

Призер конкурса на короткую книгу-игру Windhammer 2008

День орка

*Книга-игра, где ты - не герой,
сотворенная Трэйвисом С.Кейси*



Перевод выполнен:

Jumangee, Anuta, Danger, Эргистал, Тара-сан и другие, 2013

Обложка: Евг

версия 1.02

<http://quest-book.ru>

Книги-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



Orc's Day
by Travis S. Casey

Введение

В этой книге ты сыграешь роль орка - пятого колеса в колеснице фэнтези. Ты не достоин даже имени, и судьба твоя - умереть от руки героя.

А может и нет. Тебе решать. Но помни... Ты НЕ герой.

Игровая система

В этой книге используется Система С Еще Не Придуманном Названием (ТМ) - полная, гибкая и легкая для понимания игровая система, которую мы сочинили, пока набирали этот текст. (И это редакторское "мы", если кому-то интересно, откуда оно взялось, если автор указан всего один).

Персонажи в Системе С Еще Не Придуманном Названием описываются четырьмя способностями:

Мышцы

Мозги

Удаль

Удача

Иногда в книге тебя попросят выполнить проверку, основанную на одной из этих способностей. Для этого брось два шестигранника, сложи выпавшие числа и прибавь значение способности. Чтобы проверка удалась, тебе необходимо получить в сумме число равное или превышающее указанную сложность.

В противном случае, проверка провалилась.

Снаряжение

Ты начинаешь с несколькими предметами, которые могут пригодиться тебе в приключении, и можешь добыть еще несколько по ходу книги. Некоторые выборы ты сможешь делать только в том случае, если у тебя есть определенные предметы. Если же предметов у тебя нет, то выбрать эти действия ты не сможешь. Так говорит Книговая Полиция. Ты можешь нести оружие, надеть один комплект доспехов и нести до пяти других (не относящихся к доспехам) предметов. Если ты получишь больше предметов, что-то придется бросить.

У некоторых предметов могут быть характеристики оружия или брони. Они вам понадобятся в...

Битвы

(Неожиданно, правда?) Иногда тебе придется сражаться. Ну ладно, скорее всего, часто, ведь ты же орк. Тогда тебе будут даны три характеристики противника, с которым ты дерешься:

Атака

Защита

Здоровье

Битва проходит по раундам. В каждом раунде первым нападает твой противник, потом ты

атакуешь его. (Да, твой противник начинает, всегда. Ведь ты орк. Естественно, ты всегда достаешь короткую соломинку.)

Когда противник атакует, проверь свои Мозги или Удачу (смотря что выше), добавь рейтинг своей брони и сравни с показателем Атаки противника. Если проверка провалилась, ты теряешь одно очко Здоровья.

Когда нападаешь ты, проверь силу своих Мышц, добавь рейтинг оружия, которое ты используешь, и сравни с Защитой противника. В случае успеха противник теряет одно очко Здоровья.

Иногда в битве тебе будут доступны и другие варианты. Не пренебрегай ими.

Если твое Здоровье упадет до нуля раньше, чем у твоего противника, ты проиграл. Если первым обнулится Здоровье противника, ты выиграл. В любом случае, следуй инструкциям.

Оркишность

Каждая книга по Системе С Ещё Не Придуманым Названием (ТМ) дополнена дешёвой уловкой... э-э-э... уникальным расширением базовой игровой системы. В этой книге - это Оркишность.

Иногда в тексте тебя попросят добавить или отнять очки своей Оркишности. В других случаях тебе, возможно, придётся сравнить уровень своей Оркишности с какими-либо параметрами, чтобы определить, можешь ли ты предпринять определённые действия.

Создание персонажа

Для начала тебе нужен орк. Возьми лист бумаги и напиши на нём следующее:

Имя:

Оставь это поле пустым. Ты безымянный орк.

Раса: Орк

А ты думал будет что-то другое? Да, ты - орк.

Мышцы / Мозги / Смелость / Удача:

У тебя есть десять очков на все способности. Распредели их, как тебе угодно. Главное, чтобы общее количество не превышало десяти.

Здоровье:

Уровень твоего Здоровья - 5. Везунчик.

Снаряжение

Меч (Сила оружия 0)

Кольчужная броня и шлем (Сила оружия 0)

Куриная ножка (без остального цыплёнка)

Деньги

Ты начинаешь игру с 20 серебряными монетами

Оркишность:

Начальный уровень твоей Оркишности - 6. Меняй его следующим образом:

Если в любой способности у тебя отрицательное число, отними 1. Орки ничего не

знают об отрицательных числах.

Если твои Мозги круче твоих Мышц, отними 1. Оркам не положено быть умными.

Если твоя Удача выше 0: -1. Если бы тебе хоть капельку везло, ты не был бы орком.

Если сильнейшая твоя способность - Мышцы, прибавь 1. Вот это уже орк!

Если уровень твоей Удали выше уровня твоих Мозгов, прибавь 1. Слишком тупой для побега... это орк, всё верно!

Если ваша Отвага выше 2: -1. Орки не отличаются большой храбростью.

Начало игры

Отлично, теперь ты - орк. Пора приступить к игре! Начни с параграфа **1**.

1

Утро. По крайней мере, тебе так кажется. Сложно сказать точнее, находясь в подземелье. Всё, что тебе известно: ты проснулся, скатал в рулон кипу старых кож, сожрал быстрый завтрак (действительно быстрый - ты ловил его целых пятнадцать минут) и спустился сюда.

Сюда. В комнатёнку десять-на-десять шагов, которую ты охраняешь день изо дня и где ты ждёшь героев, которые могут сюда забрести. Тут есть сундук. Возможно, в нём лежат сокровища. Где-то там, внизу, злой колдун Галрос Бессмертный, которому принадлежат эти подземелья.

А тут ты. Сидишь весь день напролёт, стареешь, ожидая когда какой-нибудь герой придёт и убьёт тебя...

* Чтобы остаться здесь в ожидании героя, который убьёт тебя, перейди на **44**

* Чтобы пойти в комнату отдыха, перейди на **31**.

* Чтобы открыть сундук, перейди на **84**.

* Чтобы убраться подальше отсюда, перейди на **18**.

2

- Мортимер держит здесь рабыню, - говорит самый крупный из орков и добавляет с косою ухмылкой. - И мы собираемся с ней позабавиться.

Ты не уверен, что смог бы отговорить их от этой идеи.

* Чтобы сразиться с сородичами, перейди на **68**.

* Чтобы открыть им дверь, перейди на **3**.

* Чтобы просто уйти, перейди на **47**.

3

Вычти один из твоей Оркишности за неподчинение приказам.

Дверь комнаты, которую ты охранял, оказалась не запертой. Войдя, ты увидел комнатку не только меньше, чем та, в которой был только что, но и гораздо менее удобную. Здесь есть небольшая кровать, умывальник, подушки, ночная ваза - но всё это теряет значение по сравнению с тем, что ты увидел на кровати.

Человеческая девушка, одетая в скудные одежды одной из рабынь Галроса, села, когда ты вошёл. Её глаза округлились от ужаса.

* Чтобы убить её, перейди на **28**.

* Чтобы проделать с ней другие грязные штучки, отправляйся на **67**.

* Чтобы поговорить с ней, перейди на **98**, если поблизости нет орков, или на параграф **40**, если они торчат здесь.

В пылу битвы ты замечаешь, что другие орки решили присоединиться. Увидев тебя в бою, они спешно пришли к тебе на помощь, обрушившись на Мортимера и приключенцев. Битва была скоротечной и кровавой, но вскоре в живых остались только орки.

Орки обернулись к тебе, и один из них спросил:

- Кто ты таков, похожий на орка, но дерущийся, как демон? Скажи нам своё имя!

* Перейди на **8**.

- Жульничаешь! Ты жульничаешь! - восклицаешь ты, вставая и указывая на Мортимера.

- Я? - озадаченно ответил Мортимер, и тут же нашёлся. - Нет, я уверен ты ошибаешься.

- Нет! - вступается другой орк, прерывая его. - Он прав! Смотрите - у мага больше карт, чем должно быть!

- Убью! - говорит Мортимер, затем начинает ухмыляться и встаёт. - Что ж... Похоже, это мне только и остаётся - убить вас всех!

* Перейди на **91** и дерись с Мортимером. Но остальные орки присоединяются к тебе и помогают.

Другие орки: Здоровье 3.

Вычти два из Атаки и Защиты Мортимера, потому что другие орки помогают тебе.

Каждый ход кидай кубик, чтобы выяснить, кого атакует Мортимер. Если выпадает 1-2, он атакует других орков; если выпадает 3-6, он атакует тебя. Каждый раз когда он атакует других орков, они теряют единицу Здоровья. Если их Здоровье достигло 0, ты теряешь их помощь.

Предположив, что Галрос приглядывает за главным входом, ты решаешь войти через запасной. Уже возле двери, когда ты ухмыляешься, довольный своей хитростью, появляется Галрос собственной персоной, держа свой посох наготове. После недолгого полёта ты падаешь на пол.

В отчаянном рывке ты пытаешься подняться, но невидимая рука хватается тебя и поднимает перед Галросом.

- Глупый орк, - произносит он, осматривая тебя с ног до головы. - Неужели ты думал, что сможешь уйти, убив одного из моих учеников?

Он не даёт тебе времени на ответ. Покачав головой, он добавляет:

- Так вот, ты ошибся.

Галрос поднимает руку, и тебя поражает удар молнии.

* Ты умер безымянным орком. Тебя убил не герой, но ты определенно погиб, как орк.

Когда ваша битва с Мортимером уже подходит к неизбежному концу, внезапно в комнату входит большая группа. Это люди, одетые в броню и с оружием в руках - приключенцы! Мортимер немедленно воскликнул:

- Помогите мне! Я почти добил этого ужасного орка!

* Чтобы попробовать блефовать, перейди к параграфу **90**.

* Если же собираешься продолжить сражение, перейди на параграф **46**.

8

Ты думал, что получить имя будет так просто? Что ж, может быть. Перейди на **65**, затем вернись сюда.

- Я обычный орк, такой же, как вы, - произносишь ты. - Любой из вас может это, если действительно захочет.

Это очень не по-орковски, поэтому вычти один из своей Оркишности.

Орк, с которым ты разговариваешь, выглядит озадаченным, поэтому ты разъясняешь:

- Я просто орк. Ты можешь быть таким же, как я.

В глазах орков вокруг тебя появляется огонь, а затем они внезапно склоняют свои головы перед тобой.

- Да! Мы хотим быть такими же как ты! Веди нас! Мы убьём волшебника, заберём все сокровища себе!

* Проверь свою Смелость и сравни с Оркишностью. Если проверка успешна, ты возглавляешь Великую Оркскую Революцию - перейди на **26**. В случае провала перейди на **75**.

9

- Вот! - девушка вытаскивает бутылку с зельем из своей сумки и бросает тебе. В отчаянном выпадении ты ловишь её и, выдернув пробку зубами, быстро глотаешь содержимое.

* Твоё здоровье восстановилось до 5. Возвращайся на **96** и продолжай бой. На этот раз, если твоё здоровье упадёт до нуля, ты умрёшь.

10

Сделай проверку своих Мышц со сложностью 10. Если успешно, тебе удаётся запугать орков достаточно, чтобы они ушли.

* Если проверка провалилась, с орками придётся драться. Перейди на **68**.

* Если проверка успешна и тебе хочется открыть дверь и узнать, чего они хотели, перейди на **3**.

Если проверка успешна и тебе просто хочется уйти, перейди на **47**.

Четверым из вас вместе удалось выследить Мортимера в его лаборатории.

- Что это значит? - спросил он, когда вы вошли, но всё стало очевидно, когда ты напал на него.

Перейди на **91** для битвы с Мортимером. Поскольку с тобой есть другие орки, в бою ты можешь вычесть два из Атаки и Защиты Мортимера.

Мда, это явно было не по-орковски. Вычти 2 из своей Оркишности. В то время, пока ты потрошил других орков, Мортимер наблюдал за тобой со стороны. Теперь он заплодировал и выдал:

- Отличное шоу! Я подозревал, что эти орки жульничают, поэтому рад, что ты убил их. Знаешь... мне бы пригодился такой орк как ты. Как насчёт должности моего личного телохранителя?

* Перейди на **58**.

Добавь себе единицу Оркишности за стремительный бросок вперёд.

Вместе с полудужиной орков позади тебя ты несёшься вглубь подземелья, пытаешься найти апартаменты Галроса, но внезапно ты понимаешь, что не знаешь, где они находятся.

К счастью, один из орков знает правильный путь.

- Мы почти на месте! - кричит он. Обрадовавшись, ты вместе с другими орками бросаешься в этом направлении...

и попадаешь в большое помещение с единственным жителем и хозяином: зомби-троллем.

- Ой... разве я забыл упомянуть, что у Галроса есть страж? - произносит один из вас.

- Ха! Мы не боимся его! - кричат в ответ остальные. - Наш вождь разделается с ним!

Зомби-тролль: Атака 10, Защита 9, Здоровье 5.

Остальные орки не помогают тебе до тех пор, пока твоё здоровье не упадёт до 2, ожидая, что их лидер легко победит. Когда они присоединяются, вычти два из атаки и защиты тролля.

* Если ты победил тролля, перейди на параграф **83**. Если нет, ты погиб и Великая Окская Революция вместе с тобой.

В охраняемую тобой комнату входит человек. Ты узнаёшь в нём одного из учеников Галроса, Мортимера Нечихающего (нужно много трудиться, чтобы подняться до Бессмертного).

- А, ты здесь, - говорит он задиристым тоном. - Идём со мной. У меня есть работка для

тебя.

* Чтобы пойти за ним, перейди на **56**.

* Чтобы попытаться убить его, сравни свою Удачу с параметром "Оркишность + 5". Если повезло, перейди на **38**. В обратном случае в тебе ещё слишком много от орка, чтобы восстать против закона. Отправляйся на **56**.

15

Они с радостью дают тебе сесть и присоединиться к игре. Один из орков подвинул к тебе кружку с элем, которую ты радостно опустошаешь - работа охранником изматывает жаждой!

* Ставка - один серебрянный. Ты можешь поставить до пяти серебрянных. Проверь свою Удачу и реши, сколько ставишь. Выбрав, перейди на **97**, чтобы узнать, что дальше.

16

Сделай проверку Мозгов со сложностью 10.

* Если успешно, ты смог убедить орков идти вместе с тобой биться с Мортимером. Перейди на **11**.

* В обратном случае орки нападают на тебя. Перейди на **68**.

17

Орки бросают тебя на пол, а затем переключают внимание на девушку, довольно усмехаясь. Она вжимается в угол, смотря то на тебя, то на них.

Внезапно она бросается к своей кровати, вытаскивает что-то из-под матраса и бросает тебе.

Бутыль, содержащая зеленоватую жидкость, летит к тебе. Из последних сил ты хватаешь её, зубами выдергиваешь пробку и выпиваешь. Ты ощущаешь действие целительного зелья и чувствуешь себя здоровым. Твоё здоровье восстановилось до 5. У тебя снова есть шанс. Вернись на параграф **40** и продолжай драться. Целительное зелье израсходовано, поэтому если проиграешь, ты умрёшь и не сможешь получить ещё одно зелье от девушки.

18

Сколько времени минуло с тех пор, как твои братья орки стали работать здесь? - размышлял ты, пока шёл по коридорам. Годы, и осознание этого злит тебя. Тухнуть здесь годами, охраняя сокровища какого-то тупого волшебника. Ведь ты даже никогда не встречал этого Галроса. Может быть, стоит поделиться с ним кусочком своего сознания? Пусть узнает, каково это - быть простым орком-работягой. А может...

Вычти единицу из своей Оркишности.

* Чтобы пойти в комнату отдыха и обдумать всё это, перейди на **31**.

* Чтобы продолжить идти вперёд, перейди на **80**.

* Если сдаёшься и решаешь вернуться к своим обязанностям, перейди на **44**.

19

Шутишь, что ли? Четыре приключенца и девушка ополчились против тебя.

Ты орк, а вовсе не Тёмный Повелитель!

* Сделай проверку Мозги против Оркишности +5. Если бросок успешный, твой разум победит орочью натуру, и вы попытаетесь договориться, тогда перейди к параграфу **54**.

Если же провалил, что ж...

Четверо приключенцев? От тебя не осталось ничего, кроме мокрого пятна на полу, формой напоминающего орка. Переходи к подсчёту результата.

20

Бродя по коридорам, ты завернул за угол и... видимо, это не твой счастливый день! Опять же, когда у орков бывают счастливые дни? Ты только что столкнулся с учеником Галроса - Мортимером и бандой орков, которая идёт за ним.

- Что ты делаешь, орк? Ты должен стоять на страже, наглый выскочка!

Он поднимает руку, и вдруг она загорается, а его глаза начинают светиться.

Перейди на **91** для битвы с Мортимером.

21

Ты берешь девушку на руки, и волна совсем-не-оркских эмоций накатывает на тебя.

Это... это человеческое существо дралось на твоей стороне. Возможно, девушка тебе поверила.

Возможно... Затем она обращается к тебе.

- У меня... есть целительное зелье.

Ты кидаешься за ним, но девушка хватает тебя за руку.

- Нет! Не трать его на меня! Убей Галроса! Умоляю! Меня... меня зовут Бетани.

Помни меня."

Можешь ли ты сказать ей своё имя? Перейди на параграф **65** и прочти там инструкции, после чего возвращайся сюда.

Чтобы использовать зелье для спасения Бетани, перейди на **92**.

* Если же позволишь Бетани умереть, перейди на **64**.

22

Ты ведёшь орков обратно в свою старую комнату, которую охранял. Там, приложив совместные усилия, вы легко открыли сундук. Внутри ты находишь три предмета:

- меч с инкрустированной алмазами рукоятью и слабо светящимся лезвием (рейтинг оружия +2)

- пузырек, наполненный зеленоватым целебным зельем (можно выпить один раз и восстановить три единицы Здоровья)

- рюкзак, наполненный пятью сотнями золотых слитков.

* Ты понимаешь, что время истекает и надо двигаться вперёд, пока ещё возможно застать Галросу врасплох. Переходи на **86**.

23

Добавь единицу к своей Оркишности за подчинение приказам.

Ты стоял, наверное, полчаса, ожидая, пока что-нибудь произойдет.

Дверь открывается, и ты уже готов выдохнуть с облегчением, решив, что это вернулся Мортимер. Но затем ты видишь зеленый цвет кожи рук и чёрные ногти. Три орка вошли в комнату, благоухая алкогольным перегаром - они пьяны. Они остановились и уставились на тебя, очевидно удивившись увидев тебя здесь.

Глаза лидера орков расширились.

- Впусти нас туда, - сказал он, указывая на дверь, которую ты должен охранять.

Чтобы поговорить с ними, перейди на **36**.

Чтобы атаковать их, перейди на **68**.

Чтобы открыть им дверь, перейди на **77**.

24

Ты продолжаешь играть, но теперь, когда у тебя появились подозрения, ты наблюдаешь за другими игроками очень пристально. Это требует не-орковского напряжения мозга, поэтому вычти единицу своей Оркишности. Сделай ставку от одного до пяти серебрянников, затем проверку Мозгов сложностью 9, а также Удачи.

Если твоя Удача 15 или выше, ты возвращаешь свою ставку плюс ещё столько же.

Если при проверке Удачи выпало от 10 до 15, ты возвращаешь свою ставку.

Если же Удача была меньше 10, ты теряешь свою ставку.

* Независимо от того, как повернулась к тебе Удача, если ты успешно прошёл проверку Мозгов, перейди на параграф **94**. Если ты провалился, переходи на **41**.

25

Прибавь единицу к своей Оркишности. Когда она поняла, с какими силами связалась, глаза девушки округлились. Пока остальные орки входили в комнату, она бросилась к своей кровати, достала оттуда снадобье и выпила его.

Она исчезла, а твоё горло сдавило от ужаса. Она невидима? Или телепортировалась?

Может, она уже сейчас предупреждает Галроса о твоих планах? Ты спешно раздаёшь приказы оркам, но они не могут найти твоего следа. С дурными предчувствиями на сердце ты отправляешься сразиться с телохранителем Галроса.

* Перейди на **74**.

26

- Да! - провозглашаешь ты. - Я поведу вас!

Вытянув клинок из ножен, ты поднимаешь его вверх.

- К оружию, мои орки! К оружию!

Вычти единицу из своей Оркишности. Монологи это не по орковской части.

- Да, ты наш повелитель! Да! - орки поднимают свои мечи над собой и кричат. Спустя пару мгновений шум стихает, и голос проносится над группой. - Эммм... что значит "к оружию"?

Выдохнув, ты объясняешь свои слова по-орковски.

- Мы будем драться! Вот что это значит!

Снова раздалось приветствия, но твои надежды на Великую Орковскую Революцию немного ослабли. Ну ладно, довольно сильно.

* Если решаешь вести своих орков к Галросу, перейди на **13**.

* Если хочешь взять небольшую передышку чтобы всё спланировать, сделай проверку Мозгов со сложностью Оркишность + 5. Если успешно, перейди на **77**. Если нет, перейди на **13**.

27

С помощью приключенцев ты смог быстро одолеть Мортимера. Ты радуешься, и они приступают к грабежу тела Мортимера, потому что так всегда поступают искатели приключений.

* Чтобы присоединиться к приключенцам, перейди на **30**.

* Чтобы оставить их, перейди на **59**.

28

Добавь одну единицу к своей Оркишности. (Да, даже если ты только что добавил её себе в предыдущем параграфе).

Как только ты двинулся в сторону рабыни, она бросилась в твои объятия:

- Вы должны помочь мне! Вы - моя единственная надежда! Пожалуйста, пожалуйста, умоляю... пощадите меня!

* Чтобы продолжить то, что хотел сделать, перейди на **78**.

А если передумал и захотел поговорить с ней, тебе на **98**.

Падая замертво от ран, ты видишь, как Мортимер встаёт из-за стола.

- Вы знаете, он был прав - кое-кто действительно жульничал. Я - ухмыляясь, он пускает молнию в одного из орков. - Что ж, по-видимому, мне придётся прибраться в этом гадюшнике. Как жаль. Галрос предпочитает живых слуг мёртвым.

* Ты умер безымянным орком. Может, в следующий раз тебе повезёт больше. Переходи к подсчёту результатов.

Приключенцы с радостью принимают тебя в свою группу и интересуются, как тебя зовут. У тебя есть имя?

* Если есть, перейди на **66**. Иначе тебе необходимо перебороть свою Оркишность. Перейди на **55** и следуй инструкциям в этом параграфе. Если у тебя получилось, перейди на **66**. Иначе приключенцы понимают, что ты орк, и убивают тебя. Переходи к Подсчёту результатов.

Ты заваливаешься в комнату отдыха. Обычно тут играют в карты компания орков, но сегодня это не так: здесь один из учеников Галроса, Мортимер Нечихающий (стать Бессмертным не так-то просто).

* Чтобы напасть на орков, перейди на **73**.

* Чтобы сесть и сыграть в карты, перейди на **15**.

* Чтобы напасть на Мортимера, перейди на **91**.

Сузив глаза, девушка говорит:

- Конечно. Я сдамся, а твои орки просто изнасилуют меня и убьют. Нет уж, спасибо.

Она отступает к своей кровати и пытается что-то достать.

* Чтобы атаковать её, перейди на **25**.

* Чтобы попытаться поговорить с ней, проверь свои Мозги и сравни с параметром "Оркишность + 3". Если успешно, перейди на **51**. Если ты провалился, ты можешь сделать последнюю попытку победить свою Оркишность - перейди на **55** и следуй инструкциям там. Если сможешь, переходи на **51**. Если не решишься пытаться, перейди на **25**.

Ты получаешь собственное имя! Выбери имя для своего орка. Запиши его в поле для имени на листе персонажа. Гордись!

Теперь ты свободен от любых изменений статуса своей Оркишности. И ты больше не обязан делать проверки на Оркишность: если в параграфе потребуется проверка, ты волен выбрать любой путь по своему желанию. Также ты можешь распределить 2 очка по любым из способностей:

Мышцы / Мозги / Удаль / Удача.

Кроме того, твое Здоровье восстанавливается до 5. Ты всем повторяешь своё новое имя, а затем возвращаешься к параграфу, с которого перешёл сюда.

34

- Ха! - рявкаешь ты в лицо Мортимера, а затем плюёшь в него. - Магово отродье! Думаешь, я буду служить тебе? У меня есть своя гордость. Я...

- Ты? ТЫ? - не дав договорить, прерывает тебя Мортимер. - Несчастный кусок оркской слизи думает, что может грубить мне?! Да я поджарю тебя на этом самом месте!

Перейди на **65** и прочитай инструкции там, а затем возвращайся сюда.

* Сделай проверку своей Удачи со сложностью 9. Если тебе повезло, перейди на **5**. Если нет, на **99**.

35

- Я мог бы убить тебя прямо сейчас, - произносит Мортимер, - но мне не хочется. Ты удивил меня, орк. Поэтому я предлагаю тебе работу - в качестве моего нового телохранителя.

* Перейди на **58**.

36

Что ты им скажешь?

* - Что вам там нужно? - перейди на **2**.

* - Пошли вон, пока я не разозлился! - перейди на **10**.

* - Мы можем сделать кое-что лучше - мы можем убить Мортимера! - перейди на **16**.

37

- Я... Я не могу.

Твои плечи опускаются, ты чувствуешь себя побеждённым.

- Ох, - разочарование в её взгляде разбивает твоё сердце, хоть ты и не ожидал от себя таких чувств. - Ну... тогда тебе лучше уйти отсюда. Мне бы не хотелось, чтобы у тебя были

неприятности.

* Чтобы предпринять последнюю попытку противостоять своей природе, перейди на **55**. Если получилось, перейди на **95**. В обратном случае выполни инструкции в части провала в параграфе **55**.

38

Дерись с Мортимером. Если ты раньше уже сражался с ним, используй оставшееся у него значение Здоровья, а не 5.

Мортимер Нечихающий: Атака 9, Защита 9, Здоровье 5.

Когда здоровье одного из вас упадёт до единицы (а это может произойти сразу же, если вы уже сражались раньше!), перейди на **7**.

39

Издавая древнеорочий клич "Прочотседа!", ты несёшься словно ветер. Ну ладно, как орк в броне. Проверь свою Удачу со сложностью 10.

* Если тебе повезло, перейди на **80**. Иначе - на **45**.

40

- Ты чего творишь? - подозрительно спрашивает тебя главный орк, затем хватает тебя за плечо и разворачивает. - Мы здесь не для переговоров. Мы здесь для того, чтобы отбирать! С этими словами от толкает тебя к стене и поднимает свой кулак, чтобы ударить тебя, а другие орки радостно хихикают.

Но прежде, чем он успевает ударить тебя, девчонка хватает свой ночной горшок и разбивает его о голову одного из орков. У тебя есть союзник!

Орки: Атака 9, Защита 9, Здоровье 6.

Девушка: Здоровье 3.

Девушка дерётся на твоей стороне. Её помощь влияет на результаты орков. На каждом ходу ты можешь выбрать, кого атакуют орки: тебя или её. Если здоровье девушки опустится до 0, она погибла и больше не может помогать. Тогда увеличь параметры Атаки и Защиты орков на два очка каждый.

* Если ты победил орков и здоровье девушки выше 0, перейди на **85**. Если ты победил орков, но здоровье девушки равно 0, перейди на **21**. Если ты проиграл, перейди на **17**.

41

До тебя доходит, что остальные орки сговорились и мухлюют против тебя и Мортимера. Ты подымаешься и бьёшь кулаком по столу.

- Жулики! Верните мои деньги! - говоришь ты, указывая на орков.

- Лжец! - крикнул один из орков. - Это ты мухлевал!

Обнажив мечи, они начали приближаться к тебе.

Другие орки: Атака 8, Защита 5, Здоровье 5.

* Дерись с орками. Если ты победишь, перейди на параграф **12**. Если проиграешь, то на **29**.

42

Вы с Бетани пробираетесь через подземелье осторожно, чтобы не привлекать внимание. Уже почти у выхода вы наталкиваетесь на патруль, практически буквально.

- Эй! Ты что это делаешь? - говорит орк, упавший на спину из-за того, что пытался не врезаться в тебя.

* Чтобы драться с ним, перейди на **53**.

* Чтобы постараться перехитрить его, проверь свою Оркишность и сравни с показателем "8". В случае неудачи перейди на **62**. Если преуспеешь, значит, в тебе слишком много от орка - и ты атакуешь его. Перейди на **53**, или на **55**, если хочешь предпринять последнюю отчаянную попытку преодолеть свою Оркишность.

43

Благодаря помощи орков тебе удаётся обыскать апартаменты Мортимера довольно быстро. Обыск внешней палаты и спальни позволил найти два очень полезных предмета:

- Волшебную палочку. Ты можешь использовать её три раза, атакуя врагов, используя параметр "Мозги + 3" вместо Мышц.

- Голубоватую бутылочку с целительным зельем. Ты можешь использовать её в любой момент, чтобы восстановить себе 3 единицы Здоровья, но не превышая лимит в 5 единиц. Использовать зелье можно лишь один раз.

Продолжая обыск, ты открыл дверь ещё одной комнаты в покоях Мортимера и... обнаружил сюрприз. Человеческую девушку, носящую "одежду" рабынь Галроса. Увидев тебя и толпу орков позади, она сначала теряется от неожиданности, а затем бросается к кровати и достаёт из-под матраса нож.

- Ты никогда не получишь меня, орк! - кричит она, держа кинжал наготове.

* Чтобы напасть на неё, перейди к параграфу **25**.

Чтобы предложить ей сдаться, перейди на параграф **32**.

* Чтобы сказать ей, что не причинишь ей вреда, сделай проверку Оркишность со сложностью 10. Если проверка провалена, перейди на **51**. Если успешна, тебе придётся выбрать один из предыдущих вариантов.

44

Хорошее случается с теми, кто умеет ждать. Но только, если это не орки. Прибавь 1 к

своей Оркишности, а затем проверь Удачу со сложностью 9.

* Если тебе повезло, перейди на **14**. Иначе отправляйся на **88**.

45

Приключенцы догоняют тебя. Вскоре ты уже мертв. И ограблен, потому что именно так поступают приключенцы с теми, кого убивают. Например, с орками.

* Твоя история подошла к концу. Липкая история. Переходи к **подсчёту результата**.

46

Ты усиливаешь натиск, надеясь, что хотя бы сможешь убить Мортимера раньше, чем умрёшь сам. Сделай проверку Удачу со сложностью 10.

* Если тебе повезло, перейди на **4**. Иначе перейди на **60**.

47

Ты покидаешь апартаменты Мортимера в гневе на него и на себя. Как тебя угораздило так влипнуть? Всё это дурно пахнет даже для тебя - а ты орк! Ничто не может дурно пахнуть для орка! Это неправильно!

* Пока ты блуждаешь, погружённый в свои тяжкие мысли, проверь Удачу со сложностью 10. Если тебе везёт, перейди на **80**, если нет - на **20**.

48

Скажешь правду? Ну, это совсем не по-орковски. Вычти два очка из своей Оркишности.

- Я... Я - орк. Но, возможно, ты права. Похоже, я больше не чувствую себя орком.

- Ты сможешь мне сбежать? - спрашивает она.

* Сделай проверку Смелости для сложности Оркишность + 6. Если успешно, перейди на **95**. Иначе переходи на **37**.

49

Туннель круто изгибается вверх. К счастью, вскоре появляются ступеньки, благодаря которым карабкаться становится легче. Кажется, уже больше получаса ты поднимаешься по туннелю, на каждом шагу ожидая атаки Галроса, но в итоге ты всё-таки видишь впереди свет.

Когда ты вышел из туннеля, то обнаружил на небе полную луну. Спасибо Богам за это,

ведь яркое палящее солнце так жестоко к оркским глазам. Остальные орки сначала озираются по сторонам, а потом начинают радоваться.

- Мы свободны! Теперь мы свободны! Больше не служить Галросу!

* Поздравляем, ты успешно сбежал! Перейди к финалу на параграф **100**.

50

На пути отсюда ты встречаешь немало других орков, но никто из них не останавливает тебя. Да и с чего бы? Ты такой же орк, как и они. Ты совсем не примечателен, даже для простого орка.

Спустя около часа твоего путешествия по подземелью Галроса, ты, наконец, выходишь из него. Снаружи день, и яркий солнечный свет ослепляет твои глаза, но это тебя совсем не беспокоит. Ты отправляешься в большой мир и теперь волен выбирать свой путь как свободный орк.

* Здесь твоя история оканчивается. Переходи к <подсчёту результата.

51

Вычти единицу из своей Оркишности.

- Ты правда не тронешь меня? - она удивлённо моргает, затем кивает и заглядывает в твои глаза. - Я... Я вижу это. Ты не такой как другие орки, да?

- Его не такой, как мы! Его лидер! Его умный! Его смелый!

Похоже, что один из орков метит в твои личные помощники по контактам с общественностью. Ты затыкаешь его и обращаешься к девушке.

- Я ничего не знаю об этом. Но моё обещание твёрдое. Я говорю, тебе не причинят вреда.

Ни один орк не будет перечить мне.

- Эмм... - озадачил один из орков. - Что значит "перечить"?

Ткнув его, ты произносишь:

- Я сказал, её не трогать! Вы не трогать её! Понятно?

Орки немного стушевались и опустили глаза.

- Да, босс.

- Отлично! - повернувшись к девушке, ты продолжаешь. - Мы идём убить Галроса, сделать нас свободными орками. Ты поможешь нам?

В её глазах загорается огонёк, когда она слышит твои слова.

- Конечно, я помогу вам! Я планировала побег отсюда неделями! У меня кое-что есть... несколько вещей, которые удалось сберечь...

Из-под матраса девушка достаёт:

- Какую-то мерзко выглядящую черную микстуру - зелье повелевания зомби!

- Магический клинок (рейтинг оружия +1).

* В сопровождении девушки ты и остальные орки отправляетесь на параграф **86**.

52

- Замётано, - произносит Мортимер в ответ на твоё согласие. - А теперь у меня для тебя есть задание.

Иди за мной.

* Ты следуешь за Мортимером на **56**.

53

Ты достаешь свой меч и нападаешь на него, уверенный в том, что легко сможешь одолеть одного единственного орка.

Единственный Орк: Атака 7, Защита 6, Здоровье 3.

Если победишь его, перейди на **89**. Если он победит тебя, ты мертвец. Переходи к **Подсчету результата**.

54

- Я такой же приключенец, как и вы! - заявляешь ты. - Это... Галрос сделал меня похожим на орка! И, увь... я теперь и говорю, как орк!

Ты сглатываешь, увидев сомнение в их глазах, и готовишься схватиться за меч. Или, возможно, бежать.

Но тут девушка неожиданно приходит к тебе на помощь:

- Это правда. Мы вместе пытаемся сбежать. Вы можете нам помочь выбраться отсюда?

* Сравни свою Удачу с показателем "Оркишность + 5". Если удалось, перейди на **66**. Если нет, перейди на **96**.

55

Ты достиг момента истины, который решит, привязан ли ты к своей Оркской природе. Сейчас ты будешь бороться со своей Оркишностью.

Сравни сумму "Удаль + Мозги" с суммой "Мышцы + Оркишность + 5". Каждый раз, когда ты выигрываешь, уменьши свою Оркишность на одно очко. Каждый раз, когда ты терпишь неудачу, снизь свою Удачу на единицу.

Если твоя Оркишность опустится до нуля первой, ты освободился от своей Оркской природы. Получи три единицы Смелости и выполни инструкции на **33**, затем перейди на тот параграф, с которого попал сюда.

Если твоя Удачу достигла нуля первой, ты остался рабом своей Оркской природы. Перейди на **69**.

56

Со смешанными чувствами ты следуешь за Мортимером в его апартаменты. С одной

стороны, это явное повышение в иерархии орков. С другой, твоё "повышение" делает тебя прислужником прислужника. И зачем ты родился орком? Неужели это твоя судьба - прожить всю свою жизнь, прислуживая какому-то тёмному властелину или ещё кому-то? Эта череда мыслей была прервана, когда Мортимер обратился к тебе снова:

- Итак, мы на месте.

Оглядевшись, ты понимаешь, что пока ты предавался тяжким раздумьям, он привёл тебя в свои личные покои - комнату глубоко в подземелье.

Если сравнивать с жилищами орков, это место можно назвать настоящим дворцом, с настоящей кроватью, шелковыми подушками, креслами со спинками, письменным столом...

После, махнув рукой в сторону двери, он продолжил:

- У меня есть важные дела кое-где ещё. Мне нужно, чтобы ты охранял мои драгоценности, пока меня нет. Ты будешь охранять эту дверь. Тебе нельзя входить и позволять входить кому-то ещё до моего возвращения.

Даже не спросив, понял ли ты его инструкции, он просто уходит. Когда входная дверь в покои закрывается, тебя берёт злость из-за того, как он тобой манипулирует.

* Чтобы остаться здесь и сторожить дверь, как хороший орк, перейди на **23**.

* Чтобы заглянуть в комнату, которую охраняешь, перейди на **3**.

* Чтобы просто уйти, перейди на **47**.

57

- Пойдём коротким путем. Лучше побыстрее выбраться.

Отними одно очко из своей Оркишности - риск не соответствует Оркишной природе!

Девушка утвердительно кивает и говорит:

- Ладно, тогда - сюда!

Это и правда короткий путь - всего через пару минут вы стоите у двери, за которой, по её словам, зомби-тролль - и выход - позади него. Глубоко вдохнув, ты готовишься к битве.

Зомби-тролль: Атака 10, Защита 9, Здоровье 6.

Если ты победишь тролля, перейди на **76**. В противном случае ты - мертвец. Перейди к

Подсчету результата.

58

Ты смог удивить Мортимера, и он предлагает тебе работу своим телохранителем.

* Чтобы принять предложение Мортимера, перейди на **52**

* Чтобы подсказать Мортимеру, куда засунуть своё предложение, перейди на **87**.

* Чтобы попытаться убить его, перейди на **38**.

59

Сказав приключенцам на прощание абью - адуу - пока (прости, орки не умеют

произносить французские слова), ты продолжаешь своё путешествие по подземелью.

* Сделай проверку Удачи со сложностью 10. Если тебе повезло, перейди на **80**. Иначе перейди на **70**.

60

Орки вламываются внутрь и атакуют приключенцев. Однако Мортимер не упускает шанса швырнуть в тебя молнией.

* Перейди на параграф **99**.

61

Ты подумал, что следовало бы разоблачить Мортимера. Это могло бы стать ему хорошей наукой за то, что он обманывал орков. Однако в этом не было ничего нового - злые маги всегда дураят орков. Пожалуй, кто-то должен это исправить...

Ты не заметил, как твои ноги привели тебя обратно в твою комнату десять-на-десять с сундуком.

* Чтобы присесть и немного поразмышлять, перейди на **14**.

* Чтобы попробовать открыть тот сундук, иди на **84**.

* Чтобы уйти, перейди на **18**.

62

- Все путем, - говоришь ты орку, предлагая ему руку помощи. - Вывожу эту рабыню для Галроса.

* Сравни свои Мозги с показателем "Оркишность + 4". Если преуспеешь, перейди на **82**. В противном случае орк тебе не поверит. Перейди на **53**.

63

За время сражения орки сплотились вокруг тебя, и ты понимаешь, что проигравшие заплатили по счетам без видимых возражений. Один из орков подошёл к тебе.

- Это... Это было самое великое зрелище, которое я только видел! Ты должен вести нас за собой! Скажи нам... как тебя зовут?

* Чтобы назвать своё имя, перейди на **8**.

* Чтобы выбраться отсюда, пока никто пострашнее не понял, что ты убил Мортимера, перейди на **81**.

Она просила тебя сохранить зелье. И ты сделал это. Аккуратно положив тело Бетани, ты понимаешь, что страшно зол. Проклятый Галрос! Если бы не он, ничего этого не случилось бы! Часть тебя хочет убить его, другая - просто выбраться отсюда...

* Чтобы попытаться выбраться из подземелья, перейди на **50**.

* Чтобы попытаться найти Галроса, перейди на **20**.

Поздравляем! Если ты читаешь это, значит, у тебя есть шанс получить собственное имя! Запиши "Имя - параграф **33**". Если твоя Оркишность уменьшится до нуля в любом месте игры, перейди на **33**, выполни инструкции этого параграфа, а затем вернись туда, откуда пришел.

Ты представляешься группе, они хлопают тебя по спине, делятся своей добычей, и вы впятером углубляетесь в подземелье.

* Что ж, у тебя получилось. Теперь ты герой, но это книга, В Которой Ты Не Герой. Переходи к [Подсчёту результата](#).

Извини, но это не такая книга-игра. Хотя, судя по твоей реакции, ты - действительно орк! Добавь очко к своей Оркишности.

Прежде, чем ты успел сделать что-то, кроме как искоса взглянуть на нее, тебя прервали. Переходи сразу на **28**.

К счастью для тебя, эти три орка не при исполнении, и у них нет оружия или брони. Но всё же их трое против тебя одного. По крайней мере, у тебя есть меч и доспехи...

Три орка: Атака 8, Защита 8, Здоровье 4.

Если орки победят тебя, они убьют тебя, и твоя история подойдет к бесславному концу.

Переходи к [подсчёту результатов](#).

Если ты победил их, то ты можешь:

* Посмотреть, что есть в комнате охраны - перейди на **3**.

* Или уйти - перейди на **47**.

69

Утратив Удаль, ты становишься рабом своей Оркской природы. Ещё многое могло бы случиться после этого, но для тебя это конец истории. Перейди к [Подсчету результата](#).

70

К сожалению, в поисках выхода из подземелья ты заблудился. Попытавшись вернуться по своим следам, ты снова встретил приключенцев. Ты, конечно же, попытался убедить их в том, что ты друг, но они не отличат одного орка от другого, поэтому не поверили и убили тебя, а затем ограбили труп. Ты мертв и обобран. Переходи к [подсчёту результата](#).

71

Ты - один орк. Они - четверо приключенцев. Ты едва успел пожалеть о своём выборе прежде, чем погибнуть, а к тому времени, как твой дух начал сокрушаться в полной мере, они уже обобрали твоё тело.

* Ты мёртв. Перейди к [Оценке результата](#).

72

- Я... я приключенец, - говоришь ей, потому что не можешь заставить себя сказать правду. Что ж, ложь о своей Оркишной природе перед лицом опасности - это, как ни удивительно, очень по-оркски. Добавь очко к своей Оркишности. Перейди на [95](#). Лжец.

73

Сделай проверку Оркишности со сложностью 12. Если тебе везёт, в тебе ещё слишком много орочьего духа, чтобы напасть на других орков; вернись обратно на [31](#) и выбери другой вариант. В случае провала ты атакуешь.

Другие орки: Атака 8, Защита 5, Здоровье 5.

* Если ты победил этих орков, перейди на [12](#). В противном случае - ты безымянный труп. Стоит начать с самого начала... желаем удачи в следующий раз. Переходи к [подсчёту результата](#).

74

Следуя за теми, кто знает путь, ты добираешься до покоев Галроса, ожидая нападения в любой момент. По мере приближения ты подумываешь, что, возможно, был удачлив, и девушка просто сбежала... но двери открываются, и из них выходит зомби-тролль, размахивая своей дубиной. Галрос стоит позади него, и ты понимаешь, что придётся сначала победить тролля, чтобы сразиться с ним. Ты должен был понимать, что не можешь быть настолько удачливым - в конце концов, ты просто орк.

Зомби-тролль: Атака 10, Защита 9, Здоровье 6.

Помощь остальных орков влияет на результаты зомби-тролля.

* Если тролль побеждает, ты погиб - и Великая Оркская Революция вместе с тобой.

Перейди к **Подсчету результатов**.

* Если ты победил тролля, переходи на **93**, чтобы сразиться с Галросом.

75

- Я... Я не могу... - начинаешь ты и осекаешься. Глубоко внутри ты понимаешь, что хочешь это сделать. Если бы ты только мог...

* Сделай последнюю попытку победить свою природу, перейди на **55**. Если ты смог победить, перейди на параграф **26**. Если у тебя всё-таки не получилось, выполни инструкции для провала на **55**.

76

Как только с зомби-троллем было покончено, вы с девушкой направились к потайному тоннелю Галроса.

Он круто поднимается вверх, вскоре превращаясь в лестницу, и выводит вас на поверхность - под звёздное небо и полную луну.

Внезапно девушка обнимает и целует тебя.

- Как тебя зовут? - спрашивает она.

Если у тебя есть имя, ты говоришь его ей. Если имени нет, а твоя Оркишность равняется нулю или ниже, ты можешь сейчас взять себе имя.

* Независимо от того, есть ли у тебя имя, твоё путешествие подошло к концу. Перейди к **подсчету результата**.

77

Планирование? Да какой ты орк?! Вычти единицу из твоей Оркишности.

Несколько орков уже направились было к выходу из комнаты, но ты останавливаешь их возгласом "Стойте!". Они остановились и посмотрели на тебя удивлённо.

Аккуратно подбирая слова из своего орского словарного запаса, ты говоришь:

- Галрос сильный. Галрос умный. Мы сильнее... но если мы будем умнее, мы точно победим!

Согласный шепот прокатывается среди орков, большинство кивает, но один решает

сказать.

- Мы орки! Мы не умные!

Выступив вперёд, ты хлопаешь орка, который это сказал и отвечаешь:

- Ни один орк не умён сам... но если мы думаем вместе, мы умнее!

Прежде, чем кто-либо успевает оспорить твою мудрость, ты спрашиваешь:

- Кто знает, где апартаменты Галроса?

Несколько орков поднимают свои руки.

- Хорошо! - ты подзываешь их к себе. - У Галроса есть охранники?

- Да, - отвечает один, - большой-большой троль. Не живой и не мертвый. У него когти вот такие!

- Нужно найти больше таких же, как мы, - говоришь ты.

- Я приведу ещё! Я скажу оркам, что у нас теперь есть лидер! - один из орков уходит в бараки и возвращается через несколько минут с отрядом.

- Отлично! Просто замечательно! - восклицаешь ты, - Нас так много! У всех есть оружие?

В ответ орки подняли свои мечи.

- Кто-нибудь знает что-то еще, что может нам помочь?

Орки замолкают, почесывая свои головы и впадая в раздумья.

Ты понимаешь, что время ограничено, и Галрос может вот-вот обнаружить ваше собрание.

У тебя есть время, чтобы сделать что-то одно:

* Если решишь поискать что-нибудь полезное в сундуке, который ты охранял, перейди на **22**.

* Если решишь искать покои Мортимера, отправляйся на **43**.

* Либо иди вперед, чтобы сразиться с троллем на **86**.

78

И тут в комнатёнку вламывается группа из четырёх приключенцев. Заметив твои намерения напасть на рабыню, они бросаются в атаку с воплями "Руки прочь от дамы!"

* Чтобы попытаться обмануть приключенцев, объяснив, что они неправильно поняли происходящее, перейди на **54**.

* Чтобы сразиться с приключенцами, перейди на **19**.

79

Ты кричишь так, как может кричать только орк, встретившийся лицом к лицу с четырьмя приключенцами. Мгновение спустя прибегает ученик Галроса Мортимер, мечущий руками молнии, вместе с ним другие орки.

Вместе вы быстро справляетесь с приключенцами. Страхивая пыль с рук, Мортимер смотрит на тебя.

- Похоже, ты из ответственных орков. У меня есть для тебя работенка, пошли.

* Чтобы пойти за ним, перейди на **56**.

Чтобы убить его, проверь свою Удадь и сравни с показателем "Оркишность + 5". Если преуспеешь, перейди на **38**. Если провалишься, значит, в тебе всё ещё слишком много от орка, чтобы взбунтоваться против порядка. Последуй за ним на **56**.

Поворачивая за угол, ты чуть не врезаешься в кого-то. Уже начиная обычное Оркишное приветствие (в переводе: "Прочь с дороги, шваль!"), ты понимаешь, что это не орк. Совсем не орк. Это молодая человеческая девушка, одетая, эм-м, в "одежду", если это можно так назвать, в которой Галрос любит видеть своих рабынь.

* Чтобы убить её, перейди на **28**.

* Чтобы сделать с ней другие мерзости, перейди на **67**.

* Чтобы поговорить с ней, перейди на **98**.

Ты бежишь так быстро, как только можешь, стараясь выбраться из этого места раньше, чем Галрос поймёт, что его ученик Мортимер мёртв. Кажется, пока всё в порядке - ты на правильном пути, и никто не поднял тревогу.

* Сделай проверку Мозгов или Удачи (смотря что выше) со сложностью 10. Если тебе повезло, переходи на **80**. Иначе иди на **6**.

Несколько минут спустя вы с Бетани выходите из подземелья под звёздное небо с полной луной. Вы убегаете от подземелья подальше и через десять минут бега чувствуете, наконец, что уже безопасно для небольшой передышки.

- Мы сделали это! - говорит она. - Поверить не могу! О, спасибо... мой герой!

* Поздравляем! Если ты еще не заработал имя, сейчас оно у тебя появляется. А теперь твоя сказка окончена... пока... но ты - герой! Перейди к **Подсчету результата**.

Одержав победу над троллем, вы замечаете, что отсюда есть две двери.

- Куда ведут эти двери? - спрашиваешь ты орков, и один отвечает тебе:

- Одна ведёт к Галросу. А другая - секретный спасательный тоннель, ведущий из подземелья.

* Чтобы идти в комнату Галроса, перейди на **93**.

* Чтобы пойти в секретный тоннель, перейди на **49**.

Вычти один из своей Оркишности. Сундук, конечно же, закрыт. Неужели ты думаешь, что маг доверил бы орку сокровища? Ты пробуешь вскрыть замок, но не знаешь как. Пока

возишься, ты слышишь шум и оборачиваешься.

Ой-Ой. Приключенцы. Их четверо. И ты... единственный... да, ты один.

* Чтобы убежать, перейди на **39**.

* Чтобы позвать на помощь, перейди на **79**.

Чтобы сразиться с приключенцами, перейди на **71**.

85

Когда противники повержены, девушка обнимает тебя и целует в щёку.

- Спасибо, что спас меня! - произносит она и тут же осекается, как будто что-то вспомнив.

- Ой! Да ты же ранен!

Она хватает повязки и целительное снадобье.

Её забота возвращает тебе три единицы Здоровья, но оно не может стать выше 5.

* Продолжение на **98**.

86

Спланировав свои действия заранее, первыми ты отправляешь орков, которые знают, где находятся покои Галроса, чтобы они указывали дорогу. Помня о тролле-охраннике, ты останавливаешься перед дверью в его комнату, чтобы проинструктировать своих орков.

- Мы будем умными там! Не тупыми! - говоришь ты. - Все орки дерутся - все побеждают!

Вы со мной?

- Да! - отвечают они все вместе.

Встав во главе отряда, ты пинком открываешь дверь и, узрев зомби-тролля, вместе вы кидаетесь в атаку.

Зомби-тролль: Атака 8, Защита 7, Здоровье 6.

Остальные орки помогают тебе, что влияет на результаты противника.

Если у тебя есть зелье управления зомби, ты можешь применить его сейчас. Проверь свои Мозги сравни с параметром "Оркишность + 8" (орки слабы в магии!). Если у тебя получилось, ты теперь контролируешь зомби. Ты автоматически побеждаешь его, а в дальнейшем вычитай 3 из атаки и защиты любых встреченных противников, ведь он теперь тебе помогает. Если ты провалился, зелье не возымело действия.

* Если ты победил тролля, переходи на **83**. Если нет, ты погиб и Великая Оркская Революция вместе с тобой.

87

Сравни свою Смелости с суммой "Оркишность + Мозги. Вне зависимости от результата вычти единицу из своей Оркишности за попытку перечесть ему.

* Если проверка успешна, переходи на **34**. Если ты провалился, в тебе ещё слишком много от орка, чтобы отказаться от его предложения. Ты соглашаешься и переходишь на **52**.

Ну, вот ты и получил то, чего ожидал. Приключенцы. Четверо. Трое из них в доспехах и с оружием. Четвёртый гость должно быть маг, поскольку она без брони и оружия.

По личному опыту... эх, кого мы пытаемся обмануть? Ты же орк. Если бы ты раньше встречал приключенцев, ты уже был бы мёртв, ну, или нежитью, в зависимости от их нанимателя. В любом случае, тебе совершенно ясно, что ты серьёзно влип.

* Чтобы убежать, перейди на **39**.

* Чтобы позвать на помощь, перейди на **79**.

* Чтобы сразиться с приключенцами, перейди на **71**.

Стоя над трупом часового, ты чувствуешь прилив триумфа - но он схлынул сразу же, как только ты услышал голос у себя за спиной.

- Дерзкий орк! Ты думал, что можешь украсть у меня одну из моих рабынь и сбежать с ней? Ты оборачиваешься и видишь Галроса с перекошенным от ярости лицом и хрустящими от напряжения руками.

Галрос Бессмертный: Атака 10, Защита 11, Здоровье 8.

Каждый раз, когда нападает Галрос, проверь, надпадает ли он на тебя или на девушку: 1-3 - на девушку, 4-6 - на тебя. У девушки уровень Здоровья 3. Если Галрос отнимет всё её Здоровье, он больше не будет на неё нападать. Если девушка ещё не давала тебе целительное снадобье, тогда в любой момент битвы ты можешь использовать его для восстановления трёх очков Здоровья своего или девушки. Ты можешь сделать это лишь раз.

Если Галрос победит тебя, вы с девушкой мертвы. Если Здоровье девушки падает до нуля, а ты не используешь целительное снадобье, она мертва. Независимо от исхода битвы, для тебя это конец истории. Переходи к [Подсчету результата](#).

- Не слушайте его! Он ученик Галроса! Он превратил меня в это существо! - кричишь ты им.

Приключенцы удивлённо мотают головой. Сравни свою Удачу или Мозги (смотря что выше) с параметром "Оркишность + 5".

* Если ты провалил проверку, приключенцы присоединяются к Мортимеру. Перейди на **46**.

* Если проверка успешна, приключенцы присоединяются к тебе. Перейди на **27**.

Ого-го, атаковать ученика злого колдуна... похоже, ты решил кое-что основательно

изменить. Вычти один из своей Оркишности, а затем дерись с Мортимером:
Мортимер Нечихающий: Атака 10, Защита 10, Здоровье 6.

* Если благодаря какому-то удивительному вмешательству судьбы ты победил в схватке, значит, Мортимер мёртв. Перейди на **63**.

* Если же, что более вероятно, твоё Здоровье опустилось до нуля, а Мортимер жив, перейди на **35**.

92

Вычти два из своей Оркишности.

- Ты... Ты спас меня! Ты мог бы воспользоваться возможностью, чтобы уйти, но не сделал этого...

Неожиданно Бетани села и поцеловала тебя. Пораженный этим, ты попытался проделать с её губами такую же штуку, но, похоже, орочьи губы совсем не приспособлены для таких упражнений.

Потом она прервала поцелуй и воскликнула:

- Ой! Нам нужно убираться отсюда, пока кто-нибудь не заметил моего отсутствия! Идём!

Взяв за руку, она повела тебя прочь, объясняя на ходу, куда идти.

- Есть два пути, чтобы убраться отсюда. Можно попытаться прорваться через основной выход, но добираться до него слишком долго. Есть и запасной, более короткий вариант, но это личный потайной ход Галроса, который ведёт через его жилые комнаты и охраняется Зомби-троллем. Хотя у меня есть зелье, которое могло бы помочь нам справиться с ним. Как ты думаешь, какой путь нам лучше выбрать?

* Чтобы отправиться по длинному пути к основному выходу, перейди на **42**.

* или выбрать короткий путь, охраняемый Зомби-троллем **57**?

93

Собрав свою волю в кулак, ты организуешь орков вокруг себя.

- Мы убьём Галроса. Больше нам не бояться его - мы свободны, если убьём его!

Внезапно неестественный свет заливает комнату.

- Орки! - слышишь ты голос, наполненный яростным рёвом. - Думаете, что можете бросить вызов мне?! За это я заберу ваши жизни!

Галрос атакует, с его рук срываются сверкающие молнии.

Галрос Бессмертный:

Атака 10,

Защита 11,

Здоровье 8.

Каждый раз, когда Галрос атакует, кинь кубик чтобы понять, он атакует тебя или другого орка: 1-3 - другой орк, 4-6 - ты. Все остальные орки в сумме имеют 5 единиц Здоровья. Если Галрос снизит его до нуля, он больше не атакует их. Если у тебя есть целительное зелье, ты по своему решению волен отдать его другим оркам.

* Если ты смог победить Галроса и кто-то из других орков тоже жив, перейди на **100**.

Иначе переходи к подсчёту результата.

Игра была в самом разгаре, но вдруг ты заметил неуловимый жест левой руки Мортимера - и вот, в его руках на одну карту больше, чем было!

* Чтобы обвинить Мортимера в мошенничестве, перейди на **5**.

* Если желаешь покинуть игру и попытаться забыть о произошедшем, тебе на **61**.

- Отсюда есть два пути, - говорит девушка. - Длинный путь, более безопасный... Или короткий и быстрый.

- Почему короткий путь не так безопасен?

- Он проходит по туннелю через покой Галроса... и надо проскочить мимо зомби-тролля, который их охраняет, - отвечает она.

* Чтобы выбрать короткий путь отсюда, мимо зомби-тролля, перейди на **57**.

* Чтобы выбрать длинный путь, перейди на **42**.

- Да нет же, он орк, - говорит один из приключенцев, сузив глаза. - Я всегда их узнаю. А что до неё - если она пытается защитить его, она, должно быть, воплощение зла. Убить обоих!

Приключенцы: Атака 10, Защита 8, Здоровье 5.

Девушка: Здоровье 3.

Девушка помогает тебе в этой битве. Её помощь засчитывается. На каждом этапе битвы ты можешь выбрать, атакуют ли приключенцы тебя или девушку. Если Здоровье девушки упадет до нуля, она умирает и больше не может помогать. Если это происходит, добавьте по 2 очка к Атаке и защите приключенцев.

Если ты победишь приключенцев, а Здоровье девушки не достигло нуля, перейди на **85**.

Если ты победишь приключенцев, а Здоровье девушки равно 0, перейди на **21**. Если ты проиграл, перейди на **9**.

Если в итоге у тебя 15 или выше, у тебя получилось! Забери свою ставку плюс ещё столько же.

Если в итоге у тебя от 12 до 15, у тебя нечет. Забери свою ставку.

Если же у тебя меньше 12, ты проиграл. Ты потерял поставленные деньги.

Теперь ты можешь:

* Уйти отсюда и вернуться в комнату, которую должен охранять. Перейди на **14**.

* Решить, что орки мухлюют, и начать драку. Перейди на **73**.

* Решить, что Мортимер мухлюет, и наброситься на него. Перейди на **91**.

* Продолжить играть. Перейди на **24**.

98

Вычти два пункта из своей Оркишности.

Ты говоришь девушке "Здрате", но не успеваешь продолжить, как она сама обращается к тебе.

- Ты... ты похож на орка, но не действуешь так, как они. Кто ты?

Возможно, ты заработал себе имя. Перейди на **65**, чтобы узнать, так ли это, затем возвращайся сюда.

* Чтобы ответить ей, что ты орк, перейди на **48**.

* Чтобы ответить ей, что ты приключенец под маскировкой, перейди на **72**.

99

Но когда в руке Мортимера начала разгораться молния, чтобы убить тебя, остальные орки набросились на него. Молния все-таки поразила тебя, но ты имел удовольствие лицезреть, как орки повалили Мортимера.

Твои раны слишком тяжелы, чтобы орки могли их вылечить, но товарищи собрались вокруг тебя.

- Скажи нам свое имя. Мы сплотимся и убьем Галроса - но нам нужно твое имя, которое станет нашим боевым кличем. Скажи нам его, герой!

* Выбери имя и запиши на своем листке. И хотя ты до этого уже не доживешь, но вдохновленные тобой орки продолжили освободительную борьбу с Галросом. Знай же, что отныне и впредь ты навсегда поселился в Валгалле орков, герой.

100

Пока окружающие тебя орки ликуют, чувствуешь, как нечто поднимается внутри тебя. Оркам нужен вожак... а сейчас этот вожак ты. Но хочешь ли ты им быть? Хочешь ли ты стать новым Темным Властелином для орды орков?

Остались ли у тебя еще очки Оркишности? Если нет, ты можешь сделать собственный выбор. Если же остались, переходи на **55**. Если ты преуспеешь там, тогда ты станешь свободным и сможешь выбирать.

Но что бы ты ни выбрал, а эта история подошла к концу. Переходи к **Подсчету результата**, чтобы оценить свои достижения.

Подсчет результата

Что ж, ты дошел до конца... хотя бы своего. Посмотрим, насколько ты был хорош.

За каждое из следующих достижений запиши себе одно очко:

- * Ты еще жив
- * Обрел имя
- * Твоя Оркишность упала до нуля или ниже
- * Одолел Мортимера
- * Одолел Галроса
- * Выбрался из подземелья
- * Узнал, как зовут девушку-рабыню
- * Тебя поцеловала девушка-рабыня
- * Девушка-рабыня осталась с тобой и в живых
- * Стал кузнецом своей судьбы
- * Стал искателем приключений

Теряешь по одному очку за каждый следующий пункт:

- * Был ограблен
- * Стал рабом своей оркской природы.
- * Стал новым Темным Властелином.

Максимально возможный результат (как мне видится) равен девяти. Сколько у тебя?