный форт. Такую крепость не возьмёшь с полплевка, нужна серьёзная армия и боевая подготовка...

Атаковать Южный форт (только в том случае, если вы его не захватили до этого) – [185](#)

Вернуться на корабль – [72](#)

Если Южный форт захвачен, то вы можете отправиться к Риабургу – [93](#)

**45**

Вы вошли в кузницу – крепкое каменное строение. Внутри стоит невыносимая жара. Кузнец куёт что-то напоминающее подкову. Посмотрев в сторону посетителей и заметив вас, он отложил работу и выпрямился.

-- Здравствуйте, губернатор, рад вас видеть. С чем пожаловали?

**Сделать заказ на предметы** (каждый предмет(ы) заказывается 1 раз).

Заказать новые мечи себе и войскам (+1 урон) – [157](#)

Заказать новый доспех (+1 защита) – [123](#)

Заказать значок в виде герба (+1 к запасу инициативы) – [138](#)

Распрощаться и покинуть кузницу – [34](#)

**46**

Вы и ваш отряд подходите к подножиям исполинских вековых не тронутых гор. Неплохое место для шахты.

Если вы хотите построить здесь рудник: -2000 золота. Бонус: +2 камень/день (строительство проводится 1 раз). Если вы завершили здесь все дела, возвращайтесь на развилку – [22](#)

**47**

Оставив корабль и матросов, вы со своей армией на шлюпках приплываете к острову Большого Зайца. В глубине души вы осознаёте, насколько опасная операция вас и ваши воинов ожидает. А не лучше ли вернуться?

Идти вглубь острова – [8](#)

Уплыть отсюда – [107](#)

**48**

Если у вас записано кодовое число «971», то переходите на [89](#)

Таверна – опрятное двухэтажное здание в готическом стиле. Внутреннее убранство навеивает мрачные мысли. Однако публика не меняется ни в одной таверне: тот же бармен, те же чавкающие посетители. Только странный человек в капюшоне источает неприятную ауру...

Поговорить с барменом – [20](#)

Поговорить с человеком в капюшоне – [75](#)

Покинуть таверну – [199](#)

**49**

Если у вас записано кодовое число «10516», то переходите на [154](#).

После долгого блуждания по звериным тропам вы выбрались из леса и увидели разбойничий лагерь. Шайка ублюдков преспокойно жгла костры, жевала вяленое мясо и беседовала между собой. Вот в чём секрет отсутствия процветания острова Счастья. Время положить этому конец!

В атаку! – [104](#)

Вернуться по тропинке, уходящей влево – [145](#)

Вернуться по тропинке, уходящей вправо – [116](#)

**50**

«Приветствую вас, губернатор! Я – Мюллич, управляю островом Счастья, что находится на северо-западе от Вашего.

Мне чрезвычайно неудобно, но я прошу у Вас помощи. Мой остров подвергся нападению разбойников и их наёмных солдат. Не могу быть уверенным в том, что я смогу хоть как-нибудь долго продержаться. Буду признателен, если вы придёте и поможете.

Всегда ваш, Мюллич.»

Вернуться в кабинет – [171](#)

**51**

Основное здание города – эффектная постройка, выполненная со знанием дела и талантом. В вестибюле стоят огромные статуи. В углах расположены вазы на постаментах. На стенах висят изысканные картины и щиты с необычными гербами.

Посетить личный кабинет градоначальника – [171](#)

Посетить кабинет зодчего – [73](#)

Вернуться на площадь – [66](#)

**52**

Вы и ваш отряд выходите на центральную площадь острова Счастья. Всюду валяется мусор и опавшие листья. Статуя, поставленная какому-то воителю, запачкана похабными надписями.

Идти в порт – [167](#)

Идти в крестьянскую деревушку – [97](#)

Идти к резиденции губернатора – [24](#)

Идти в лес – [159](#)

**53**

Вы входите в домик, который вам показался более опрятным, нежели предыдущие.

Главой посёлка оказался низенький старик с длинной, лохматой, седой бородой. Он был необыкновенно энергичен.

Поприветствовав его, вы поговорили с главой о хозяйственных делах, политике и преступности. Старик также поделился, что на его посёлок без конца нападают бунтовщики, воруют весь улов, а наемники отравили воду в колодце, и теперь работоспособные люди лежат в кроватях. Вы поблагодарили старика за приятно проведенное время и покинули его жилище.

*Получено дополнительное задание:* положить конец нападениям бунтовщиков на рыбацкий посёлок

Если у вас записано слово «**бунт**», то перейдите – [102](#)

Вернутся в посёлок – [94](#)

**54**

Вы направляетесь к резиденции сэра Мюллича. Похоже, что территории поместья недавно прошёл ураган, и имя этому урагану – преступность. Всюду валяются сгоревшие деревья. По всей территории участка расположены глубокие ямы. Крестьяне на скорую руку ремонтируют какую-то постройку.

Вы заходите внутрь особняка и оказываетесь в не обозреваемом глазом помещении. Напротив входа находится широкая гранитная лестница, ведущая на балконы. На стенах висят картины с изображениями военачальников и флотоводцев: людей, которые завоевали всеобщее признание своей отвагой и склонностью к авантюризму.

– Рад приветствовать вас, милорд, – слышится откуда-то справа хриплый баритон.

Вы поворачиваетесь на звук и видите сэра Мюллича – пожилого широкоплечего человека со смуглым лицом. В его манерах чувствуется военная выправка.

– И я сердечно рад вас видеть, сэр! – произнесли вы и протянули руку.

Вы пожали друг другу руки.

– Спасибо за то, что откликнулись на мой зов о помощи... Вы настоящий друг.

Затянулась пауза, прерываемая сконфуженными вздохами.

Совершенно неожиданно, откуда-то с балконов выбегает девушка.

– Отец, я давно хотела тебе... – взглядом она натывается на вас и, помолчав, выдавливает. – Здравствуйте.

-- Знакомьтесь, сэр [здесь он называет ваше имя], это моя дочь, Катлин. Катлин, это губернатор острова Большой Черепахи, – сказал губернатор, и кисло улыбнулся: должно быть, его дочь не раз ставила его в неудобное положение.

Если ваши Шарм и Обаяние больше 2, Харизма больше 2, то переходите на [2](#).

Иначе переходите на [38](#).

**55**

Вы идёте в особняк сэра Ойссина. Ваш отряд изумлённо осматривается – сад не мог оставить кого бы то ни было равнодушным. Прирученные певчие птицы,

оригинально исполненные цветочные клумбы, фонтаны, небольшие искусственные водопады и ключи, эффектные статуи – похоже, что хозяин этого места никогда не упускал случая похвастаться своим богатством.

Внутреннее убранство – классический стиль. Дом уютен и обладает удивительной способностью восстанавливать духовные силы. Отправив солдат на площадь, вы ждёте губернатора.

Сэр Ойссин – престарелый человек, недавно поступивший на должность управляющего островом. Однако, по его бегающим глазкам сразу видно матёрого чиновника и государственного деятеля.

– Добрый день, – сдержанно поздоровались вы и кивнули головой.

– Здравствуй! Рад видеть вас, давно жду...

Вы с губернатором пожали руки и обнялись. Пока вы тепло приветствовали друг друга, в комнату вошли престарелая женщина и девушка.

– Познакомьтесь с моей семьей. Это моя жена – Алита, – сэр Ойссин показал раскрытой ладонью на женщину и подмигнул ей. – А это дочь – Элика, – губернатор показал на девушку.

Он немного помолчал, а затем продолжил:

– А это, любимые мои – губернатор острова Большой Черепахи, сэр [здесь он называет ваше имя]. Грамотный политик, отважный полководец и просто хороший человек.

«Заискивает», – подумали вы и ухмыльнулись.

– Рад знакомству, – вы подходите и лобызаете руки обеим дамам.

Если ваш параметр Шарм и Обаяние больше или равны 4, то переходите на [136](#), иначе вам дорога на [86](#)

## 56

Когда вы входите в посёлок, над ним уже стучается ночь. Огонь в окнах многих домов уже погас, и лишь в одном из них горит свет и идёт горячее обсуждение чего-то.

Зайти в этот дом – [95](#)

Покинуть посёлок – [147](#)

## 57

-- Ну ладно, в общем, слушай!

Запишите кодовое число «53» и переходите на [166](#)

**58**

Вы находитесь в Гильдии Воинов – школе, ученики которой всецело посвятили себя сражениям за честь и славу. Даже сейчас отсюда доносятся сладострастные крики и звон мечей.

Конечно, вы староваты для обучения, но ведь никогда не поздно, тем более что боевые навыки понадобятся в скором времени.

**Изучить навыки:**

Двойной удар – [164](#)

Удар щитом – [135](#)

Пинок – [158](#)

Смертельный удар – [121](#)

Ничего не учить, покинуть школу – [34](#)

**59**

Стоимость строительства стрельбища = 1500 золота, 5 дерева, 5 камня.

Время строительства = 1 день.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Стрельбище в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**60**

Если у вас записано кодовое число «10516», то переходите на [189](#)

В домике, куда привела вас девочка, на полу сидел молодой человек и что-то усердно рисовал на клочке пергамента. Вы подошли к парню и через плечо посмотрели на предмет его творчества.

Его рисунок напоминал какой-то план со стрелочками и крестиками.

– Что ты рисуешь? – спросили вы, в глубине души оскорбившись за непочтительное отношение к вашей особе.

– Я? Я рисую план! План нападения на лагерь разбойников! Эти куски дерьма вытоптали мне все посева и угнали скот! С каждым ударом их сердец мне становится больнее. Я должен отомстить...

– Предоставь это мне. Ты ведь не справишься один. А со мной войска.

Юноша остывал.

– Ладно, я поверю тебе...

*Получено дополнительное задание: уничтожить лагерь бандитов в лесу.*

Покинуть домик – [97](#)

**61**

Вы и ваш отряд подходите к деревне, жители которой никогда не знали бедности, благодаря грамотному управлению островом.

Вы уверенно шагаете по улочкам деревни, пока не замечаете маленький домик с чёрной повязкой на двери. Вам много раз приходилось видеть такие повязки во время войны, это не двусмысленный знак того, что здесь ищут пропавшего. А может, обитатели этого жилища просто забыли её снять.

Кроме того, в этой деревне есть ресурсные резервы на случай войны, спрятанные в подземелье.

Зайти в домик с чёрной повязкой – [82](#)

Идти в подземелье – [29](#)

Вернуться на развилку – [22](#)

**62**

Хозяин дома вдруг вернулся в сознание и вновь посмотрел на вас.

– Сэр, вы принесли лекарство?

– Разумеется, а почему я здесь, как ты думаешь?

Рыбак слабо улыбнулся.

– Вот, – вы протянули ему готовый порошок (-1 пучок целебной травы). – Держи под языком.

Через несколько минут хозяин встал и размялся.

– Не знаю, как и благодарить вас, губернатор. Ваше великодушие заслуживает высших похвал. Не каждый человек из высших кругов готов заниматься проблемами простолюдинов.

Вы смутились.

– У тебя есть дерево? Мне нужна древесина для экспедиции на соседние острова.

– Есть, можете взять, если пожелаете (+15 дерева, +10 славы).

Вернуться в посёлок – [94](#)

Задание выполнено!

**63**

Ваш корабль медленно рассекает волны. Вдруг, вы замечаете напорвшийся на рифы фрегат. Кругом плавают ящики, обломки и трупы. Кружат радостные стервятники. Было бы неплохо забрать уже никому не нужное добро, но между рифами не пройти, похоже, даже шлюпке...

Плыть на запад, к острову Греха – [179](#)

Плыть на север, к Центральному Острову – [81](#)

Плыть на восток, к острову Большой Черепахи – [172](#)

**64**

Северная окраина Центрального острова встречает вас широкими полями и панорамными видами. Ветер становится всё сильнее и сильнее, пригибая к земле тоненькие берёзки, и лишь балуясь с ветвями старых дубов.



Вы всматриваетесь вдаль, и от неприятного ощущения, которое несёт в себе предстоящая миссия, идёт мороз по коже. Наверное, следует переименовать Центральный остров в остров Крови – его земля итак впитала в себя немало этой жидкости, и ещё неизвестно, сколько впитает...

– Строиться! – доносится команда откуда-то из ваших тылов.

Идти к Северному форту – [11](#)

Уплыть отсюда – [74](#)

**65**

Вы достаёте письмо и читаете:

«Губернатор, я слышал, это вам поручена миссия по очистке Центрального Острова? Советую оставить эту затею, так как она бессмысленна. Невнимательное отношение к этой просьбе будет иметь негативные последствия для Вас, Вашего города, Вашей репутации и Ваших людей. Думаю, Вы достаточно разумны, чтобы принять стоящее решение».

Письмо не подписано... Кто-то явно старается запугать.

Перейти в кабинет – [171](#)

**66**

Вы осматриваете городскую площадь. Своими размерами она напоминает океан, в который, словно речушки, собираются узенькие улочки. В центре стоит фонтан с причудливым изображением короля на вершине. По площади прогуливаются дворянство, обсуждающее последнюю театральную постановку, и путешественники, случайно сюда забредшие.

Посетить магистрат – [51](#)

Посетить муниципалитет – [26](#)

Побродить по улицам – [34](#)

Покинуть город – [6](#)

**67**

Даже самая прочная защита может проломиться, и вы показали наглядный тому пример. А тяжеловес пусть отдохнёт...

(Вы получаете: +1000 золота, +10 славы).

Вернуться на Арену – [106](#)

**68**

Если у вас записано кодовое число «7832», то переходите на [160](#)

Вы вошли в таверну и осмотрелись. Когда то она имела претензию на роскошь, но, из-за отсутствия посетителей и атак бандитов потеряла всякую привлекательность. В углу сидит странный худощавый мужчина средних лет. Подле барной стойки сидит юноша в облиии наёмника. Бармен привычными движениями разливает алкоголь.

Подойти к человеку в углу – [18](#)

Поговорить с юношей – [84](#)

Поговорить с барменом – [35](#)

Покинуть таверну – [167](#)

**69**

Как только вы зашли в комнату Катлин, она сразу же встала и подбежала к вам.

– Какие новости? – спросила девушка, глядя на вас своими блестящими синими влюблёнными глазами и нежно обвив вашу шею руками.

– У твоего отца больше нет против меня аргументов, – сказали вы и поцеловали Катлин в лоб.

– Я очень рада...

Попросить у сэра Мюллича руки Катлин – [182](#)

Вернуться в резиденцию – [2](#)

**70**

Вы проходите в храм. К его строительству и оформлению не без знания дела отнеслись священники и архитекторы. Оставив небольшой благотворительный взнос, вы и ваши солдаты проходите вовнутрь.

(Ресурсы: -650 золота).

Совершить омовение святой водой – [15](#)

Помолиться – [28](#)

Покинуть храм – [199](#)

**71**

Разбойники повержены. Кричат и молят о помощи раненые. Солдаты осторожно пробираются по лагерю, выискивая потенциального противника, но, после тщательной разведки становится ясно, что врагов больше не предвидится.

– Сожгите это место к чёрту! – отдаёте вы приказ своим воинам.

Парни схватили первые попавшиеся доски и, поджигая их от непотушенных костров, с наслаждением метнули в сторону палаток. Вечернее небо озарили столпы пламени, когда вы покинули это место.

(Вам +40 славы.)

Уйти – [159](#)

**72**

Вы и ваш отряд высадились на южном берегу Центрального острова.

– Всем быть предельно осторожными! Здесь полно бандитов... – предупреждаете вы солдат.

– Вас поняли, милорд.

По обеим сторонам прохода к Риабургу стоят горы, не давая никакого шанса для манёвра. Воевать в таких условиях может только тот, кто намного злее, изобретательнее и сильнее волей соперника. Вдохнув полные лёгкие морского воздуха, вы в уме наносите последние штрихи к картине предстоящего.

Идти к Южному форту – 44

Уплыть отсюда – 81

**73**

Вы поздоровались с зодчим и завязали разговор о строительстве: что строить, и нужно ли строить вообще.

Построить храм (+350 золота/день) – 96

Построить стены (+6 защиты городу, можно улучшить до каменных, в таком случае -- +12 защиты городу) – 125

Построить склад (+1 дерева/день, +1 камня/день) – 201

Построить гильдию воинов (здесь герой разучивает новые боевые приёмы) – 169

Построить кузницу (здесь создаются улучшения характеристик героя) – 142

Построить казармы (тренирует Мечников) – 173

Построить стрельбище (тренирует Арбалетчиков) – 59

Построить орден рыцарей (тренирует Элитных воинов) – 40

Построить завод (создаёт осадные орудия) – 3

Ничего не строить, вернуться в вестибюль – 51

**74**

Подплывая к Центральному Острову, вы не без удовлетворения подмечаете, что форт построен достаточно далеко от моря и нет никаких наблюдательных постов. Наверное, ваш массивный, неповоротливый пинас стал бы слишком лёгкой добычей для подожженных стрел.

Высадиться на Центральный Остров – 64

Плыть на север – 127

75

Вы подходите к человеку в капюшоне и присаживаетесь за его столик. Человек достаёт из-за пазухи кусок пергамента, смотрит сначала на вас, потом на него и, похоже, чем-то удовлетворённый, шёпотом заговаривает:

– У меня есть к вам дело! Идёмте со мной! Только без армии. Таково условие.

Пойти за человеком – [118](#)

Сказать, что вас это не интересует – [161](#)

76

Прошёл день, и ночь обняла небеса. Стареющий полумесяц светил тонким серебристым лучом. Вы стояли напротив исполинского окна и смотрели на утихающий, готовящийся ко сну город.

В комнату вошла Элика и, осторожно прикрыв за собой дверь, подошла к вам.

– Ты очень напряжён, любимый. В чём дело?

Вы обняли девушку и осторожно поцеловали её в шею.

– Я просто задумался, – произнесли вы и начали раздеваться, готовясь к брачной ночи.

– Откуда у тебя столько шрамов? – поинтересовалась Элика, увидев жуткие рваные раны на вашей груди. – Это всё бандиты?

– Мне приходилось воевать ещё до вступления в губернаторскую должность...

Девушка подошла к вам и нежно покрыла поцелуями каждый шрам.

– Они ведь могли убить тебя.

Вы улыбнулись и, подхватив Элику словно пушинку, понесли к кровати.

...Белоснежная простыня обогрилась кровью чистой, непорочной девушки.

Если вы женаты на леди Катлин, то о вас идут толки, что вы бабник: -4 репутации среди жителей, кроме этого вы больше не сможете посещать резиденции обоих губернаторов.

Наступило утро, и пришла пора заняться делами – [199](#)

77

Если вы в этом домике первый раз – читайте дальше этот параграф.

В жилище, построенном ближе к лесу, вы увидели лежащую в кровати девушку. Её тело было покрыто жуткими нарывами, от одного только взгляда на которые к горлу подкатывалась тошнота. Рядом с ней сидел исхудавший молодой человек – сказывались недоедание и бессонные ночи. Он безразлично посмотрел на вас и саркастично усмехнулся.

– В чём дело? – спросили вы.

– Какая разница? Вы всё равно не поможете... – в голосе парня чувствовалась горечь.

– За дерзость я могу посадить тебя в карцер. Но я этого не буду делать, ибо я добр.

Юноша поджал губы – видимо, понял свою ошибку.

– Так в чём все-таки дело?

– Воду в колодце отравили мятежники. Моя девушка попила той воды и заболела, при смерти лежит. Говорят, трава есть целебная, помогает, только где её искать? Из дома уже третьи сутки не выходил.

– Я достану эту траву, – уверенно заявили вы и покинули лачугу.

*Получено новое задание:* найти пучок целебной травы.

Если у вас есть пучок целебной травы, и вы готовы отдать его, переходите – [109](#)

Вернуться в посёлок – [94](#)

**78**

– А не то мои молодцы разберут тебя на органы! Твои останки в гроб не поместятся. Понял?!

Парень покраснел и потупил взор, словно провинившийся мальчишка.

– Ладно... Парни, уходим отсюда.

Компания удалилась.

Запишите кодовое число «411» и кодовое слово «**договор**».

Покинуть таверну – [147](#)

**79**

Какое-то время вы разговаривали с сэром Ойссином и леди Алитой, но их общество вас быстро утомило и вы покинули их. – [136](#)

**80**

Вы зашли в подземелья и осмотрелись. Всё хранившееся дерево сгнило от сырости или было съедено насекомыми, поэтому забрать можно только деньги и камень. (+1000 золота, +10 камня).

Вернутся к входу – [29](#)

**81**

Вы плывёте к Центральному Острову. Между отвесными скалами виден берег.

Высадиться на остров – [72](#)

Плыть на юг – [63](#)

Плыть на юго-восток, к острову Большой Черепахи – [172](#)

**82**

Вы находитесь в сенях чистой, убранной, содержанной в практически идеальном порядке избы.

Если вы здесь первый раз, то можно поговорить с хозяйкой – [88](#)

Если у вас записаны кодовые слова «**муж крестьянки**», переходите на [122](#)

Вернуться в деревню – [61](#)

**83**

Унылая, грязная, покосившаяся таверна была противна как своим наружным видом, так и внутренним убранством. Дерево сгнило, камень порос мхом. Из дыр высывались огромные наглые крысы. Бармен протирает стаканы грязным, засаленным полотенцем. В дальнем углу сидел командующий наёмниками.

Поговорить с командующим наёмниками – [168](#)

Покинуть таверну – [147](#)

**84**

Вы подходите к барной стойке. Сидящий рядом парень быстро осматривает вас и спрашивает:

– Милорд, вас нужны наёмные войска?

– А каковы ваши расценки? – всё же следует поинтересоваться, услуги могут пригодиться.

**Наём наёмников:**

2 отряда = 1000 золота. Максимальное количество отрядов = 7.

Отойти от стойки – [68](#)

**85**

Вы пробираетесь к Риабургу через порядком уже надоевший лес. И самое интересное: если верить карте, город должен находиться в трёх километрах пути от того места, где вы сейчас находитесь, а лесу до сих пор не видно края! Отправив разведчиков проверить местность, вы устраиваете привал.

Ваши посланцы появились через полтора часа, запыхавшиеся и усталые:

– Милорд, доскональную разведку не удалось провести: на опушке леса начинаются лесоповальные уголья Риабурга. Мы не смогли узнать даже приблизительное количество войск соперника, так как рисковали быть обнаруженными.

За невыполнение задачи парней можно лишиться довольствия, но в данный момент понять их можно. Может, следует обойти Риабург с другой стороны?

Вернуться на корабль – [11](#)

Атаковать Риабург – [13](#)

**86**

К несчастью, от вашего этикета, навыков риторики и пошлых шуток желудка членов семьи губернатора не выдерживают, так и норовя вывернуться наизнанку. Сэр Ойссин просит вас удалиться – [199](#)

**87**

Вы прошли на завод. В его здании слышна гамма разнообразных бытовых звуков: стук, скрежет, жужжание и громкие голоса.

Не медля не минуты, вы проходите в цех готовой продукции, чтобы посмотреть, а возможно и приобрести осадные орудия.

**Покупка осадных орудий** (можно иметь только 2 орудия):

Катапульта, цена = 1000 золота, 15 дерева. Наносит урон в зависимости от снарядов.

Таран, цена = 1000 золота, 10 дерева. Наносит 3 урона стене.

Лестница = 500 золота, 5 дерева. Позволяет армии игнорировать стену, при этом теряя 1/5 своих войск (если число не целое, то округлять следует в меньшую сторону).

Вернуться в город – [34](#)

**88**

Хозяйка нарезает лучины, когда вы к ней подходите, она откладывает своё занятие, встаёт и коротко кивает головой. У девушки под глазами видны круги – не так давно она проливали слёзы.

– Что случилось? – спросили вы.

– Мой муж ушёл в рыбацкий посёлок три дня назад. И не вернулся. Я не знаю, где его искать, а догадки строить и вовсе боюсь...

– Не отчаивайтесь. Я помогу вам.

Вы распрощались с хозяйкой и покинули дом. Как только дверь за вами закрылась, вы услышали рыдания девушки.

Вернуться в деревню – [61](#)

*Получено дополнительное задание:* разыскать пропавшего мужа крестьянки.

**89**

Таверна – опрятное двухэтажное здание в готическом стиле. Внутреннее убранство навеивает мрачные мысли. Однако публика не меняется ни в одной таверне: тот же бармен, те же чавкающие посетители.

Поговорить с барменом – [20](#)

Покинуть таверну – [199](#)

**90**

Если у вас записано кодовое число «199», то переходите на [110](#)

Иначе – возвращайтесь на рынок [90](#)

**91**

Вы прошли в Военный Двор. В воздухе стоит запах крови, и, неизвестно, по каким причинам, морской соли. Отовсюду слышатся разговоры и хохот солдат.

К вам подходит управляющий двором.

– Приветствую вас, губернатор! Желаете набрать войска?

**Набор войск:**

Мечники (доступны, если построены Казармы) = 300 золота/отряд, 3 отряда/день.

Арбалетчики (доступны, если построено Стрельбище) = 350 золота/отряд, 2 отряда/день.

Элитные воины (доступны, если построен Орден рыцарей) = 500 золота/отряд, 1 отряд/день.

Вернуться в город – [34](#)

**92**

...однако он категорически отказывается поддаваться. Видимо, вы ещё слабы. Сконфуженный и расстроенный, вы возвращаетесь на берег – [129](#)

**93**

Дорога от Южного форта до Риабурга выводит вас на вершину холма, с которого спускается узкая петляющая козья тропа. Отсюда можно обозреть и суровый бастион Риабурга, и копошащихся бандитов, и выявить самую лучшую точку нападения.

Северная сторона Риабурга самая неблагоприятная для нападения: там растёт густой лес. В качестве вывода приходится принять то, что атаковать крепость лучше отсюда, с южной стороны, хотя тоже не шоколад: пока солдаты спустятся, бандиты успеют приготовиться – вкрапление элемента внезапности обречено на провал.

Что же делать в таком случае?

Атаковать Риабург – [13](#)

Вернуться на корабль – [44](#)



Вы вошли в рыбацкий посёлок. Перед вами два небольших тухлявых домика, держащихся на молитве да добром слове, домик главы посёлка находится в более удовлетворительном состоянии.

Войти в дом главы посёлка – [53](#)

Войти в первый домик – [19](#)

Войти во второй домик – [77](#)

Идти по тропинке в лес – [197](#)

Вернуться на развилку – [22](#)

Если у вас записано кодовое число «282», то вам здесь нечего делать, и вы уходите – [147](#)

Если у вас нет этого числа – читайте этот параграф дальше.

Вы входите в холостяцкое, хорошо освещённое жилище. Над столом склонились двое мужчин. Они активно обсуждают что-то, поочерёдно тыкая пальцами в расстеленный на столе пергамент. Увидев вас, они мгновенно хватаются за оружие.

– Ты кто такой? Что ты здесь делаешь?

– Тише, тише, – вы пытаетесь их урезонить. – Я с миром пришёл.

Один из них убирает меч.

– Он не опасен, – заключает о вас мужчина. – Это по глазам видно.

– Гм, ну ладно, – второй хитро улыбнулся и убрал меч.

Вы вдруг понимаете, что не знаете, зачем сюда зашли.

– Слушай, парень, не сослужишь службу?

Есть причина оскорбиться – к особе из высших кругов они относятся крайне неуважительно. Но сейчас лучше не артачиться.

– Какую?

– Прочитать одного молодого человека. Он сколотил себе шайку и теперь, втихаря от начальства, заставляет нас выплачивать ему налоги.

– А как прочитать? – вы понимаете, что вопрос глупый, но вдруг ответ последует не тот, который должен быть?

– Убивать его не надо, но покалечить можно. Чтобы долго плакал.

– А где он водится?

– В таверне. Денежки наши пропивает, тварь...

*Получено дополнительное задание:* прочитать наглого наёмника, обитающего в таверне.

Если у вас записано кодовое слово «наказание», то переходите на [4](#)

Если у вас записано кодовое слово «договор», то переходите на [143](#)

Если у вас нет ни одного из этих слов, то покиньте дом – [56](#)

**96**

Стоимость строительства Храма = 3000 золота, 10 дерева, 10 камня.

Время строительства = 3 дня.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Храм в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**97**

Крестьянская деревушка – эпицентр беспомощности, разрухи и уныния, распространяющейся на весь остров Счастья. Всюду слышны плач и вопли. К вам подбегает маленькая девочка и жалобно просит:

– Дядя, пойдёте со мной!

Идти за девочкой – [60](#)

Покинуть деревню – [52](#)

**98**

Вы открыли письмо и прочли:

«Здравствуйте, губернатор. Меня зовут Ойссин, и я являюсь управляющим острова, находящегося на севере от Вашего.

Я не так давно заступил на должность губернатора и сейчас ищу союзников ввиду неожиданного эксцесса, произошедшего с Центральным Островом.

Искренне надеюсь, что Вы не преминёте посещением моего скромного дома.

Ваш покорный слуга, Ойссин.»

Усмехнувшись уголком рта, вы достали следующее послание – [50](#)

**99**

Вы упругой походкой направились к Элике. Сэр Ойссин, увидев это, заговорщицки улыбнулся и ушёл в соседнюю комнату, взяв под руку свою жену.

Если вы разговариваете с Эликой первый раз, то переходите на [105](#).

Если у вас есть для Элики подарок, то переходите на [33](#).

Если у вас есть предмет, о котором Элика расскажет при втором вашем диалоге, то переходите на [17](#).

Если не выполнены ни одно из этих условий, то возвращайтесь на [136](#)

**100**

Разговаривая с Катлин, вы рассасывали старые темы и при этом оригинально шутили, добавляя красок в общение. Узнав девушку поближе, вы поняли, что в выборе ампула вам повезло не ошибиться.

Вскоре разговор пошёл и о личной жизни.

– Вы женаты? – кокетливо спросила Катлин. – Ну, или... Претендентки есть? Я уверена, своим спутничеством вы сможете осчастливить любую девушку!

– Спасибо за комплимент, но, к несчастью, у меня нет ни-ко-го, – очень сильно поднапрягшись, вы сделали расстроенное лицо. – А у вас как с личной жизнью обстоят дела?

– Да всё уже давно могло быть построено, если бы не отец! Он считает всех молодых людей, которых я выбрала, ненадёжными, подлыми, жаждущими только женской ласки, а также желающими находиться под покровительством губернатора и пользоваться его богатствами. Хотя... Последнее нельзя оспорить – здесь отец вне всяких сомнений прав.

Вдруг она резко обняла вас за талию и прижала к себе. Этот выпад вас несколько смутил, но вы не подали вида.

– С вами я бы хотела познакомиться поближе, – загадочно улыбаясь, произнесла она. – Я же не слепая, я видела, как относится к вам мой отец...

Здесь она разомкнула объятия, и отошла к окну, ожидая вашего ответа. Ответ родился достаточно быстро:

– А что твой отец... Требует от молодого человека за твою прелестную руку?

– Мой будущий муж должен, по его словам, быть надёжным, верным и добродетельным. Причём добродетелью своей он должен прославиться. Многие мои поклонники плюнули на это дело...

Вспомнив о королевском задании, вы состроили саркастическую гримасу.

– Я знаю, что нужно делать.

Покинуть Катлин – 2

**101**

Всё заканчивается довольно быстро и прозаично: взмах топором, удар по голове, брызг смешанной с мозгами крови и слабый вскрик жертвы. Здесь больше нечего делать.

Запишите кодовое число «583» и кодовые слова «**муж крестьянки**».

Вернуться в рыбацкий посёлок – 94

**102**

Вычеркните кодовое слово «**бунт**».

Вы рассказали главе поселения о том, что разогнали их, и что те больше не станут докучать. Старик, усмехнувшись, возразил и выказал свою уверенность по поводу того, что всегда найдётся гад, способный отравить жить бедным рыбакам. Но награду всё-таки вынес (+800 золота, +10 дерева, +10 славы).

Вернуться в посёлок – 94

Задание выполнено!

-- Выступаем!! – скомандовали вы.

Войска медленно и осторожно направились к замку, поминутно останавливаясь и прислушиваясь. Ярко светило солнце, согревая землю, которая буквально через полчаса впитает кровь...

Чего и следовало ожидать, бандиты быстро упаковались в замок и ждали нападения. Нервы натянуты до предела – каждый, и враг, и союзник, осознаёт значимость этой битвы.

Гончий пёс кинулся на волка – и в этой схватке выживет только один...

\* \* \*

– Ну что, мои воины, вот и конец нашего путешествия! Но прежде чем мы начнём штурм, я хочу вас спросить. Среди вас есть люди, кто не пострадал от руки преступника?

Молчание. Таковых не нашлось.

– А может, здесь есть трусы, боящиеся за свою шкуру? Прошу вас сразу покинуть эти ряды – это игры настоящих мужчин.

Никто не шелохнулся.

– Встав на этот путь, путь борьбы с бандитизмом и криминалом, вы уже записали свои имена на скрижали добра и справедливости! За этими стенами, в самом логове зверя, вас ждёт великая слава! Убивайте всех, не щадите никого! Заставьте пролить слёзы тех, кто сам неоднократно оставался глух к мольбам. В бой! Враг сполна получит то, что заслуживает!

– Ура-а-а-а-а-а!!!

Воины пошли в атаку и, пройдя какое-то расстояние, остановились – все, как один. Вы лихорадочно осматривали стены бастиона, выискивая глазами то, что могло привести солдат в замешательство и вскоре увидели человека двух метров ростом, стоящего на парапете стены.

– Меня зовут Согсер. Я – лидер этих преступников, и от лица всех их требую от вас: уберите от этих стен, и ваши жизни будут спасены!

Из ваших тылов в Согсера полетела стрела, но цели не достигла.

– Вы сами сделали свой выбор! – в гневе возопил главарь и обратился уже к бандитам:

– Убить их!

БОЙ (штурм, сражение)

Разбойники, 52 отряда. Лучники, 11 отрядов.

Расстояние: 4.

Поведение: Осторожное, Боязливое.

Условия: нет.

Замок: каменные стены с укреплениями, 15 защиты.

\* \* \*

Если вам удалось победить, то читайте дальше этот параграф.

Вскоре часть бандитов бежала со стен, а вы, проломив фундамент защиты, ворвались в город. Пришла очередь тягостных уличных боёв.

## БОЙ (сражение)

Разбойники, 26 отрядов.

Расстояние: 2.

Поведение: Осторожное, Боязливое.

Условия: Городские улицы (запрещено использовать стрелков)

Если вам удалось победить, то читайте дальше этот параграф.

Подонки вновь бросились бежать. Звуки боя утикли, теперь слышны лишь мольбы о пощаде и зверские добивающие удары. Некоторые дома объаты пламенем.

– Милорд, в нашем стане появились предатели, – запыхавшись и сплёвывая вязкую слюну, сказал ваш военный советник. – Один из отрядов уничтожил все осадные орудия и ушёл в леса.

(Вы теряете все *осадные орудия* и 1 любой отряд войск).

– Разберёмся с ними позже. Где укрепились основные силы противника?

– В магистрате, милорд, – произнёс командующий. – В самом центре города.

– Готовь войска к атаке. Да, и ещё: раздобудь мне лестницу и позови десять лучших воинов!

\* \* \*

Было принято следующее решение: вы и десять солдат скрытно проникнут в магистрат и попытаются найти Согсера, а оставшиеся войска должны прорваться через главный вход.

...Как ни старались ваши воины, но пробить защиту главного входа им не удалось – живая сила противника плотно прилегла к дверям. Грамотные, скоординированные толчки ничего не дали, кроме мерного пошатывания врат. Тогда часть воинов проникла в здание через окна, и бой завязался в самом магистрате. Вашим войскам удалось захватить ряд комнат и пройти в вестибюль, где бандиты держали двери. Отвлечшись от опасности потенциальной на опасность реальную, преступники приготовились к обороне, и в это самое время двери распахнулись от очередного толчка – теперь гады оказались в западне, зажатые между двумя отрядами ваших войск. После расправы, не занявшей много времени, ваши воины начали захват первого этажа.

...В это же самое время вы с десяткой воинов бежали к кабинету градоначальника, полагая, что Согсер скрывается именно там. Увидев количество охраны возле заветной комнаты – около пяти десятков человек – стало понятно, что вы не ошиблись. Сорвав со стены копьё и выстроив своих воинов в шеренгу, щит к щиту, вы приготовились к бою. Последнее сражение, лучше бы его не проиграть...

Бандиты кинулись на стройный ряд щитов, но не смогли добежать всего полтора метра: ваши воины встретили разбойников синхронным выпадом копий. Первые ряды атакующих рухнули, словно наткнувшись на невидимое препятствие, а оставшиеся опешили и в ужасе отпрянули, но вскоре опомнились и вновь кинулись на щиты. В свалке и толкотне ваши солдаты под давлением количества делают несколько шагов назад. Поняв, что вскоре нападающие смогут опрокинуть ваших солдат, вы истошно вопите:

– Толкай!!!

Разбойники, услышав вашу команду, резко отступили – видимо, им уже приходилось воевать с королевскими войсками, и они знали, чем чревата эта команда.

Воспользовавшись увеличением расстояния, ваши воины метнули в сторону бандитов копьё, и, достав мечи, сами кинулись в бой. Вскоре враг оказался сбит начисто.

...Дверь в кабинет градоначальника вылетела быстро – никто и не думал баррикадироваться. Но само помещение пустовало.

«Странно и подозрительно», – подумали вы и отправили одного из бойцов в кабинет.

Х-х-х-х-хак!!!

Тяжёлая секира с размаху ударила солдата по голове и расколола шлем. Согсер поджидал за дверью и живым даваться не собирался.

Не теряя более времени, вы резко выбросили древко копьё, и хищный стальной наконечник нашёл свою жертву. Удар пришёлся в шею. Бывший главарь бандитов повалился на спину и забился в агонии.

...Время остановилось. Воины стояли с раскрытыми от изумления ртами, то ли радуясь, то ли не веря в то, что всё закончилось. Эта пауза, казалось, могла длиться вечно.

– Победа, – тихо произнесли вы и улыбнулись воинам.

Переходите на [205](#)

**104**

Если у вас записано кодовое число «5876», то переходите на [130](#).

Если у вас нет этого числа – переходите на [190](#).

**105**

Так как вы разговариваете с этой девушкой первый раз, следует выбрать тактику поведения.

Вести себя весело и непринуждённо – [27](#)

Вести себя нарочито серьёзно – [10](#)

Покинуть девушку – [136](#)

**106**

Вы на Арене. Это единственное место во всём Андросском архипелаге, где ведутся бои за деньги, делаются ставки, создаются огромные богатства, и уходят в небытие неисчислимые капиталы.

*(С каждым бойцом вы имеете право сразиться только один раз).*

Сразиться с бойцом-мастером (ставка: 500) – [36](#)

Сразиться с бойцом-силачом (ставка: 1000) – [23](#)

Сразиться с бойцом-тяжеловесом (ставка: 1000) – [111](#)

Сразиться с Чемпионом Арены (ставка: 2000, доступно только после победы над остальными бойцами). – [198](#)

Уйти отсюда – [147](#)

**107**

Вы проплываете мимо острова Большого Зайца. Во время вступления в должность губернатора вам рассказали, что здесь была тюрьма для политических заключённых, но те организовали бунт и уничтожили всю охрану. Теперь там находится опорная база бунтовщиков, и без хорошей армии туда носа лучше не совать.

Плыть на север, к острову Падения – [176](#)

Высадиться на остров Большого Зайца – [47](#)

Плыть на юг, к острову Большой Черепахи – [172](#)

Плыть на юго-запад, к Центральному Острову – [81](#)

**108**

Вы уверенной походкой идёте по шумному, отчаянно торгующемуся, ругающемуся, спорящему, улаживающему ссоры, обмывающему удачные сделки и пропускающему стаканчики с горя рынка.

Поговорить с торговцем информацией – [39](#)

Послушать двух что-то горячо обсуждающих мужчин – [90](#)

Подойти к торговцу – [126](#)

Вернуться на площадь – [199](#)

**109**

Вы достали целебную траву и приказали оруженосцу размолоть её в порошок. Полученный порошок вы отдали юноше (-1 пучок целебных трав), предварительно дав указания по его использованию. Узнав, что это за лекарство, юноша бросился на колени, назвав вас «величайшим из величайших людей эпохи». И, в качестве награды за оказанную услугу, обязался каждый день доставлять вам дерево во дворец (+1 дерева/день, +10 славы).

Вернуться в посёлок – [94](#)

Задание выполнено!

**110**

Мужчины о чём-то разгорячено разговаривают, и, судя по активной жестикуляции, не могут прийти к единому мнению. Как только вы к ним подходите, они сразу же замолкают.

Запугать, силой выведать сведения (Харизма > 3) – [180](#)

Выведать сведения хитростью (Шарм и Обаяние > 2) – [57](#)

Покинуть парней, вернуться на рынок – [90](#)

**111**

Боец-тяжеловес очень хорошо защищён. Его умелую защиту непросто пробить, и даже если это удастся, то это всё равно не причинит ему вреда.

БОЙ (дуэль): Тяжеловес	
Жизнь: 50	Защита: 15
Атака: 8	Урон: 3

В случае победы переходите на [67](#)

**112**

Вы проверяете почтовый ящик.

Если текущий день – второй, то вам пришло новое письмо. Прочитать – [65](#)

Если текущий день – третий, то вам пришло новое письмо. Прочитать – [98](#)

Если вам удалось захватить Северный и Южный форты, то вам пришло новое письмо с королевской печатью. Прочитать – [150](#)

Вернуться в кабинет – [171](#)

**113**

Вы вновь подошли к девушке.

– Катлин, я тут подумал... А как твой отец может выяснить об...

– О том, насколько ты отважен и сердоболен? Очень просто! Во время прошлогоднего весеннего призыва в армию в твои отряды был заслан человек отца. Он уже давно следил и следит за тобой, и, посетив нас вчера, он весьма положительно о тебе отзывался!

«Хорошо, что хоть с хорошими намерениями шпионит!» – подумали вы, а на скулах вздулись желваки.

– Ты прошёл это испытание, – улыбнулась Катлин и, приподнявшись на носки, поцеловала вас в щёку. Ваш гнев мгновенно утих.

Переходите на [7](#)



114

Вы заходите в порт и начинаете разговор с корабельщиком.

– Приветствую.

– Здравствуйте, сэр!

– Я получил задание особой важности, для его выполнения мне понадобятся корабли. Какова стоимость заказа?

– Сэр, сожалею, но у нас пока что нет ни кораблей, ни материалов для их создания. Если вы хотите отправиться в плавание, то это будет стоить 2500 золота. Также подготовьте 40 мер древесины. Суда будут построены через 2 дня после поступления средств.

– Я подумаю.

Если вы хотите построить корабли для организации экспедиций, то затратьте ресурсы: -2500 золота, -40 древесины, а через два дня напишите кодовое слово «**корабль**».

Вернуться в порт – [31](#)

115

Доспехи гроыхают, раздражая слух. Тяжёлое снаряжение напрягает мышцы, и уже через три минуты их сводит болезненным спазмом (-2 здоровья). Однако туннель заканчивается и выводит вас на небольшую площадку, в потолке которой зияет дыра. В пещере сидят шесть человек и жгут костёр. Один из них замечает вас и говорит:

– Ха, ребят, смотрите – ещё одного прислали!

– Да уж, упорные люди сидят в отделе борьбы с повстанцами.

– Ты бы хоть... – обращается один из них уже к вам, – ...переоделся, что ли, в крестьянскую одежду! Мы тогда тебя не смогли бы узнать.

Вопить о том, что вы являетесь губернатором этого острова бесполезно: парни уже достали оружия и направляются к вам с целью, не нуждающейся в объяснении. Защищайтесь!

**БОЙ**, поддержка армии запрещена.

Противники:

Крестьяне, 6 человек.

Если вы одержите победу, то читайте дальше этот параграф.

Похоже, это было одно из объединений бунтовщиков. Вы наскоро вытерли клинок о рубаху одного из поверженных и решили забрать что-нибудь себе из их имущества. Однако повстанцы живут (вернее, жили) крайне бедно, и вы убеждаетесь в бессмысленности этой затеи.

Запишите кодовое число «510» и кодовое слово «**бунт**».

Вернуться через туннель и попросить солдат вытащить вас – [197](#)

**116**

Вы идёте по лесу, наслаждаясь его звуками и прекрасной погодой. Как раз для таких прогулок. И они могли бы иметь место, если не высокая насыщенность этих мест бандитами и висящее дамокловым мечом задание.

Идти дальше – [49](#)

Вернуться на опушку – [159](#)

**117**

– О, так это всегда пожалуйста! – он улыбнулся и протянул вам смятую бумажку.  
– Ознакомьтесь с преискурантом.

**Наём наёмников:**

4 отряда Наёмников = 1400 золота. Максимальное количество отрядов = 7.

Отойти от командующего – [196](#)

**118**

Вы идёте за человеком через чёрный ход. Человек закрывает дверь на засов и говорит:

– Ребята, он здесь!

Тут же из ближайших кустов выбегают несколько человек с пиками и в мгновение ока закалывают вас. Последнее, что вы слышите – это глухие удары о плоть и хруст рёбер. Ваш рот раскрывается в немом вопле, и вы теряете сознание без каких-либо шансов вернуть его назад. КОНЕЦ.

**119**

Спустя полтора часа блуждания по лесу и усердного мятья влажного чернозёма тяжёлыми латными сапогами, вы выходите на небольшое открытое плато, покрытое небольшими трещинами.

Если у вас записано число «53», то переходите на [25](#)

Вернуться на корабль – [5](#)

**120**

Вы идёте по лесу, наслаждаясь его звуками и прекрасной погодой. Лишь одно обстоятельство нарушает лесную идиллию – гниющие трупы бандитов и наёмников.

Вернуться на опушку – [159](#)

Идти вглубь леса – [49](#)

**121**

Если враг изнурён, то можно его быстро добить, проткнув или отрубив конечность. Однако научиться этому могут только воистину мастера рукопашного боя.

Цена изучения навыка = 2000 золота.

Требование: рукопашный бой = 12.

Затраты инициативы при использовании = 5.

Эффект навыка: если у врага меньше 12 здоровья, то он погибает в результате использования этого навыка.

Если вас устраивают условия, запишите «Смертельный удар» в навыки и потратьте ресурсы на обучение.

Вернуться в Гильдию воинов – [58](#)

**122**

Вычеркните слова «**муж крестьянки**»

Если вы сдали мужа крестьянки в тюрьму, то переходите на [134](#)

Если муж крестьянки погиб, то переходите на [156](#)

Если вы отпустили мужа крестьянки домой, то переходите на [148](#)

**123**

Ценаковки доспеха = 800 золота.

Если вы согласны, то отнимите деньги, добавьте в инвентарь «Стальные латы» и бонус +1 к защите.

Вернуться в кузницу – [45](#)

**124**

Вы бредёте по неубранным и неухоженным улицам. Пожилые люди в серых лохмотьях попадают гораздо чаще молодой интеллигенции. На небе стучатся пышные тучки...

Большинство домов выставляются на продажу. Толстосумы стараются схватить всё самое ценное и сделать отсюда ноги, и вот результат: цены на недвижимость тонут, словно подбитые каравеллы. Теоретически, если купить какой-нибудь роскошный особняк за бесценок, то, когда город начнёт процветать, его можно будет выгодно продать.

Если вы хотите купить *Роскошный дом*, то запишите кодовое число «17» и потратьте 2700 золота. Если вы однажды продали этот дом, то купить его снова вы не сможете.

Зайти в дом (если записано кодовое число «17») – [163](#)

Вернуться на пристань – [167](#)

Идти на площадь – [52](#)

**125**

Стоимость строительства деревянных стен = 2500 золота, 20 дерева.

Стоимость строительства каменных стен = 3000 золота, 20 камня.

Время строительства (как основы, так и улучшения) = 4 дня.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Стены в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**126**

Если у вас записано кодовое число «158», то переходите на [195](#)

Иначе – возвращайтесь на рынок – [108](#)

**127**

В этом участке моря особо сильный ветер. Волны сильнее обычного раскачивают корабль. У некоторых ваших воинов начинаются приступы морской болезни. Солдаты, словно по команде, подбегают к бортам и сбрасывают в море содержимое желудка. Не без смеха вы подмечаете, что отсюда надо скорее убираться.

Причалить к острову Счастья – [167](#)

Плыть на восток, к острову Падения – [176](#)

Плыть на юг, к Центральному Острову – [74](#)

**128**

Ловкой подсечкой вы сбили Джарвиса с ног и приставили свой клинок к его горлу.

– Ты проиграл, – произнесли вы. – Убирайся отсюда и не испытывай моё милосердие!

Ваш соперник отбросил в сторону меч, стряхнул пыль и, держась так же, как и держался до поединка – презрительно и насмешливо – покинул резиденцию.

Элика, поражённая вашим мастерством, изумленно смотрит на вас, раскрыв рот. Сэр Ойссин улыбнулся.

– Мне одно интересно, дорогой друг, – он хитро прищурил глаза. – Ты открыл рот и хотел что-то сказать Джарвису, когда он задал вопрос по поводу чести Элики, но не сказал. Что ты хотел сообщить ему?

Сказать губернатору, что Элика вам не равнодушна – [170](#)

Парировать вопрос – [140](#)

**129**

Вы высаживаетесь на неизвестный остров в одиночестве: воины наотрез отказываются отправиться на этот остров вместе с вами. Что ж, значит, слава первооткрывателя достанется только вам.

Идти к горе с алым свечением на верхушке – [183](#)

Вернуться на корабль – [133](#)

**130**

Готовьтесь к бою!

БОЙ (сражение)

Разбойники, 15 отрядов. Лучники, 4 отряда.

Поведение: Осторожное, Боязливое.

Расстояние: 2 клетки.

Условия: Лес, Холм.

Если вы одержали победу, то запишите кодовое число «10516» и переходите на

[71](#)

**131**

Вы решили поговорить с сэром Мюлличем, но разговор превратился в монолог, в котором губернатор клял последними словами всякий сброд, осаждающий его остров. Вам удалось узнать, из-за чего в городе такая разруха: бандиты атакуют деревню, снабжающую весь остров Счастья едой. Теперь, когда еды нет, а большинство крестьян пленены или убиты, у острова нет никаких шансов продержаться более двух дней. Сэр Ойссин, конечно, помогает иногда, но и его корабли с провизией не всегда достигают пункта назначения...

Вернуться на [2](#)

**132**

Похоже, что ваше путешествие закончилось – вы взойшли на гору и увидели странную площадку, посередине которой торчит в камне удивительной красоты рубиновый меч. Вы подходите к нему и осматриваете со всех сторон.

Осмотрев меч, вы начинаете исследовать камень, в котором он застрял, и обнаруживаете древние руны на табличке из песчаника, которой, судя по виду, уже несколько веков. Рядом с табличкой лежит кусок пергамента. Развернув его, вы увидели те же самые руны, что изображены на табличке, а ниже прочли: «Проверь свою силу!».

Попробовать вытащить меч – [37](#)

Покинуть это место – [183](#)

**133**

«Природа – лучший архитектор» – думаете вы, не без восхищения осматривая отвесные утёсы Центрального Острова.

Ваш путь лежит между Центральным Островом и неизвестным клочком суши. Решив посмотреть на карте, что это за остров, вы обнаруживаете, что названия у него нет. Видимо, никто не отважился высадиться на него, чтобы дать имя по отличительному признаку. Да и среди солдат всё чаще слышны испуганные говорки.

Пытаясь выяснить, что могло напугать воинов и исследователей, вы осматриваете остров и мгновенно догадываетесь: всё дело в необычном алом свечении, исходящем из самой высокой точки.

Плыть на юг, к острову Греха – [179](#)

Высадиться на безымянный остров – [129](#)

Плыть на север, к острову Счастья – [32](#)

**134**

Вы рассказали хозяйке, что её муж преступал закон. Девушка, узнав, что теперь её возлюбленный находится в тюрьме по вашей вине, выгнала вас из дома и велела не возвращаться – [61](#)

Задание выполнено!

**135**

Герой ударяет врага щитом и тем самым ненадолго выводит его из строя (врага, разумеется, а не щит).

Цена изучения навыка = 1500 золота.

Требование: рукопашный бой = 11.

Затраты инициативы при использовании = 3

Эффект навыка: урон навыка = урон+2, враг пропускает 1 ход.

Если вас устраивают условия, запишите «Удар щитом» в навыки и потратьте ресурсы на обучение.

Вернуться в Гильдию воинов – [58](#)

**136**

Вы оказались весьма умелым ритором и собеседником. Из вас, как из рога изобилия, сыпались фразы мудрецов и точные шутки – вы очень понравились семье губернатора. Вскоре, ваше общение приняло более развитую форму: теперь вы и семья сэра Ойссина обращались друг к другу на «ты». Дочь губернатора всякий раз покрывалась румянцем, когда вы её разглядывали. И в голове вашей непроизвольно возникали мысли о совместном будущем с этой девушкой.

Запишите кодовое число «4539»

Поговорить с четой губернатора – [79](#)

Поговорить с Эликой – [99](#)

Распрощаться и покинуть резиденцию – [199](#)

**137**

Если у вас записано кодовое число «510», то ничего не происходит, и вы возвращаетесь в лес – [197](#)

Если этого числа у вас нет, читайте дальше.

Вы идёте по лесу, щурясь от яркого солнца, осматриваясь и оглядываясь. Отряд был готов к бою и отражению нападения возможного врага. Но удар был нанесён оттуда, откуда вы не могли и ожидать...

Земля под вами внезапно проваливается, и вы стремительно падаете в глубокую, сырую яму. Во время полета мелькает мысль, а не ждет ли внизу Костлявая. Но, к счастью, приземляетесь вы на солому.

Осмотревшись, вы замечаете небольшой лаз внутри ямы. Если встать на четвереньки, то удастся пролезть.

Сказать солдатам, что с вами всё в порядке и попросить их вас вытащить – [197](#)

Исследовать лаз – [115](#)

**138**

Ценаковки значка = 1700 золота.

Если вы согласны, то отнимите деньги, добавьте в инвентарь «Значок-герб» и бонус +1 к инициативе.

Вернуться в кузницу – [45](#)

**139**

Грязный, неухоженный склад. В нём лежит сгнившее дерево и тюки с сеном. Делать здесь определённо нечего.

Вернуться к гавани – [167](#)

140

– Я хотел сказать, что постоять за честь девушки – мой святой долг! – вы гордо подняли голову. – Я не мог поступить иначе...

Сэр Ойссин, похоже, был разочарован.

– Понятно, в наше время остаётся желать, чтобы такие молодые люди, как ты, никогда не переводились.

\*\*\*

Вам ещё приходилось общаться с Эликой, но с каждой новой встречей она относилась к вам всё прохладнее и прохладнее...

Вы больше не можете общаться с Эликой. Переходите на [136](#)

141

Вы остались Эликой наедине.

– Ваш подарок – в этих краях настоящая редкость. Интересно узнать, как отреагирует на это отец (слышала бы она тот заставший врасплох вопрос)...

Немного помолчав, она продолжила:

– У меня есть к вам ещё одна просьба. Я вам доверяю.

– Конечно, просите, – после последней фразы отказать вы не могли.

– У меня было ожерелье. Родовая реликвия, перешедшая в мои руки. И его... украли! – у девушки на глазах появились крупные слёзы. – Я совершенно не имею представления, где его искать.

Элика села на свою огромную кровать и закрыла лицо руками.

– Я помогу вам, – сказали вы и обняли Элику за плечи. – Вор будет наказан.

Запишите кодовое число «199».

Вы, полный решимости, направляетесь к двери, резко открываете его и... губернатор, похоже, что стоявший рядом, упал на спину.

– Вы что, подслушивали? – зашипели вы на него, помогая встать.

– Да как вы могли подумать такое? Никакой толерантности! – и ушёл, с видом обиженного человека.

«На себя посмотрел бы!» – не без улыбки подумали вы и покинули резиденцию – [199](#)

142

Стоимость строительства кузницы = 2750 золота, 30 камня.

Время строительства = 4 дня.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Кузницу в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)



**143**

Вычеркните кодовое слово «**договор**», и запишите кодовое число «282».

– Ну? Как успехи? – спрашивают у вас солдаты, как только вы вошли в дом.

– Я его очень сильно напугал. Больше не сунется.

Наёмники поникли головами.

– Мы ожидали немного другого, но... лучше, чем ничего! Сейчас получишь вознаграждение за труды.

Один из воинов начинает ковыряться в сундуке и через какое-то время выуживает на свет божий кольчугу.

– Держи. Совсем движения не стесняет. И ещё можешь забрать камень, что у нас на складе – нам он, как снеговика шуба.

(Вы получили: +10 камня, также добавьте в инвентарь «Кольчугу». «Кольчуга» даёт умение «Увернуться»: полностью игнорировать атаку соперника, затраты инициативы = 3).

Покинуть дом – 56

Задание выполнено!

**144**

Если у вас записано кодовое число «316», то вам здесь нечего делать, и вы покидаете храм – 34

Если у вас нет этого числа, переходите на 194

**145**

Если у вас записано кодовое число «5876», то переходите на 120

Ваша интуиция подсказала вам, что по удобной тропинке лучше не идти, и поэтому пошли справа. Пройдя несколько шагов, вы понимаете, что безотчётное шестое чувство спасло вас – на деревьях сидели люди с метательными копьями наготове.

Атаковать людей – 41

Идти дальше по лесу – 49

Вернуться к опушке – 159

**146**

Ваш доход: +400 золота/день.

Расход репутации среди жителей: нет.

*(Измените информацию в «Состоянии королевства», если у вас иначе).*

Продолжить общение с заместителем – 162

**147**

Вы пришли на площадь единственного посёлка на острове Греха. Жители этого острова собираются сюда, чтобы оговорить поступившие заказы и предстоящие мероприятия.

Идти в таверну – [196](#)

Идти к жилым домам – [56](#)

Идти на Арену – [106](#)

Идти к гавани – [16](#)

**148**

Вы застали молодую семью за обедом. Муж, увидев вас, удалился из комнаты (должно быть, от стыда). Крестьянка же поцеловала вас и вручила награду (+1100 золота, +20 дерева, +20 славы).

Задание выполнено!

**149**

– Могу я поговорить с Катлин? – спрашиваете вы сэра Мюллича.

С его лица мгновенно сползла улыбка, сам он прищурился и собрал кожу на лбу в гармошку. Эти эволюции показали неприкрытое недоверие (сам сэр Мюллич, как и прочие опытные воины, не любил скрывать правду – особенность породы), однако сказал губернатор совершенно другое:

– Конечно, я не ничего не имею против этого.

Если вы разговариваете с Катлин первый раз, то переходите на [14](#)

Если вы один раз поговорили с Катлин, и у вас есть *120 или более славы*, то переходите на [113](#)

Если вы выполнили просьбу Катлин, описанную во втором диалоге, переходите на [69](#)

Отойти от Катлин – [2](#)

**150**

«Губернатор, от всей души поздравляю вас! Вы проделали огромную работу, и я сердечно рад, что имею в высших кругах такого человека! Большая часть бандитов, в результате вашей деятельности, отступила к Риабургу. И я считаю, что пришло время для контрольного удара.

От лица всего Королевства прошу Вас освободить столицу Центрального острова. Тем самым вы обезопасите весь архипелаг.

Награда будет соответствующей...»

*Получено основное задание: Захватить город Риабург.*

Оторваться от чтения – [171](#)

151

Если у вас записаны числа «5876» и/или «10516», то ничего не происходит, и вы покидаете это место – [159](#)

Вы, ничего не подозревая, идёте по пролегающей посередине тропинке, как вдруг в вас и ваших воинов словно из неоткуда летят дротики. Вы не успели отреагировать должным образом, и в считанные секунды оказались заколоты маленькими копьями. Уже умирая, вы понимаете, что атака произошла с деревьев. КОНЕЦ.

152

– Выступаем!! – командуете вы, но вашу команду обрывает не менее властный голос.

– Стоять! Всем стоять!!

Вы и ваши отряды изумлённо оборачиваетесь и видите военного советника. Он идёт быстрым шагом. Лицо советника выражает явную ненависть. Командующий войсками подходит к вам и тихо спрашивает:

– Милорд, вы что творите? У вас за плечами всего-навсего один Северный форт, а вы двигаетесь на Риабург? При помощи сигнальных костров бандиты смогут позвать подкрепление с Южного форта, вы это понимаете?

– Во-первых, приказы не обсуждаются, – холодно отвечает ему вы. – А во-вторых... Не посадить ли мне тебя в карцер за такое обращение?

Вы и советник какое-то время ненавистно буравите друг друга взглядом, и ваш оппонент наконец произносит:

– Не обсуждаются приказы только короля! А вы лишь десять минут назад нарушили такой приказ и тем самым переступили закон! Я вправе принять меры.

На этих словах он резко выхватывает меч, приставляет его к вашему горлу и провозглашает:

– Вы арестованы! В знак того, что вы согласны со своей участью, возьмите ваш меч за ножны и отбросьте его в сторону.

Вы осмотрелись в поисках хоть какой-нибудь поддержки, но увидели лишь Костлявую, которая вождённо капала слюной, предвкушая добычу. Вам ничего не оставалось, как отбросить в сторону ваше оружие.

– Уведите его, – коротко бросил ваш бывший военный советник, и мечники охотно ему подчинились. Касательно управления армией этот человек всегда был авторитетнее вас.

\* \* \*

Следующим утром вы отчитывались перед министром внутренних дел: как и почему приказ был нарушен. Только кредит доверия и королевское расположение спасли вас от каторги.

Теперь вы – чиновник низшего ранга, и вам предстоит много работать, чтобы стать тем, кем вы были при получении рокового задания. Зато будет ради чего жить! КОНЕЦ.

**153**

Ваш доход: +1200 золота/день.

Расход репутации среди жителей: -3 репутации/день.

*(Измените информацию в «Состоянии королевства», если у вас иначе).*

Продолжить общение с заместителем – [162](#)

**154**

М-да, когда это был лагерь разбойников, но теперь здесь лишь его обгорелые останки и кучи трупов.

Вернуться по тропинке, уходящей влево – [145](#)

Вернуться по тропинке, уходящей вправо – [116](#)

**155**

Вы находитесь в порту острова Падения. Гавань напоминает живой муравейник: люди здесь находятся в постоянном движении. Кто-то несёт сумки и ящики, кто-то провожает родственников в путь, кто-то наоборот их встречает. Развитие города явно идёт вверх.

Уплыть с острова – [176](#)

Идти к городу – [177](#)

**156**

Вы рассказали крестьянке о том, что её муж погиб от рук преступника. У девушки задрожали губы, и обесмыслился взгляд. Она отдала вам награду за полученную информацию и попросила удалиться (+750 золота, +10 дерева). – [61](#)

Задание выполнено!

**157**

Ценаковки меча = 1000 золота.

Если вы согласны, то отнимите деньги, добавьте в инвентарь «Стальной меч» и бонус +1 к урону. Также всем войскам добавьте +1 к рукопашному бою.

Вернуться в кузницу – [45](#)

**158**

В бою можно как следует пнуть врага. У этого навыка есть как плюсы, так и минусы: с одной стороны, враг может потерять равновесие и упасть, а с другой – вы подвергаетесь опасности.

Цена изучения навыка = 500 золота.

Требование: рукопашный бой = 8.

Затраты инициативы при использовании = 2.

Эффект навыка: проведение обычной атаки с бонусами +1 к рукопашному бою (урон не добавляется) и -1 к защите. Враг пропускает 1 ход.

Если вас устраивают условия, запишите «Пинок» в навыки и потратьте ресурсы на обучение.

Вернуться в Гильдию воинов – [58](#)

**159**

Вы пришли к жидкому смешанному лесу. Трудно найти человека, который не знает, что именно в таких лесах ограбления и убийства совершаются с неразумной частотой.

Пойти по тропинке, уводящей влево – [116](#)

Пойти по тропинке, пролегающей посередине – [151](#)

Пойти по тропинке, уводящей вправо – [145](#)

Вернуться в город, на площадь – [52](#)

**160**

Вы вошли в таверну и осмотрелись. Когда-то она имела претензию на роскошь, но, из-за отсутствия посетителей и атак бандитов потеряла всякую привлекательность. Напротив барной стойки сидит юноша в обличии наёмника. Бармен привычными движениями разливает алкоголь.

Поговорить с юношей – [84](#)

Поговорить с барменом – [35](#)

Покинуть таверну – [167](#)

**161**

Увидев, что вы собираетесь покинуть его, человек локтём разбивает окно и кричит:

– Он уходит!

Из служебного помещения и с главного входа в таверну забегают наёмники. Вам и вашим войскам приходится принять бой.

**БОЙ** (сражение)

Наёмники, 8 отрядов.

Поведение = Агрессивное.

Расстояние = 1.

Условие = Здание.

В случае победы знайте, что вы смогли выдержать покушение. Запишите кодовое число «971» и переходите назад, в таверну – [89](#)

**162**

Вы в финансовом отделе. За столами сидят чиновники, проверяющие бумаги, скрипят перья. Приятно смотреть, как работает отлаженный механизм!

Вы проходите в кабинет вашего заместителя и интересуетесь состоянием дел. Вскоре речь заходит и о налогах.

Будем менять размер налогов?

Назначить низкие налоги – [146](#)

Назначить средние налоги – [174](#)

Назначить высокие налоги – [153](#)

Вернуться в вестибюль – [26](#)

**163**

Вы зашли в свой новоприобретённый дом – срубленное из дуба, трёхэтажное строение. Наверное, до нападения бандитов это жилище и близлежащие земельные угодья внушали уважение, но сейчас всё, что тут осталось – лишь огрызок сочного яблока.

Пройдя внутрь, вы отметили, что дом уютен, хотя без излишеств. На стенах висят головы и шкуры, напротив входа находится камин, подле него стоят кресла.

Похоже на жилище человека, увлекавшегося охотой, но теперь это не имеет значения.

Если у вас есть число «10516», то вы можете продать этот дом за 3000 золота. Если ваши Шарм и Обаяние больше 3, то дом будет продан за 4000, если же больше 4, то за 5000. Чтобы это сделать, вычеркните кодовое число «17» и получите деньги.

Выйти на улицу – [124](#)

Идти на пристань – [167](#)

Идти на площадь – [52](#)

**164**

Думаю, что такое двойной удар, не следует объяснять. Проведя одну удачную атаку, вы тут же проводите вторую, не давая врагу передышки.

Цена изучения навыка = 1000 золота.

Требование: рукопашный бой = 9.

Затраты инициативы при использовании = 3.

Эффект навыка: при удачном ударе атакуйте ещё раз, затратив инициативу.

Если вас устраивают условия, запишите «Двойной удар» в навыки и потратьте ресурсы на обучение.

Вернуться в Гильдию воинов – [58](#)

**165**

Вы прошли в культмассовый отдел. Здесь чиновники занимаются интересами низших слоёв населения.

Заместитель докладывает вам о состоянии дел и предлагает следующие варианты улучшения репутации среди жителей:

Дать людям выходной – [184](#)

Организовать праздник – [178](#)

Вы считаете, что ничего не следует предпринимать и возвращаетесь в вестибюль – [26](#)

**166**

Мужчины долго, и со всеми подробностями рассказывают о том, как неизвестный ворвался ночью в спальню Элики и украл ожерелье. Они оказались достаточно умны и проследовали за ним. Оказывается, вор является бунтовщиком, потому что направился на остров Большого Зайца...

Один из мужчин описывает вам портрет вора, так как смог увидеть его в порту.

Поблагодарить за информацию и уйти – [108](#)

**167**

Пристань острова Счастья показывала, что город переживает не лучшие времена: порт безжизнен, лишь грязные нищие сидят на каменной дороге, прислонившись к стенам монументальных домов, и просят милостыню у проходящих мимо равнодушных прохожих.

Идти на площадь – [52](#)

Гулять по улицам – [124](#)

Зайти в таверну – [68](#)

Пойти в складские помещения – [139](#)

Уплыть в южном направлении – [32](#)

Уплыть в восточном направлении – [127](#)

**168**

Вы подошли к командующему наёмниками – грузному, обрюзгшему, пожилому мужчине. Он быстро и внимательно оглядел вас и спросил:

– Чего желаете?

«Я хочу нанять наёмников» -- [117](#)

«Нет, ничего, просто мимо проходил». -- [196](#)

**169**

Стоимость строительства гильдии воинов = 3500 золота, 25 камня.

Время строительства = 4 дня.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Гильдию воинов в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**170**

– Потому что Элика мне не равнодушна.

Девушка радостно вскрикнула. В ваших лёгких скопилась буря эмоций и молнией вырвалась в свет.

– Сэр Ойссин, я прошу руки вашей дочери!

Затянулась длительная пауза. Леди Алита и Элика ждали слова губернатора, а он упивался необычной духовной энергией, прекрасно понимая, что всё положение зависит от него.

– Знаешь, не один отец высших кругов не отдаст свою дочь за молодого человека, который общался с ней менее двух лет. Но вы действительно сделали для Элики многое. И пусть меня сочтут ужасным невеждой, но я не вправе вам отказать. Элика, ты согласна взять этого молодого человека в свои мужья?

– Не задавай глупых вопросов, отец! – воскликнула девушка и бросилась вам в объятия.

\*\*\*

Церемония бракосочетания длилась целый день (+1 день к календарю). Губернатор любезно согласился взять все расходы на себя. С ближайших островов приехали многочисленные родственники сэра Ойссина, и все они спешили поздравить его, леди Алиту, Элику, и, в последнюю очередь, познакомиться с вами.

Родственников у вас не было – все они ушли на тот свет раньше времени из-за голода, эпидемий и тех же самых разбойников. Поэтому единственные, кого вы могли пригласить на церемонию – это верных воинов. Все они подходили к вам и поздравляли дружескими рукопожатиями и хлопками по спине, от которых нетренированный человек давно испустил бы дух.

Было сказано много слов о любви, доверии, хвалебных речей в ваш адрес, в адрес Элики и её родителей. От всего этого поднималась уверенность в завтрашнем дне (+2 к инициативе и +1 к дисциплине любых отрядов одного типа в следующем бою), и сильнее билось сердце.



После объявления вас с Эликой законным мужем и женой всё пошло своим чередом. Гости пили и ели, литрами лился алкоголь, чавканье и скрежет вилок, ложек и ножей не утихал на протяжении всего праздника. Вы ушли в комнату Элики и задумались об ответственности перед этой девушкой – бандиты могут захватить её, если захотят на вас повлиять...

Добавьте леди Элику в графу о семейном положении.

Свадьба удалась, и о ней долго вспоминали: +20 славы.

Среди людей пошли толки, что вы теперь не ветреный юнец, а остепенившийся молодой человек. К вам прибавилось уважение: +3 репутации среди жителей.

Переходите на [76](#)

**171**

Ваш кабинет – самый что ни на есть на земле стандартный. К стенам приставлены полки с книгами, напротив входа стоит дубовый стол, заваленный бумагами. Над входом висит щит с изображением вашего герба.

Проверить почту – [112](#)

Посмотреть карту – [191](#)

Вернуться в вестибюль – [51](#)

**172**

Вы в открытом море. Вода поблескивает отражением яркого алого солнца. Волны, набрав силу, разбиваются о судно. Кричат чайки, ветер треплет ваши волосы. Ваш корабль сопровождала стая дельфинов, они поочередно выпрыгивали из воды и весело хрютели. Следует решить, куда плыть.

Плыть на север, к острову Падения – [107](#)

Плыть на запад, к острову Греха – [63](#)

Плыть на северо-запад, к Центральному Острову – [81](#)

Вернуться на остров Большой Черепахи – [31](#)

**173**

Стоимость строительства казарм = 1500 золота, 10 дерева.

Время строительства = 1 день.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Казармы в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

174

Ваш доход: +800 золота/день.

Расход репутации среди жителей: -1 репутации/день.

*(Измените информацию в «Состоянии королевства», если у вас иначе).*

Продолжить общение с заместителем – [162](#)

175

– Выступаем!! – командуете вы, но вашу команду обрывает не менее властный голос.

– Стоять! Всем стоять!!

Вы и ваши отряды изумлённо оборачиваетесь и видите военного советника. Он идёт быстрым шагом.

– Губернатор, вы нарушили королевский приказ. Как вам известно, Его Величество приказал сначала захватить Северный и Южный форты, после чего нападать на Риабург. В вашем распоряжении лишь Южный.

– Командир, неужели вы чего-то боитесь? – улыбнулись вы. – Вы думаете, что Северный форт может выставить достойное подкрепление? В таком случае, вы ошибаетесь.

– Я знаю, но, тем не менее, вы человек из высших кругов, и именно по этой причине с рук вам плевки на королевские приказы не сойдут.

Он резко выхватил меч и приставил его к вашему горлу.

– Вы арестованы! В знак того, что вы согласны со своей участью, возьмите ваш меч за ножны и отбросьте его в сторону.

Вы осмотрелись в поисках хоть какой-нибудь поддержки, но увидели лишь Костлявую, которая вождённо капала слюной, предвкушая добычу. Вам ничего не оставалось, как отбросить в сторону своё оружие.

– Уведите его, – коротко бросил ваш бывший военный советник, и мечники охотно ему подчинились. Касательно управления армией этот человек всегда был авторитетнее вас.

\* \* \*

Следующим утром вы отчитывались перед министром внутренних дел: как и почему приказ был нарушен. Только кредит доверия и королевское расположение спасли вас от каторги.

Теперь вы – чиновник низшего ранга, и вам предстоит много работать, чтобы стать тем, кем вы были при получении рокового задания. Зато будет ради чего жить!  
КОНЕЦ.

**176**

Совершенно непонятно, почему остров Падения так назван. Он третий, а с момента нападения преступников на Центральный Остров – второй по населению клочок суши Андросского архипелага. К гавани то причаливают, то отчаливают торговые корабли. Жизнь кипит...

Плыть на запад – [127](#)

Причалить к острову Падения – [155](#)

Плыть на юг, к острову Большой Черепахи – [107](#)

**177**

Вы со своим отрядом взбираетесь на холм, и перед вами раскидывается город. Вид поражает воображение, и вам в голову приходит мысль – а не построить ли домик и доживать свой остаток лет именно здесь? Но вы вдруг вспоминаете о вашем задании, и единственное, что вам остаётся – смачно выругаться и продолжить путь.

Идти к центральной площади города – [199](#)

Идти в порт – [155](#)

**178**

Если вы хотите дать людям выходной, то:

Вы теряете количество денег, равное ежедневному налогу на момент совершения мероприятия + 250 золота на организацию.

Любое строительство задерживается на 1 день.

Репутация жителей восстанавливается на максимум.

Если вы согласны на это мероприятие, то вычеркните деньги, добавьте репутацию и 1 день к строительству.

Вернуться в культмассовый отдел – [165](#)

**179**

Вы сверяетесь с картой и обнаруживаете, что остров Греха должен находиться прямо по курсу. И верно: перед вами раскинулся небольшой участок суши. Из глубин острова идёт дым от печных труб.

Причалить к острову Греха – [16](#)

Плыть на восток, к острову Большой Черепахи – [63](#)

Плыть на север, к острову Счастья – [133](#)

**180**

– Ладно, ладно, мужик, не кипятись, мы тебе всё расскажем!

Запишите кодовое число «53» и переходите на [166](#)

181

Вы вышли к дремучему, хвойному лесу. Идеальное место для лесопилки! Но строительство потребует затрат...

Если вы хотите построить лесопилку: -2000 золота. Бонус: +2 дерева/день (строительство проводится 1 раз). Если вы завершили здесь все дела, возвращайтесь на развилку – [22](#)

182

После вашей просьбы сэр Мюллич недоумённо пожевал губами, нахмурился, хотел что-то возразить, но понял, что ему нечего возразить, и в итоге дал своё согласие.

...По высокому потолку храма шаловливо прыгало из стороны в сторону эхо монотонного голоса священника. Катлин сияла, вы скромно улыбались, внимательно выслушивая обязанности «двух влюблённых, решивших связать свои судьбы в единое целое». Праздник прошёл достаточно скромно (ввиду недостатка средств на церемонию из-за нападений бандитов), но в приятной атмосфере. Весь день вы провели с вашей избранницей, отвечая на вопросы гостей. Сэр Мюллич не преминул познакомиться и пообщаться с вашими солдатами. Вскоре губернатор поразил воинов рассказами о своих походах и злоключениях, и теперь каждый солдат считал честью для себя пожать руку сэру Мюлличу и пожимал с такой силой, что губернатор болезненно сгибался в пояснице.

Запишите леди Катлин в «Семейное положение».

Праздник удался! +10 славы.

Среди людей пошли толки, что вы теперь не ветреный юнец, а остепенившийся молодой человек. К вам прибавилось уважение: +4 репутации среди жителей.

Если вы женаты на леди Катлин, то о вас идут толки, что вы бабник: -4 репутации среди жителей, кроме этого вы больше не сможете посещать резиденции обоих губернаторов.

Переходите на [52](#)

183

Вы подошли к горе, и начинаете зыбкой подъём по узкому, отвесному каньону. Остановившись, чтобы передохнуть, вы осматриваетесь, и вашему взору предстаёт завораживающее зрелище – лес внизу похож на зелёный ковёр, над ним парят стаи птиц. Вдалеке погружается в море заходящее солнце...

Идти к вершине горы – [132](#)

Вернуться на берег – [129](#)

184

Если вы хотите дать людям выходной, то:

Вы теряете количество денег, равное ежедневному налогу на момент совершения мероприятия.

Репутация жителей: +2.

Если вы согласны на это мероприятие, то вычеркните деньги и добавьте репутацию.

Вернуться в культмассовый отдел – [165](#)

185

«Хорошая крепость... Грамотно построена!» – подмечаете вы, пытаясь выловить бреши в её обороне. Однако одна из брешей видна очень отчётливо – ров абсолютно сух, что позволит хоть и худо-бедно, но подкатить таран...

– В атаку!!! – скомандовали вы, достав меч и направив его лезвие в сторону Южного форта.

– Ура-а-а-а-а!! – ваши войска словно освободились от невидимых оков и кинулись в бой.

БОЙ (*штурм, сражение*)

Наёмники, 32 отряда. Разбойники, 11 отрядов.

Поведение: Осторожное.

Расстояние: 5 клеток.

Условия: нет.

Замок: каменная стена, 12 защиты.

Если вы победили, то отметьте задание «*Захватить Южный форт*» выполненным.

Направиться к Риабургу – [93](#)

Вернуться на корабль – [44](#)

186

Вы быстрым шагом прошли в вестибюль и увидели Джарвиса – плотного низкорослого человека. Казалось, что в плечах он в полтора-два раза шире, чем в высоту роста. Встретил вас нежеланный гость презрительной ухмылкой.

– Это о тебе губернатор так положительно отзывался, сэр... А как тебя, кстати? – пришелец продолжал нагло улыбаться.

– Моё имя тебе ничего не даст.

– Да неужели? А что же мне тогда предстоит писать на мемориальном памятнике? Впрочем, хватит разглагольствовать – убирайся отсюда ко всем чертям, или тебя унесут. Причём, по кусочкам.

– Ты оскорбил честь дочери хозяина, грубо обращаешься с его гостем и ещё планируешь остаться здесь?

– Чего ты так беспокоишься о чести этой девушки? Кто она для тебя?

Вы открыли рот, но ничего не сказали.

– Я так и думал. Моё предложение всё ещё в силе – покинь этот дом с миром...

Вы обернулись и посмотрели на семью губернатора – все они смотрели на вас умоляющими взорами.

– Нет, я не оставляю этот дом без защиты. Пусть наш спор разрешит поединок.

Джарвис встал и, похрустев суставами шеи, достал два меча.

– Знал бы ты, сосунок, сколько отважных молодых людей я утопил в крови, – сказал он и кинулся на вас.

<b>БОЙ (дуэль): Джарвис</b>	
Жизнь: 30	Защита: 7
Атака: 9	Урон: 4

Если вы победили, то переходите на [128](#)

**187**

Вы выходите из прикрывавших вас кустов с оружием наперевес.

– Эй, ты! А ну отпусти пленника!

– Оп! – здоровяк кровожадно улыбнулся. – У нас нежелательный свидетель!

После этих слов бугай прыгает в вашу сторону (что странно для его комплекции) в надежде достать вас топором, однако вы парируете его удар.

**БОЙ**

Если вы хотите справиться с соперником самостоятельно, то сражайтесь:

Противник(и):

<b>БОЙ: Бугай</b>	
Жизнь: 30	Защита: 4
Атака: 7	Урон: 5

После победы вы получите +10 славы и +1 к навыку рукопашного боя.

Если вы хотите, чтобы ваши войска справились с соперником, то сражайтесь:

Бугай, 1 отряд.

Рукопашный бой: 2.

Защита: 0.

Расстояние: 1.

Поведение: Агрессивное.

Если вы победили, то читайте дальше этот параграф.

Когда враг оказался повержен, вы подошли к бедняге и освободили его.

– Кто ты? – спрашиваете вы. – Как ты сюда попал, и почему этот человек хотел тебя убить?

– Я простой странник, а этот человек пытался отнять у меня имущество, – освобождённый отвёл глаза. По этому, казалось, незаметному жесту, вы поняли, что он пытается обвести вас вокруг пальца.

– Знаешь, узнать у тебя правду, и кто ты есть на самом деле, мне ничего не стоит...

Освобождённый заплакал и рассказал всю правду: на самом деле он был вором, обчищал дома, награбленное пропивал. Одному из поделщиков пришёл не по душе метод деления добычи, и он устроил засаду. Также, вор рассказал, что у него есть жена, которая его ищет и ждёт...

Что будем делать?

Сдать вора в тюрьму – [202](#)

Отпустить домой, к жене – [200](#)

**188**

Что говорить, богатырская мощь не спасла этого бойца, и сейчас его уносят за пределы Арены.

(Вы получаете: +1000 золота, +10 славы).

Вернуться на Арену – [106](#)

**189**

Вы вновь пришли в тот же самый дом. Юноша, преспокойно до этого обедавший, кинулся к вам с вопросом:

– Милорд, вы их убили?! Они ведь все мертвы, так?

– Да... Вас больше не будут тревожить...

Парень и девочка на секунду опешили.

– Как... Как... – язык молодого человека заплетался. – Мне вас отблагодарить?

– Пустяки! Я сделал это лишь из своего благородства.

– Вы оказали слишком большую услугу, сэра, чтобы остаться вознаграждённым.

Я буду делиться с вами доходами! С этого дня вы, милорд, будете получать чуть меньше половины моего дохода – я работаю в мельнице.

– Только если тебе угодно, простолюдин, – произносите вы и покидаете дом.

(Ваши ресурсы: +150 золота/день)

Покинуть домик – [189](#)

Задание выполнено!

**190**

Вы уже планировали броситься в атаку, как вдруг к вам со спины, из леса, идёт подкрепление преступникам! Обороняйтесь!

БОЙ (сражение)

Разбойники, 20 отрядов. Лучники, 4 отряда. Наёмники, 7 отрядов.

Поведение: Агрессивное.

Расстояние: 1 клетка.

Условия: Холм.

Если вы одержали победу, то запишите кодовое число «10516» и переходите на

71

**191**

Осмотр карты. Архипелаг Андросс содержит семь островов. Остров Большой Черепахи находится на юго-востоке. Население: 6542 человека. Губернатор: сэр [ваше имя] Остров Падения находится на северо-востоке архипелага, население: 2319 человек. Губернатор: сэр Ойссин. Остров Счастья находится на северо-западе архипелага, население: 1981 человек. Губернатор: сэр Мюллич. Остров Греха находится на юго-западе архипелага, население: 734 человека. Полностью подчинён наёмникам, является их опорной базой. Устойчивого лидера нет. В середине находится Центральный Остров, население: 15638 человек. Губернатор: сэр Натаниэль. Является самым богатым и густонаселённым островом всего архипелага, содержит его столицу – Риабург.

Между островом Падения и островом Большой Черепахи находится остров Большого Зайца. Является базой повстанцев.

Между островом Счастья и островом Греха находится неизвестный, никем не исследованный клочок суши...

Вернуться в кабинет – 171

**192**

Вы вели себя достаточно спокойно и сдержанно. Девушка для себя сделала вывод: вы скучный интеллигент. Общаться с вами она больше не желает.

Вы больше не можете общаться с Катлин.

Переходите на 2

**193**

Вы продираетесь сквозь густые, непроходимые заросли. Солдаты активно махают мечами, расчищая себе дорогу. Слышны сладострастные выдохи воинов и шорохи леса.

Выбравшись из леса, ваш отряд незамедлительно наталкивается на следующее препятствие – непроходимое коварное, хищное болото.

«Придётся обойти», – не без сожаления думаете вы.

Уже собираясь разворачивать отряд, вы вдруг слышите говорки:



«Я их где-то здесь слышал! Они точно тут проходили».

– Командир, к нам приближаются мятежники, – не без тревоги в голосе произносит ваш адъютант. – Что будем делать?

Быстро прикинув возможные варианты развития событий, вы приняли, как вам показалось, самое лучшее решение.

– Отряд! Рассредоточиться по лесу! Гнать противников к болоту!

Бунтовщики услышали ваши вопли и отреагировали, как следует.

– Вон они! В атаку! – и с дикими криками безграмотная рать побежала на ваши ряды.

**БОЙ** (сражение)

Крестьяне, 28 отрядов.

Расстояние: 3 клетки.

Поведение: Агрессивное.

Условия: Лес, Болото.

Если вам удалось победить, то запишите кодовое число «562», и перемещайтесь ещё дальше, к сердцу острова – [119](#) или возвращайтесь на корабль – [8](#)

194

Храм – величественное строение с высоким потолком и дивными мозаиками вместо окон. К вам подошёл человек в монашеской робе и поприветствовал вас.

– Я слышал, что вы получили королевское задание по очистке Центрального Острова? – поинтересовался он.

– Да, это так, – вздохнули вы.

Пауза.

– Советую вам пообщаться со всеми крупно помещными дворянами. Но не доверяйте им до конца – всё же люди высших кругов...

Тут он резко осёкся, поняв, что сказал лишнее.

-- Настоятель велел передать вам... – монах подошёл книжной полке и достал свёрток. – ...это. Он посчитал, что вы не преминёте посещением этого места, и оставил небольшой дар.

Приняв свёрток, вы развернули его и увидели два небольших букета каких-то трав, источающих неприятный запах.

-- Это – целебные травы, – сказал монах, пресекая ваш вопрос. – Чтобы их использовать, надо размолоть их в порошок и положить под язык. Исцеляет множество болезней.

-- Благодарю. Спасибо за подарок. И за совет...

После последних слов ваш собеседник густо покраснел.

Распрощавшись, вы покидаете храм.

Запишите кодовое число «316».

Инвентарь: +2 «Пучок целебной травы».

Покинуть храм – [34](#)

**195**

Вы подходите к лавочнику и суетливо рассматриваете его товары.

– Ищете подарок девушке?

Вы вдруг почувствовали, как в желудок упал кирпич.

– А как вы догадались?

– Ну, это видно по вашей модели поведения. Могу вам посоветовать один очень изящный и оригинальный подарок.

Лавочник ныряет под стойку и вытаскивает из недр вещевого мешка небольшой футляр. Затем открывает его, и вашему взору предстаёт чёрная роза.

-- Интересная вещица, не так ли? А главное – редкая в наших краях. Продам за сущий пустяк – 750 золота... Идёт?

Если вы согласны на это, то:

Потеряйте 750 золота, вычеркните кодовое число «158», и добавьте в инвентарь «Чёрную розу».

Вернитесь на рынок – [108](#)

**196**

Если у вас записано кодовое число «411», то переходите на [83](#)

Если у вас этого числа нет, то читайте дальше этот параграф.

Унылая, грязная, покосившаяся таверна была противна как своим наружным видом, так и внутренним убранством. Дерево сгнило, камень порос мхом. Из дыр высывались огромные наглые крысы. Бармен протирал стаканы полотенцем. В дальнем углу сидел командующий наёмниками. Ближе к входу располагалась шумная пьяная компания. Остальные посетители спокойно сидели и будто не замечали их воплей и громко выкрикнутых пошлых шуток.

Подойти к шумной компании и попросить их заткнуться – [9](#)

Поговорить с командующим наёмниками – [168](#)

Покинуть таверну – [147](#)

**197**

Вы бредёте по редкому хвойному лесу. Кроваво-алое солнце уже собирается закатываться за горизонт и неприятно слепит глаза. Вдруг, вы замечаете, что от тропинки отходит вереница совсем свежих следов. Куда идём?

Идти дальше по тропинке – [137](#)

Направиться по следам – [204](#)

Вернуться в рыбацкий посёлок – [94](#)

**198**

Чемпион Арены хорош во всех отношениях. Этот сильный и умелый боец крепко держится за своё звание и не намерен отдавать его кому бы то ни было.

БОЙ (дуэль)	
Жизнь: 35	Защита: 6
Атака: 12	Урон: 4

В случае победы переходите на [12](#)

**199**

Площадь острова Падения – оплот спокойствия и безмятежности. Здесь мирно беседуют влюблённые парочки, и дремлют на скамейках пожилые люди.

Идти в храм – [70](#)

Идти в таверну – [48](#)

Идти на рынок – [108](#)

Идти к дворцу сэра Ойссина – [30](#)

Идти в сторону причала – [177](#)

**200**

Узнав, что вы его великодушно отпускаете, вор отдал вам всё, что смог наgrabить...

+600 золота.

Запишите кодовое число «583» и кодовые слова «**муж крестьянки**».

Вернуться в лес – [197](#)

**201**

Стоимость строительства склада = 2000 золота, 10 дерева.

Время строительства = 2 дня.

Если вас устраивают эти условия, то вычеркните ресурсы, и занесите Склад в очередь строительства.

Продолжить разговор с зодчим – [73](#)

**202**

Вы сдали вора в тюрьму. Получите премию от правительства!

+1000 золота.

Запишите кодовое число «583» и кодовые слова «**муж крестьянки**».

Вернуться в лес – [197](#)

**203**

Знахарь, получив свои деньги, отдал вам бутылочку со странной сизой жидкостью и покинул таверну. Недолго думая, вы открываете склянку и выпиваете её содержимое до дна. Прилив сил не заставил себя ждать: по венам забегали колющие молнии.

Вы: максимальный запас здоровья +4, полное восстановление здоровья.

Запишите кодовое число «7832» и переходите на [160](#)

**204**

Если у вас записано кодовое число «583», то вам здесь нечего делать, и ваша вылазка в лес закончена – [94](#)

Если у вас нет этого кодового числа, то читайте дальше этот параграф.

Вы идёте по следам, продираясь через колючие кустарники и совершенно не понимая, кто, зачем и по какой причине мог сюда залезть? Но озарение снисходит достаточно быстро...

Вы видите связанного по рукам и ногам мужчину с кляпом во рту. Напротив него стоит здоровый бугай с коротким топором в левой руке. Здоровяк читает пленнику лекции наставительного характера.

Подождать развязку – [101](#)

Попытаться освободить жертву – [187](#)

**205**

...Время возобновило течение.

Вы вышли на крышу магистрата и установили на ней знамя Королевства. Воины радовались, пожимали друг другу руки, выгребали со складов выпивку и горячо обсуждали сражения. После долгих и тяжких испытаний вам всё же довелось ощутить вкус победы – слегка обжигающую горло сладость. Смерть всюду ходила за вами, но своими опасными играми вы больно щёлкнули её по носу.

*Эпилог.*

На Большой Черепахе вас встретили подобающе – как героев. Вы шли во главе построенных в две шеренги солдат, по главной улице, ведущей к магистрату. Крестьяне и рабочие стояли практически в двух шагах по обе стороны от воинов и беспрестанно кричали, визжали, топали, прославляли «отважных бойцов», и в этом гуле ликования тонули рыдания семей, потерявших мужей, братьев, сыновей и отцов на этой жуткой войне.

Ближе к магистрату мелкое дворянство сбрасывало лепестки алых роз с крыш своих домов. Пройдя пару шагов по этим лепесткам, вы вдруг остановились и устремили прищуренный взор в пасмурное небо.

Слева раздалось утробное воркование. Вы медленно повернули голову и увидели сидящего на вашем плече сизого голубя с белым пятнышком на теме...

## **События**

Условия активации смотрите в **Листе Персонажа**

### **№ 1.**

Из-за высоких налогов и глупых слухов о вашей персоне в народе зародились сплетни о вашей жизнедеятельности и форме правления. И большинство этих разговоров направляли народ против вас. Всё чаще появлялись выступления возле муниципалитета, некоторые крестьяне отказывались работать, но внимания на это вы решительно не обращали. Не один класс не потерпел бы и не потерпит такого отношения. В итоге произошло то, чего и следовало ожидать – бунт. Защищайте свой город силами гарнизона! Если ваш гарнизон пуст – вы проигрываете игру. Бунты будут повторяться, пока вы не примете меры.

БОЙ (сражение с гарнизоном)

Крестьяне, 47 отрядов. Лестница.

Поведение = Агрессивное, Боязливое.

Расстояние = 2.

Условия = нет.

Если вы победили, вернитесь на тот параграф, на котором вы остановились.

### **№ 2.**

Разведчики обнаружили надвигающихся на ваш город бандитов. Отряд выглядит небольшим, похоже, что это пробное нападение. Защищайте свой город!

БОЙ (сражение с гарнизоном)

Разбойники, 21 отряд. Таран.

Поведение = Агрессивное.

Расстояние = 2.

Условия = нет.

Если вы победили, вернитесь на тот параграф, на котором вы остановились.

### **№ 3.**

Ваш тесть, сэра Ойссин, присылает вам материальную помощь. В ответном письме вы сердечно благодарите его и «сожалеете, что не можете проводить больше времени со второй семьей».

(Ваши ресурсы: +1000 золота, +5 камня и дерева).

Вернитесь на тот параграф, на котором вы остановились.

**№ 4.**

На нас вновь надвигаются бандиты! Эта атака выглядит намного серьезнее, чем предыдущая! Защищайте свой город.

БОЙ (сражение с гарнизоном)

Разбойники, 60 отрядов. Наёмники, 20 отрядов. Лестница.

Поведение = Агрессивное, Боязливое.

Расстояние = 2.

Условия = нет.

Если вы победили, вернитесь на тот параграф, на котором вы остановились.

**№ 5.**

Сэр Мюллич предлагает торговую сделку: обмен ресурсами.

**Торговая сделка.**

Купить 10 дерева за 1000 золота.

Купить 10 камня за 1000 золота.

Продать 10 дерева за 750 золота.

Продать 10 камня за 750 золота.

Вы можете совершить любые из этих операций неограниченное количество раз. После того, как вы все закончите, вернитесь на тот параграф, на котором вы остановились.

## Благодарности

### Форум «Книги-игры и текстовые игры»

- ❖ Jumangee. Вёрстка и техническое оформление проекта, делающее его более играбельным. Неоценимый вклад, большое спасибо ему за это.
- ❖ Logger и gudleifr. Критика, поиск логических ошибок, советы.
- ❖ Эргистал и Balatron. Оценки и анализ проекта, во многом повлиявшие на его развитие.

### Форум «Мои фантазии – сайт творцов»

- ❖ Velociraptor. Скинул ссылку на форум «Книги-игры и текстовые игры». Фактически, без его участия книга не увидела бы свет вовсе.

### Критикам.

На своём веку я повидал немало грамотных критиков. Но в этой графе не о них. Сейчас я хочу сказать спасибо критикам безграмотным. Тем критикам, которые, руководствуясь поговоркой «Краткость – сестра таланта» оценивают книги и книжки примерно следующим образом: «имхо бред», «кг/ам», «выпей яду». Огромное вам спасибо, за то, что вы, с самого рождения не бравшие книг в руки, уделили внимание моему скромному труду.

### Читателям.

Какой бы не была ваша оценка, глубокоуважаемые, отрицательная или же положительная, я рад ей, потому что вы уделили моему проекту внимание и потратили на него время. За это я вам очень признателен.

08.05.2011

