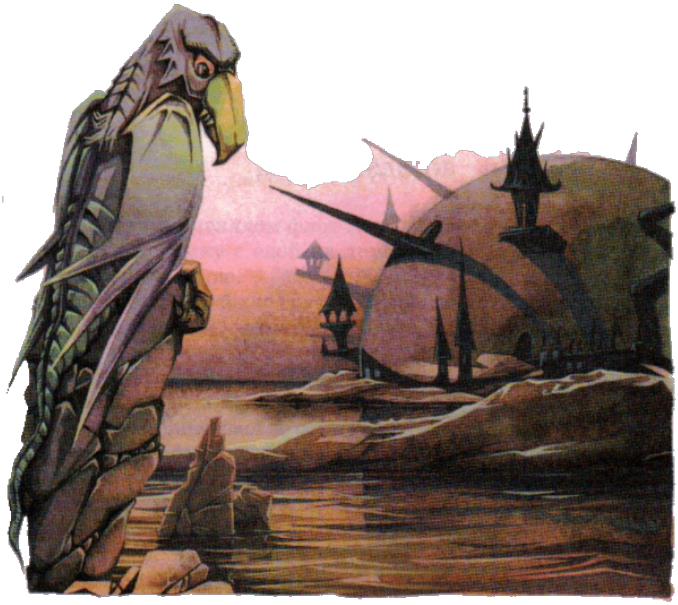
Коршунов Святослав

Подземелье колдуна

Приключенческая книга-игра



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

http://quest-book.ru

ПРАВИЛА ИГРЫ

Как читать эту книгу

Перед вами книга-игра. Это не просто книга. Читать её нужно не по порядку, а в порядке прохождения параграфов. В конце параграфа будут даваться варианты действий, а так же номер параграфа на который нужно перейти чтобы совершить это действие.

Характеристики

Для того чтобы пройти это приключение тебе надо будет определить свои характеристики. Всего характеристик 3: мастерство, выносливость и удача.

Мастерство

Мастерство это твоё владение мечом. Чтобы определить его значение брось один кубик и к выпавшему числу прибавь 6.

Выносливость

Выносливость это твои жизненные силы. Чтобы определить их начальное значение брось кубик два раза, сложи выпавшие числа и прибавь 10. Уровень выносливости будет постоянно меняться, но никогда не сможет стать выше чем начальное значение. Если выносливость упадёт до 0 то ты умрёшь и тебе придётся начать приключение сначала.

Удача.

Удача - это насколько ты удачлив. Чтобы определить её значение брось один кубик и к выпавшему числу прибавь 6. Когда в тексте предложат проверить удачу брось кубик два раза. Если сума выпавших чисел будет меньше чем твой уровень удачи то тебе повезло, а если больше то не повезло. После каждой проверки убирай один от уровня удачи.

Битвы.

Во время путешествия ты будешь встречать враждебных существ. Их мастерство и выносливость будут указаны в тексте. Бой проводиться так:

1. Брось два кубика и к выпавшей суме чисел прибавь своё мастерство. Это твоя СИЛА УДАРА.
2. Брось два кубика и к выпавшей суме прибавь мастерство врага. Это его СИЛА УДАРА.
3. Если твоя СИЛА УДАРА больше то вычти из выносливости врага 2, а если СИЛА УДАРА врага больше то из своей.
4. Если СИЛЫ УДАРА одинаковы то вы парировали удар друг-друга.
5. Затем начинается следующий раунд (см. 1).
6. Бой ведётся до смерти одного из противников (потери всей выносливости).

Битва с несколькими врагами.

Бывает и так, что тебя атакуют сразу несколько врагов. Тогда проверяй СИЛУ УДАРА всех противников. Но при этом атаковать ты можешь только одного за раунд. Все противники СИЛА УДАРА которых была больше чем твоя наносят тебе урон.

Проверка удачи во время битвы.

В бою также можно проверять удачу. Если везёт, то вместо **2** выносливости твой противник теряет 3 выносливости. А если не повезло то только 1 выносливость.

Провизия.

В самом начале у тебя есть 3 провизии. На некоторых параграфах (в тексте будет указано) ты можешь съесть провизию. Одна единица провизии восстановит тебе 4 выносливости.

Предметы.
Во время путешествия ты можешь находить различные предметы. Их ты будешь складывать в сумку. Если в тексте спросят есть ли у тебя предмет, и ты его действительно нашёл, то переходи на указанный параграф. В самом начале у тебя есть меч.
Листок путешественника.
Все свои находки и характеристики ты должен записывать на листок путешественника. Также там есть окно врагов, в которое ты можешь записывать характеристики врагов во время боя.
А теперь иди к прологу.

ПРОЛОГ

Ты когда-нибудь слышал о колдуне Дарт Горе? Нет? А ведь только 100 лет назад слава про этого колдуна гремела на весь мир Аласии. Это был могущественный знаток чёрной магии. Но в конце концов он был побеждён паладинами и другими воинами света. Он скрылся на юге, где в глубинах чёрной горы построил огромный лабиринт, населённый орками, гоблинами и другими монстрами. В самом центре лабиринта находится сундук с сокровищами, в котором колдун хранит все свои богатства. Много охотников за сокровищами пытались заполучить их, но все сгинули в глубинах чёрной горы. И вот, когда о лабиринте уже начали забывать, появился ты. В горной деревеньке, расположенной недалеко от чёрной скалы ты провёл несколько дней, желая выяснить больше подробностей про лабиринт. Но ничего путного ты не услышал. И вот, взяв с собой свой верный меч ты направился к лабиринту. Вот перед тобой уже и чернеет вход в это подземелье.
Твоё приключение начинается тут! Переходи на параграф **1**!

1

Ты вошёл в подземелье. Тут темно, но иногда встречающиеся на стенах факелы дают освещение. Сейчас перед тобой два коридора. Один из них уходит налево (**2**), а второй направо (**3**). По какому из них ты пойдёшь?

2

Ты направился по левому, более тёмному коридору. Вскоре ты заметил в стене небольшую деревянную дверь. Ты откроешь дверь и войдёшь (**4**) или продолжишь путь (**5**)?

3

Правый коридор показался тебе более светлым и ты направился по нему. Вдруг ты увидел спящее, похожее на гоблина существо в кожаных доспехах. Проверь удачу! Если Фортуна на твоей стороне то **6**, а если нет то **7**.

4

Когда ты открыл дверь то увидел двух пьяных орков сидящих за деревянным столом и распивающим какой-то напиток. Ты нападёшь на них (**8**) или закроешь дверь и пойдёшь дальше (**5**)?

5

Ты продолжил путь и вскоре заметил ещё одну дверь. Ты откроешь дверь войдёшь (**9**) или направишься дальше (**10**)?

6

Ты аккуратно прошмыгнул мимо этого существа и направился по коридору дальше. Вскоре коридор упёрся в дверь. Открыв её ты вошёл внутрь (**11**).

7

Ты случайно наступил на лежачий на полу человеческий череп. Он с треском раскололся. Существо проснулось и увидев тебя просилось в бой схватив алебарду. Увидев его поближе ты понял, что это хобгоблин.
Хобгоблин.
Мастерство: 8. Выносливость: 4.
Если ты победил своего противника то **12**.

8

Ты выхватил меч и бросился на орков. Те хоть и были пьяны, сразу вступили в бой.
Первый орк.
Мастерство: 7. Выносливость: 7.
Второй орк.
Мастерство: 5. Выносливость: 4.
Если ты победил то **13**.

9

Ты вошёл в эту комнату. Посреди комнаты лежал гоблин, умерший недели две назад. Ты осмотришь его сумку (**14**) или выйдешь из комнаты и продолжишь путь (**10**)?

10

Ты направился по коридору дальше. Вскоре ты увидел в стене дверь. Ты откроешь дверь (**15**) или пойдёшь дальше (**16**)?

11

Ты оказался в небольшой комнате. В ней есть ещё одна дверь. Ты уже приготовился открыть её, как в стене открылся потайной проход и в комнату вошёл тёмный эльф.
Тёмный эльф.
Мастерство: 10. Выносливость: 8.
Если выносливость врага упадёт до 4 то **17**.

12

Хобгоблин упал сражённый твоим мечом. Обыскав труп ты нашёл ключ с изображением черепа. Положив его в свой карман ты направился дальше (**18**).

13

Орки лежат убитыми на полу. Обыскав комнату ты нашёл странную коробку. Ты откроешь её (**19**) или оставишь её в комнате и пойдёшь дальше (**5**)? Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

14

В сумке гоблина ты нашёл ключ с цифрой 17. Сунув его в карман ты покинул комнату и направился дальше (**10**).

15

Дверь оказалась заперта. Брось кубик два раза. Если результат был меньше чем твоё мастерство то дверь выбивается (**20**), а если нет то ты продолжаешь путь по коридору (**16**).

16

Ты продолжил путь по коридору. Вскоре твой путь упёрся в решётку. Рядом в стене было два рычага. Ты дёрнешь левый (**21**) или правый (**22**)?

17

Поняв, что с тобой не справится, тёмный эльф отшатнулся назад в потайной проход. Стена за ним сомкнулась. Ты поскорее покинул комнату через вторую дверь (**23**).

18

Вскоре коридор упёрся в дверь. Открыв её ты вошёл внутрь (**11**).

19

Ты открыл коробку. Внутри лежал красный ключ. Положив его в сумку ты покинул эту комнату и направился дальше (**5**).

20

Дверь благополучно выбилась. Внутри комнаты оказался гоблин вооружённый алебардой.
Гоблин.
Мастерство: 5. Выносливость: 6.
Если ты убил гоблина то **24**.

21

Ты дёрнул левый рычаг. Сработал какой-то механизм и стрела, выпущенная из появившегося самострела попала тебе в плечо (потеряй 2 выносливости). Кажется надо было дёргать за правый рычаг (**21**).

22

Ты дёрнул правый рычаг и решётка отодвинулась в сторону. Теперь путь свободен (**25**).

23

Ты закрыл за собой дверь и продолжил путь по коридору. Вскоре ты увидел в стене дверь. Ты войдёшь (**26**) или продолжишь путь (**27**)?

24

Гоблин лежит на полу мёртвым. Осмотрев его заплечный мешок ты нашёл кусок жареного мяса (запиши на листок путешественника как 1 провизия) и записку. Ты прочитаешь записку (**28**) или покинешь комнату и продолжишь путь (**16**)? Также на этом параграфе можно отдохнуть и съесть провизию.

25

Ты пошёл дальше и вскоре пришёл в природную пещера (**29**).

26

Ты вошёл в комнату. Тут есть стол и несколько стульев. Внезапно на тебя набрасываются два гоблина.
Первый гоблин.
Мастерство: 6. Выносливость: 4.
Второй гоблин.
Мастерство: 9. Выносливость: 7.

Если ты победил то **30**.

27

Ты продолжил путь по коридору и вскоре пришёл в природную пещеру (**29**).

28

Это не записка. Это зарисовка. Тут нарисована решётка, а возле неё два рычага. Правый был отмечен галочкой. Чтобы это значило? Бросив зарисовку на пол ты продолжил путь (**16**).

29

Это природная пещера. Протекающая здесь подземная река делит пещеру на две части. Ты находишься на южном берегу. К нему прислонена лодка. Возле неё стоит колокол. Твои действия? Переплыть реку на лодке (**31**)? Позвонить в колокол (**32**)? Переправится вплавь (**33**)? Также на этом параграфе можно отдохнуть и съесть провизию.

30

Гоблины мёртвыми лежат на полу. Осмотрев комнату ты нашёл кусок сыра и несколько сваренных куриных яиц. Запиши это на листок путешественника как 2 провизии. Сложив еду в сумку ты направился дальше (**27**).

31

Ты начал переплывать реку на лодке. Когда ты достиг середины то лодка сама по себе качнулась и ты свалился в воду. Когда ты вынырнул то лодки уже не было. Внезапно над водой появилось несколько щупалец.
Подводный монстр.
Мастерство: 9. Выносливость: 7.
Если ты победил монстра то **34**.

32

Ты позвонил в колокол. Ближайший камень отодвинулся и из под него появился оживший скелет. Кажется это и есть лодочник. За то, чтобы перевезти тебя через реку он требует 10 монет. В кошельке у тебя есть только 2 монеты. Какие твои действия? Остаётся только переправится вплавь (**33**).

33

Ты решил переправится через реку вплавь. Стоило тебе доплыть до середины реки как ты был атакован крокодилом!
Крокодил.
Мастерство: 8. Выносливсоть: 4.
Если ты победил то **34**.

34

Твои противник пошёл ко дну, а ты вплавь добрался до северного берега (**35**).

35

Это северный берег. Осмотревшись ты заметил три двери. В какую их них ты направишься? В левую (**36**), центральную (**37**) или правую (**38**).

36

Ты открыл левую дверь и оказался в небольшой комнатке. Там, на крючке, висел ключ с цифрой 20. Ты снял его с крючка и положил в свою сумку. Внезапно в комнату вбежал орк.
Орк.
Мастерство: 9. Выносливость: 5.
Если ты победил то **39**.

37

Ты открыл центральную дверь и столкнулся с гоблином. Тот направил на тебя арбалет и выстрелил. Болт вонзился тебе в плечо. Кажется он был смазан каким-то ядом. Ты потерял сознание (**40**).

38

Правая дверь оказалась заперта на ключ. Ты можешь попробовать её выбить (**41**). Если желания ломать дверь у тебя нет то можешь открыть левую (если ты там ещё не был) (**36**) или центральную (**37**) дверь.

39

Орк мёртвым упал на землю. Затащив орка в комнату ты вышел и закрыл за собой дверь. Теперь ты можешь открыть правую (если ты там ещё не был) (**38**) или центральную (**37**) дверь.

40

Ты очнулся в небольшой комнате пол которой был усеян костями. Дверь выходящая из неё была заперта. С другой стороны комнаты была решётка, в которой светились три пары красных глаз. Пока ты был без сознания кто-то вытащил из твоей сумки один предмет. Вычеркни один из предметов с листка путешественника. Внезапно раздался скрежет и решётка ушла в потолок. Из темноты клетки вышли трое пожирателей плоти!
Первый пожиратель плоти.
Мастерство: 5. Выносливость: 2.
Второй пожиратель плоти.
Мастерство: 6. Выносливость: 5.
Третий пожиратель плоти.
Мастерство: 5. Выносливость: 4.
Если ты убил своих противников то **42**.

41

Брось два кубика. Если сума выпавших чисел меньше чем твоё мастерство то дверь выбивается (**43**). А если больше, то дверь не выбивается, а ты теряешь 1 выносливости. Ты можешь пробовать выбить дверь сколько угодно раз. Но за каждый придётся убирать у себя 1 выносливость. Если выбивать дверь тебе надоело то ты можешь открыть левую (если ты там ещё не был) (**36**) или центральную (**37**).

42

Пожиратели плоти лежат мёртвыми на полу. Спрятав меч в ножны ты решил осмотреть лежащие на полу кости (**44**).

43

Ты оказался в небольшой комнате. Она завалена старыми досками. Внезапно из-под досок выпрыгивает собака!
Собака.
Мастерство: 6. Выносливость: 3.
Если ты победил то **45**.

44

Осмотрев лежачие на полу кости ты нашёл серебряный кинжал, волшебную отмычку, ключ с цифрой 23 и взрывчатое зелье. Положить в сумку ты успеваешь только один предмет. Потому что дверь открывается и в комнату входит орк (**46**).

45

Собака падает на пол мёртвой. Осмотрев комнату ты находишь сломанный меч. Ты кладёшь его в сумку. Вдруг пригодится? Теперь ты можешь открыть левую (если ты там ещё не был) (**36**) или центральную (**37**) дверь.

46

Если выбранным предметом было взрывчатое зелье то **47**. А если нет то придётся сразится с орком.
Орк.
Мастерство: 8. Выносливость: 8.
Если выносливость твоего противника упала до 2 то переходи на параграф 48.

47

Ты кинул взрывчатое зелье в орка. Ударившись об его голову зелье взорвалось. От орка мало что осталось, а твой путь оказался свободен (**49**).

48

Орк кинулся к двери. Ты быстро его опередил. Выскочив из комнаты ты захлопнул дверь и повернул в замке ключ. Быстро осмотревшись ты увидел панель с тремя кнопками.

Очевидно с их помощью поднималась и опускалась решётка в той комнате. Под третьей кнопкой была надпись: “Оживление пожирателей плоти”. На всякий случай ты быстро нажал на неё и побежал дальше по коридору (**50**).

49

Ты вышел из комнаты и на всякий случай закрыл за собой дверь. Осмотревшись ты увидел панель с тремя кнопками. Очевидно с их помощью поднималась и опускалась решётка в той комнате. Под третьей кнопкой была надпись: “Оживление пожирателей плоти”. Немного отдохнув ты направился дальше по коридору (**50**).

50

Ты очутился на перекрёстке. Ты направишься на запад (**51**), на север (**52**) или на восток (**53**)? На юг идти не имеет смысла, ты и так знаешь, что там находится комната с пожирателями плоти. Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

51

Ты направился на запад. После получаса пути по хорошо освещённому коридору ты увидел в стене дверь. Ты посмотришь что за ней (**54**) или продолжишь путь (**55**)?

52

Ты пошёл на север и пришёл к каменной двери с красивым узором. Ты откроешь дверь и войдёшь (**56**) или вернёшься на перекрёсток (**50**)?

53

Ты пошёл на восток и вскоре пришёл к тупику. Ты вернёшься на перекрёсток (**50**) или поищешь тут потайные проходы (**57**)?

54

Дверь заперта на три замка. Если у тебя есть три ключа с цифрами то сложи цифры и переходи на параграф с таким номером. Если трёх ключей с цифрами у тебя нет то тебе придётся продолжить путь (**55**).

55

Ты направился дальше по коридору и вскоре увидел в стене ещё одну дверь. Ты войдёшь (**58**) или продолжишь путь (**59**)?

56

Ты открыл дверь и вошёл в украшенную драгоценными камнями комнату. Но в ней есть агрессивный обитатель - минотавр. Увидев тебя он бросился в атаку.
Минотавр.
Мастерство: 10. Выносливость: 10.

Если ты победил то **61**.

57

Брось кубик чтобы определить как продвинулись поиски. Выпало 1-2 (**62**), 3-4 (**63**) или 5-6 (**64**)?

58

Ты оказался в комнате, в которой кроме стола ничего не было. На столе стояла маленькая коробочка. Ты откроешь её (**65**) или продолжишь путь (**59**).

59

Ты продолжил свой путь по коридору. Внезапно ты услышал чьи-то шаги. Если ты встречался с тёмным эльфом то **66**. А если нет то **67**.

60

Ты быстро повернул все три ключа в замках и дверь медленно открылась. Ты оказался в небольшой комнате, где была статуя хозяина лабиринта - Дарта Гора. На пальце статуи было одето кольцо с изумрудом. Ты снял его и одел на палец. Вдруг оно волшебное и поможет сразится с колдуном? Ты вышел из комнаты и продолжил путь (**55**).

61

Минотавр мёртвым упал на пол. Ты обернулся и увидел что дверь из которой ты пришёл исчезла! На её месте была стена! Единственный выход отсюда - через восточную дверь (**68**).

62

Ты начал искать потайную дверь, но ничего не нашёл. Придётся возвращаться на перекрёсток (**50**).

63

Твоё царапанье и постукивание по стене привлекли внимание этого монстра:
Гремлин.
Мастерство: 7. Выносливость: 5.
Если ты победил то тебе придётся возвратится на перекрёсток (**50**).

64

Ты случайно надавил на какой-то камень и в тупике открылась потайная дверь. Ты вошёл туда. Внезапно дверь закрылась за твоей спиной, а ты оказался в комнату, в дальнем конце которой стоял гроб (**69**).

65

Ты открыл коробочку. Там, на ключе зелёного света сидела змея. Увидев тебя она угрожающе зашипела.
Змея.
Мастерство: 5. Выносливость: 2.
Если ты победил то **70**.

66

Дорогу тебе преградил тёмный эльф. Придётся с ним сразится!
Тёмный эльф.
Мастерство: 10. Выносливость: 8.
Если ты победил то **71**.

67

Дорогу тебе приградил знакомый тёмный эльф. Он исцелил некоторые свои раны, но до сих пор плохо держится на ногах.
Тёмный эльф.
Мастерство: 10. Выноливость: 5.
Если ты победил то **71**.

68

Ты вышел через восточную дверь и оказался в тёмной комнате с каменным креслом посередине. На нём сидел скелет в тяжёлой броне и увешанный оружием. Очевидно, охотник за сокровищами вроде тебя. В руке он держал какой-то свиток. Также в комнате была ещё одна дверь. Ты попытаешься посмотреть свиток (**72**) или покинешь комнату (**73**)? Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

69

Крышка гроба медленно отодвинулась и оттуда вышел вампир! У тебя есть серебряный кинжал? Если есть то **74**. А если нет то **75**.

70

Ловким ударом ты отрубил змее голову! Лежачий в коробочке зелёный ключ быстро перекочевал в твою сумку. Стерев тряпкой с меча зелёную кровь змеи ты продолжил путь (**59**).

71

Тёмный эльф упал на землю мёртвым. Если тут есть ещё какие-нибудь тёмные эльфы - то когда его найдут похоронят очень красиво. Ты сам когда-то видел похороны тёмного эльфа. А если нету - то орки и гоблины просто скинут в какую-нибудь яму (если не съедят). Спрятав меч в ножны ты продолжил путь. Вскоре ты пришёл в природную пещеру (**76**).

72

Ты попробовал расцепить пальцы скелета, чтобы достать свиток. Внезапно скелет ожил, и вскочив с кресла бросился в атаку.
Скелет.
Мастерство: 7. Выносливость: 6.
Если ты победил то **77**.

73

Ты вышел из комнаты и продолжил путь по коридору. Вскоре ты пришёл на развилку. Твой путь лежит налево (**78**) или направо (**79**)?

74

Нормально с вампирами можно сражаться только серебряным оружием. Схватив серебряный кинжал ты бросился в бой.
Вампир.
Мастерство: 10. Выносливость: 10.
Если ты победил то **80**.

75

Нормально с вампирами можно сражаться только серебряным оружием. Твой меч сделан из железа, так что в бою уменьшая свою СИЛУ УДАРА на 2.
Вампир.
Мастерство: 10. Выносливость: 10.
Если ты победил то **80**.

76

В природной пещере ты столкнулся с троллем! Это существо сильное, но неповоротливое. Во время боя, в случае удачной атаки своего врага, вместо **2** выносливости ты должен будешь вычитать 3.
Тролль.
Мастерство: 10. Выносливость: 7.
Если ты победил то **81**.

77

Скелет рассыпался и кости вместе с бронёй раскатились по всей комнате. Взяв свиток ты понял что это карта. Видимо этот воин пытался рисовать карту, путешествуя по подземельям. В основном, тут отмечены места по которым ты уже проходил. Остальные стёрлись от времени. На карте отмечена также и эта комната. После неё идёт два коридора. В конце левого написано: Ба_ра_и го_ли_о_. А в конце правого коридора написано: З_х_р_не_ия. Жалко они почти стёрлись. Вдруг карта рассыпается у тебя в руках! Вздохнув ты выходишь из комнаты (**73**).

78

Ты направился налево и вскоре пришёл в большой зал. Там за большим столом сидели и

обедали примерно 50 гоблинов. Увидев тебя они вскочили из-за стола выхватив оружие. Ты сразишься с ними (**82**) или попытаешься сбежать через проход в северной стороне зала (**83**).

79

Ты направился по правому коридору. Внезапно за твоей спиной опустилась решётка. Пути назад нет, придётся идти дальше. Вскоре ты пришёл в большой зал. Он был уставлен огромным количеством саркофагов. Очевидно какие-то захоронения. Внезапно из-за одного из них появился человеческий скелет! Оживший. Он и трое прибежавших ему на помощь бросились в бой.
Первый скелет.
Мастерство: 8. Выносливость: 2.
Второй скелет.
Мастерство: 7. Выносливость: 4.
Третий скелет.
Мастерство: 6. Выносливость: 5.
Четвёртый скелет.
Мастерство: 7. Выносливость: 1.
Если ты победил их то проверь удачу! Ели повезло то **84**, а если нет то **85**.

80

Вампир падает на землю мёртвым. Проверь удачу! Если повезло то **86**. А если нет то **87**.

81

Победив тролля ты садишься отдохнуть на землю. Внезапно в пещеру вбегают три гоблина! Они слабее чем тролль, но их трое!
Первый гоблин.
Мастерство: 5. Выносливость: 4.
Второй гоблин.
Мастерство: 5. Выносливость: 6.
Третий гоблин.
Мастерство: 7. Выносливость: 4.
Если ты побеждаешь гоблинов то **88**.

82

Это идиотизм! Гоблины всё равно выиграют битву благодаря численному перевесу (**83**).

83

Ты кинулся через весь зал к проходу и добравшись, побежал по нему. Гоблины кинулись за тобой. Вскоре проход упёрся в дверь, запертую на замок красного цвета. У тебя есть красный ключ? Если есть то **89**. А если нет то **90**.

84

Скелеты рассыпались и теперь пол усеян старыми костями. Побродив по залу ты нашёл

сундук. Он закрыт на волшебный замок. Ключа у тебя нет. Если у тебя есть волшебная отмычка то **91**, а если нет то **92**.

85

Внезапно рассыпавшиеся кости собрались в одного, большого костяного монстра! Это очень сильный противник. Ты можешь по пробовать убежать (**93**) или сразится с монстром (**94**).

86

Вампир мёртв. Ты кладёшь кинжал обратно в сумку и берёшь вместо него меч. Осмотрев гроб вампира ты нашёл волшебный самоцвет. Положив его в сумку, Ты увидел что в комнате есть две двери. Ты откроешь левую (**95**) или правую (**96**)? Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

87

Вампир мёртв. Но серебряный кинжал сломался во время битвы. Ты бросил осколки на землю. Осмотрев гроб вампира ты нашёл волшебный самоцвет. Положив его в сумку, Ты увидел что в комнате есть две двери. Ты откроешь левую (**95**) или правую (**96**)? Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

88

Гоблины лежат мёртвыми на полу пещеры. Внезапно ты замечаешь в стене деревянную дверь. За ней оказывается длинный коридор ведущий куда-то на север. Ты решил отправится по нему (**97**).

89

Ты быстро открыл дверь красным ключом и вбежав, захлопнул её за собой. Закрыв дверь с этой стороны ты быстро осмотрелся вокруг. Это ещё один коридор. Но в конце коридора есть две двери. Ты войдёшь в левую (**98**) или в правую (**99**)?

90

Гоблины догнали тебя и началась битва. Проход тут узкий, так что сразу с тобой могут сражаться только двое гоблинов. Те, с которыми придётся сразится будут поделены на пары. Сражайся с ними по-очереди.
Пара 1.
Первый гоблин.
Мастерство: 6 Выносливость: 4.
Второй гоблин.
Мастерство: 8. Выносливость: 4.
Пара 2.
Первый гоблин.
Мастерство: 7. Выносливость: 6.
Второй гоблин.

Мастерство: 6. Выносливость: 4.
Пара 3.
Первый гоблин.
Мастерство: 7. Выносливость: 3.
Второй гоблин.
Мастерство: 8. Выносливость: 5.
Если ты победил то **100**.

91

Ты открыл сундук при помощи отмычки. Внутри оказалась связка ключей. Ты положил её в карман. Вдруг пригодится (**92**)?

92

Ты ещё немного походил по этому залу и нашёл два коридора. Один вёл на север, а другой на северо-запад. Ты направишься по северному (**101**) или по северо-западному (**102**)? Также ты можешь поискать потайные проходы по пути на север (**103**) или на северо-восток (**104**). Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

93

Проверь удачу. Если повезло то **105**, а если нет то **106**.

94

Твой противник надвигается на тебя!
Костяной голем.
Мастерство: 12. Выносливость: 6.
Если ты победил то **84**.

95

Ты открыл левую дверь. За ней оказался коридор. Ты пошёл по нему (**107**).

96

Ты открыл правую дверь. За ней оказался большой зал. Посреди зала разведя костёр, сидели трое. Это были охотники за сокровищами. Твои конкуренты. Они увидели тебя, и вскочили. Один из них бросился в атаку. Он был гномом.
Гном.
Мастерство: 7. Выносливость: 7.
Если ты убьёшь своего противника то **108**.

97

Вскоре ты пришёл к небольшой лестнице. Она вела в зал, посреди которого сидел людоед. С другой стороны зала была дверь. Ты будешь прорываться к двери силой (**109**) или предпочтёшь прокрасться мимо людоеда (**110**)?

98

Ты оказался в небольшой комнате. Тут было два прохода, уходящих на север и на восток. Ты направишься по северному (**111**) или по восточному (**112**)? Также ты можешь поискать потайные ходы в северном (**113**) и восточном (**114**) направлении. Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

99

Ты открыл правую дверь. За ней оказалась небольшая комната. Внутри было начало длинного коридора. Но его преграждала железная решётка. Ты выйдешь из комнаты и пойдёшь в левую дверь (**98**) или попробуешь сломать решётку (**115**)?

100

Внезапно один из гоблинов пробил алебардой дверь, которая находилась за твоей спиной. Ты кинулся в появившуюся комнату. Случайно наступив на какой-то камешек, ты активировал какой-то механизм. Между тобой и гоблинами очутилась решётка. Сейчас возле тебя есть две двери. Ты войдёшь в левую (**98**) или в правую (**99**)?

101

Ты направился на север. Через несколко минут пути ты заметил в стене дверь. Ты откроешь дверь и войдёшь (**116**) или пойдёшь дальше (**117**).

102

Ты направился по северо-западному коридору. Через несколько минут ты заметил в стене дверь.Ты откроешь дверь и войдёшь (**118**) или пойдёшь дальше (**119**).

103

Ты начал искать потайные проходы и вскоре случайно открыл один из них. Из него выпрыгнула гиганская крыса!
Гиганская крыса.
Мастерство: 6. Выносливость: 2.
Если ты победил своего врага то решай: пойти по северному (**101**) или северо-западному (**102**) коридору.

104

Ты начал искать потайные проходы и вскоре случайно открыл один из них. Из него выпрыгнул гремлин!
Гремлин.
Мастерство: 5. Выносливость: 4.
Если ты победил своего врага то решай: пойти по северному (**101**) или северо-западному (**102**) коридору.

105

Ты быстро побежал по залу. Твой противник - за тобой. Внезапно он перецепился через один из саркофагов и упав на землю, рассыпался (**84**)!

106

Ты попробовал убежать, но монстр преградил тебе путь (**94**)!

107

Ты пошёл по этому коридору и вскоре увидел стоящий посреди коридора стол. На нём было немного жареной рыбы и белого хлеба. Ты решил перекусить этой едой. Восстанови себе 5 пунктов выносливости (**120**).

108

Гном упал на землю мёртвым. Осталось ещё двое. Это рыцарь в сияющих доспехах и маг в красно-золотой мантии. На кого будет направлен твой удар? На рыцаря (**121**) или на мага (**122**)?

109

Ты выхватил меч и с боевым кличем бросился на людоеда. Он не ожидал атаки, и ты отсёк ему мечом руку. Когда начнётся битва, отними от его мастерства 2 (**123**).

110

Ты решил прокрасться мимо людоеда. Но проверь удачу! Повезло (**124**) или нет (**125**)?

111

Ты направился на север. Внезапно дорогу тебе преградил орк в рыцарских доспехах.
Орк-рыцарь.
Мастерство: 8. Выносливость: 4.
Если твоя выносливость упадёт до 2 то **126**, а если ты убил противника то **127**.

112

Ты направился на запад и вскоре увидел в стене дверь. Ты войдёшь (**128**) или продолжишь путь (**129**)?

113

Ты начал искать потайные проходы. Внезапно ты надавил на какой-то камень и в тебя ударила небольшая молния (потеряй 6 выносливости). Хватит искать эти проходы. Ты пойдёшь на север (**111**) или на запад (**112**).

114

Ты начал искать потайные проходы и вскоре случайно открыл один из них. Из него

выпрыгнула гиганская крыса!
Гиганская крыса.
Мастерство: 6. Выносливость: 4.
Если ты победил своего врага то решай: пойти по северному (**111**) или западному (**112**) коридору.

115

Ты разогнался и со всей силы ударил головой решётку. Ты медленно сполз на пол (**130**).

116

Ты открыл дверь и оказался в совершенно пустой комнате. Тут можно отдохнуть и съесть провизию, или покинуть комнату и идти дальше (**117**).

117

Ты направился дальше по коридору. Вскоре ты натолкнулся на лежачий человеческий скелет. Наверное, какой-нибудь неудавшийся охотник за сокровищами. Ты обыщешь труп (**131**) или обойдя его стороной направишься дальше (**132**)?

118

Ты открыл дверь и вошёл в комнату. На стене ты увидел выцарапанную надпись на языке тёмных эльфов. Ты на всякий случай переписал содержимое надписи на листок бумаги. Вдруг это какое-то заклинание? Положив листок в карман ты вышел из комнаты и продолжил путь (**119**).

119

Ты направился дальше. Внезапно ты увидел лежачею на полу груду человеческих костей. Наверное идти дальше надо осторожней (**133**).

120

Внезапно ты заметил лежащий на полу зачарованный нож. Ты положил его в свою сумку (**133**).

121

Ты выхватил меч и кинулся на рыцаря. Тот имеет при себе щит, и поэтому после каждой своей удачной атаки бросай кубик. Если выпадает 2 или 6 то рыцарь блокирует удар.
Рыцарь.
Мастерство: 8. Выносливость: 6.
Если ты победил то **134**.

122

Ты выхватил меч и кинулся на мага. Тот отскочил в сторону и кинул в тебя небольшой

огненный шар. Он опалил тебе руку (вычти 1 из мастерства). Но сейчас на помощь магу пришёл рыцарь! Тот имеет при себе щит, и поэтому после каждой своей удачной атаки бросай кубик. Если выпадает 2 или 6 то рыцарь блокирует удар.
Рыцарь.
Мастерство: 8. Выносливость: 6.
Если ты победил то **134**.

123

Людоед злобно рыча бросается в бой.
Людоед.
Мастерство: 8. Выносливость: 6.
если ты победил то **135**.

124

Ты аккуратно спустился по лестнице в зал и начал прокрадываться мимо людоеда. Внезапно он вскочил и побежал туда, откуда ты пришёл. Твой путь теперь свободен! Вздохнув ты направился к двери (**136**).

125

Ты случайно задел ногой камень, и тот с шумом скатился по лестнице. Людоед вскочил и схватив дубинку бросился к лестнице (**123**).

126

Внезапно где-то вдали раздался грохот. Услышав его орк вскочил в открывшийся потайной проход. Стена медлено за ним задвинулась. Ты же направился дальше (**133**). Также на этом параграфе ты можешь отдохнуть и съесть провизию.

127

Орк упал мёртвым на землю. Аккуратно обойдя труп ты направился дальше (**133**).

128

Ты вошёл в дверь и оказался в комнате в которой стоял стол. На столе лежал флакон с зелёной жидкостью. Рядом лежал лист бумаги. Написанное на нём гласило: “Недавно мне удалось создать зелье для отпугивания диких животных. Я проверил его на львах и медведях. Также оно должно действовать на некоторые виды неразумных драконов”. На всякий случай ты положил флакон в сумку. Мало ли кто тут водится (**129**)?

129

Ты направился дальше по коридору. Внезапно ты увидел гоблина, вооружёного булавой.
Гоблин.
Мастерство: 4. Выносливость: 2.
Если ты выиграл бой то можешь продолжать свой путь по коридору (**133**).

130

Очнулся ты в незнакомом месте. Голова ужасно болит. Вычти у себя 3 выносливости. Встав на ноги ты пошёл по коридору, в начале которого оказался (**133**).

131

Ты начал обыскивать карманы трупа. Ржавый нож, запасной факел, кусок пергамента... Всё это тебе не нужно. Но в сумке скелета лежала странная шкатулка на которой был нарисован череп. Она была заперта. Если у тебя есть ключ с изображением черепа то **137**, а если нет то можешь продолжать путь (**132**).

132

Обойдя труп ты направился дальше (**133**).

133

Кажется, ты уже близко к сокровищам Дарта Гора. При желании можешь съесть провизию (**138**).

134

Рыцарь лежит мёртвым. Остался маг. Быстры ударом ты убиваешь его. Ты можешь осмотреть вещи этих людей (**139**) или продолжить путь (**133**).

135

Людоед лежит мёртвым на полу. Вздохнув ты подходишь к двери (**136**).

136

Дверь заперта. Если у тебя есть зелёный ключ то **140**. А если нет то **141**.

137

Ты открыл шкатулку ключом. Внутри лежал волшебный медальон. Ты надел его на шею (**132**).

138

Ты подошёл к концу коридора. Там была небольшая деревянная дверь. Возле двери лежал огромный лев, закованный в броню. Увидев тебя он поднялся на лапы и угрожающе зарычал. Ты хочешь использовать против него один из предметов в сумке (**142**) или атакуешь его мечом (**143**).

139

Единственным полезным для тебя предметом оказался щит рыцаря. Пока ты его используешь, то первая удачная атака твоего врага блокируется! Но только самая первая.

Взяв щит ты продолжил путь (**133**).

140

Ты открыл дверь ключём и оказался в ещё одном коридоре (**133**).

141

Ты попробовал выбить дверь ударом ноги. Дверь выбилась, но ты повредил ногу (вычти у себя 1 выносливость). За дверью оказался ещё один коридор (**133**).

142

У тебя есть флакон с зелёной жидкостью? Если есть то **144**, а если нет то **145**.

143

Ты выхватил меч и бросился в бой.
Лев в броне.
Мастерство: 7. Выносливость: 8.
Если выносливость врага упала до 2 то **146**.

144

Ты кинул флакон во льва. Флакон разбился и запах находящейся в нём жидкости ударил тебе в ноздри. Лев (как и было написано на том листе бумаги) с ужасом в глазах скрылся в неизвестном направлении. Вздохнув, ты подошёл к двери (**147**).

145

Внезапно лев прыгнул на тебя и оцарапал руку когтями. Если у тебя был щит то это не нанесёт тебе урон. А если щита не было то потеряй 2 выносливости (**143**)!

146

Лев злобно зарычал и прыгнул в открывшийся рядом потайной проход. Путь свободен и теперь ты можешь подойти к двери. Это ты и делаешь (**147**).

147

Открыв дверь ты оказался в ещё одном, более тёмном коридоре. Ты направился по нему. Вскоре ты пришёл на развилку. Ты направишься по левому (**148**) или по правому (**149**) коридору?

148

Ты направился по левому коридору. Но брось кубик! Что на нём выпало? 1 (**150**), 2 (**151**), 6 (**152**) или 3, 4, 5 (**153**)?

149

Ты пошёл по правому коридору и через несколько минут ты увидел в стене дверь. Ты войдёшь (**154**) или продолжишь дорогу (**155**)?

150

Внезапно в стене открылся потайной проход. Из него выскочил гоблин.
Гоблин.
Мастерство: 5. Выносливость: 4.
Если ты победил то **156**.

151

Внезапно в стене открылся потайной проход. Оттуда пошатываясь вышел зомби.
Зомби.
Мастерство: 6. Выносливость: 4.
Если ты победил то **156**.

152

Ты случайно споткнулся обо что-то. Поднявшись ты увидел лежащее на полу эльфийское кольцо. Ты одел его на палец. Вдруг пригодится (**156**)?

153

Внезапно ты услышал грохот, который прекратился через несколько секунд. Наверное где-то обрушились камни (**156**).

154

Ты вошёл в комнату. Там на постаменте лежал светящийся фиолетовым меч. Ты попробовал его поднять, но не смог. Если ты где-то видел надпись на языке тёмных эльфов то **157**, а если нет то придётся покинуть комнату и продолжить путь (**155**).

155

Ты направился дальше и через несколько минут пришёл к развилке. Ты пойдёшь по левому (**158**) или по правому (**159**) коридору?

156

Ты продолжил свой путь по коридору и через несколько минут пришёл к развилке. Ты пойдёшь налево (**160**) или направо (**161**)?

157

Ты начал читать то, что ты переписал на бумагу. Меч внезапно поднялся в воздух и прилетел тебе прямо в руку. Это меч тёмных эльфов! В отличии от твоего старого меча он отнимает у врага при удачной атаке не 2, а 3 выносливости! Но к сожалению магия меча

распространяется только на первые два попадания. Также при сражении этим мечом нету возможности проверять удачу при атаке. Если хочешь можешь взять его себе, но тогда старый меч придётся оставить тут (**155**).

158

Ты пошёл по левому коридору. Внезапно откуда-то сверху опустилась решётка. Если бы ты шёл немного быстрее то она опустилась бы на тебя... Сейчас решётка преграждает путь и поэтому тебе приходится вернутся и пойти по правому коридору (**159**).

159

Ты пошёл по правому коридору. Вскоре ты увидел в стене дверь. Ты войдёшь (**162**) или не обращая на дверь продолжишь путь (**163**)?

160

Ты пошёл по левому коридору. Вскоре ты увидел в стене дверь. Ты войдёшь (**162**) или не обращая на дверь продолжишь путь (**163**)?

161

Ты пошёл направо и вскоре коридор упёрся в дверь. За дверью была небольшая комната. Ты осмотришь комнату (**164**) или вернёшься на развилку и пойдёшь налево (**160**)?

162

Ты вошёл в комнату там не было ничего кроме старого пыльного сундука. Ты осмотришь сундук (**165**) или покинешь комнату и продолжишь путь (**163**)?

163

Ты пошёл дальше по коридору. Вскоре коридор кончился. Он упирался в стену, а по в стене было две двери. Ты войдёшь в дверь с ручкой в виде цветка (**166**) или в большую каменную дверь (**167**)?

164

Ты осмотрел комнату и нашёл небольшую верёвку, которая торчала из стены. Ты попробуешь дёрнуть верёвку (**168**) или вернёшься на развилку и пойдёшь налево (**160**)?

165

Ты подошёл к сундуку и откинув крышку начал осматривать содержимое сундука. Странно. Сундук полон всякого ненужного хлама. Но проверь удачу! Если тебе повезло то **169**, а если нет то **170**.

166

Ты открыл дверь и оказался в комнате, усаженной хищными цветками. Один из них укусил тебя (потеряй 2 выносливости). Осторожно пройдя через комнату ты оказался ещё в одном коридоре (**171**).

167

Ты вошёл в каменную дверь и оказался в небольшом, плохо освещённом зале. Внезапно из-за полуразрушенной колонны выпрыгнул орк. Мощным ударом он выбил меч у тебя из рук. Орк вооружён ятаганом, так что сражаться с ним без оружия будет самоубийством. Если у тебя есть сломанный меч то **172**, а если нет то **173**.

168

Ты дёрнул за верёвку. Сработал какой-то механизм и в стене открылась потайная ниша. Оттуда выпал человеческий скелет. Среди костей ты нашёл небольшой серебряный амулет. Положив его в сумку ты вернулся на перекрёсток и пошёл по левому коридору (**160**).

169

Внезапно ты заметил на дне сундука небольшой свиток с заклинанием! Ты положил его в карман. Вдруг пригодится (**163**)?

170

Внезапно в сундуке что-то зашевелилось и из сундука выпрыгнул небольшой упырь. Тебе придётся сразится с этим врагом. Если у тебя есть с собой серебряный кинжал то **174**, а если нет то **175**.

171

Ты пошёл по этому коридору. Внезапно что-то тяжёлое упало тебе но голову (**176**).

172

Ты выхватываешь найденный тобой сломанный меч и взмахнув им бросаешься в бой!
Орк.
Мастерство: 7. Выносливость: 5.
Если ты выиграл бой то **177**.

173

Орк наносит тебе удар мощный ятаганом и ты отлетаешь к стене (потеряй 5 выносливости). Внезапно среди лежащих на полу камней ты замечаешь небольшой каменный топорик. Ты хватаешь его и вскочив бросаешься в битву!
Орк.
Мастерство: 7. Выносливость: 5.
Если ты выиграл бой то **177**.

174

Ты ударяешь упыря кинжалом и тот мёртвым падает на пол. На его шее висит небольшой ящичек, запертый на несколько очень мелких замков. Если у тебя есть связка ключей то **178**, а если нет 163.

175

Ты выхватываешь меч и бросаешься в бой.
Упырь.
Мастерство: 6. Выносливость: 6.
Если ты выиграл бой то **179**.

176

Ты пришёл в себя в незнакомом месте. Голова от удара сильно болит (потеряй 1 выносливость). Поднявшись на ноги ты видишь, что оказался в начале кого-то коридора (**180**).

177

Орк падает на пол мёртвым. Подбирая свой меч с пола ты ты замечаешь в стене дверь. За ней оказывается коридор. По нему ты и отправляешься (**180**).

178

Ты по очереди начинаешь открывать замки ключами. Вскоре шкатулка открывается и оттуда выпадает небольшое серебряное кольцо. Ты одеваешь его на палец (**163**).

179

Ты наносишь ещё один удар и упырь мёртвым падает на пол. На его шее висит небольшой ящичек, запертый на несколько очень мелких замков. Если у тебя есть связка ключей то **178**, а если нет 163.
180
В конце коридора оказалась большая и украшенная изумрудами дверь. Это сокровищница колдуна! Но возле двери стоят два, похожих на людей существа в сияющих доспехах (**181**)?

181

Это стражи сокровищницы! Увидев тебя они взяв алебарды бросаются в бой! Ты попытаешься использовать против них какой-нибудь предмет (**182**) или сразу вступишь в бой (**183**).

182

Какой предмет ты будешь использовать? Кольцо с изумрудом (**184**), серебряное кольцо (**185**), зачарованный нож (**186**), свиток с заклинанием (**187**) или волшебный медальон (**188**)? Если у тебя нет ни одного этого предмета или ты передумал их использовать то **183**.

183

Стражи бросились в битву. Если ты вооружён мечом тёмных эльфов то его способности в этой битве проявляться не будут
Первый страж.
Мастерство: 9. Выносливость: 10.
Второй страж.
Мастерство: 9. Выносливость: 10.
Если ты победил то можешь подходить к двери (**189**)

184

Изумруд на конце кольца засветился и появившийся из него сгусток энергии ударил в грудь одного из существ. Тот дёрнулся и упал на мёртвым на пол. Оставшаяся от него груда доспехов превратилась в пыль. Когда начнётся бой, убери одного из стражей из списка противников (**183**).

185

Внезапно серебряное кольцо засветилось. Во все стороны от него начали расходится волны магической энергии. Стражи замерли, и больше не двигались. Ты аккуратно прошёл мимо к двери (**189**).

186

Ты достал зачарованный нож. Во время боя ты можешь при неудачной проверке удачи, твой удар может считаться обычным ударом (вычитает не 1 выносливость а 2) (**183**).

187

Ты развернул свиток и начал читать написанное на нём заклинание. Внезапно алебарды стражей растаяли в воздухе! Во время боя вычти из их мастерства 2. Но буквы со свитка исчезли и ты выбросил бесполезный кусок пергамента (**183**).

188

Медальон засветился магическим светом. Это волшебное заклинание, которое до конца этого боя будет увеличивать твою СИЛУ УДАРА на 3 (**183**).

189

Ты открыл дверь и вошёл в сокровищницу. Это была небольшая комната, посреди которой стоял сундук. Там и хранились все сокровища колдуна! Вне себя от радости ты направился к сундуку (**190**).

190

Внезапно между тобой и сундуком. Возник человек лет 30. Это и есть Дарт Гор. Правда, ты представлял его старше (всё таки сотня лет жизни это не шутки). Хотя, при помощи магии можно сохранить себе любой возраст (**191**).

191

- Ещё один охотник за сокровищами, - говорит колдун. - Ты смог пройти через все ловушки моего лабиринта, но меня ты не сможешь победить.
С этими словами он достал пылающий огнём меч. Ты бросишься в бой (**192**) или попробуешь применить против него какой-нибудь предмет (**193**)?

192

Вот и началась финальная битва с колдуном!
Дарт Гор.
Мастерство: 12. Выносливость: 14.
Если ты смог выиграть бой то **194**.

193

Какой предмет ты хочешь использовать против колдуна? Кольцо с изумрудом (**195**), волшебный самоцвет (**196**), волшебный медальон (**197**) или эльфийское кольцо (**198**)? Если у тебя не т ни одного из этих предметов то **192**.

194

Колдун отшатывается в сторону. Его магия начала исчезать, и он начал стареть прямо на глазах. Через несколько секунд перед тобой лежит лишь несколько истлевших костей. Среди них ты замечаешь ключ Дарта Гора! Ты берёшь этот ключ себе (**199**).

195

Изумруд на кольце засветился магическим зелёным светом. Внезапно из изумруда появилась струю зелёной магической энергии. Она ударила прямо в грудь колдуна. Тот закричал от боли (**194**).

196

Ты поднял волшебный самоцвет перед колдуном. Самоцвет засветился магической энергией. В него было вложено заклятие ослабления! Когда начнётся бой, отними от мастерства Дарт Гора 3 (**192**).

197

На медальон наложено заклятия усиления. На время боя прибавляй 1 к своему мастерству (**192**).

198

Эльфийское кольцо засветилось зелёным светом. Это заклятие лечения! Прибавь 5 к своей выносливости!

199

Ты подошёл к сундуку и начал открывать его ключом (**200**).

200

Больше нет колдуна Дарта Гора. В его сундуке ты нашёл большое количество золотых монет и драгоценностей. Но самым ценным сокровищем тут была книга заклинаний колдуна. В ней собраны почти все секреты магии. С её помощью ты можешь сражаться со злом, или так же как и Дарт Гор пытаться захватить Аласию. А сейчас ты вместе с сокровищами возвращаешься в горную деревеньку. На этой радостной ноте и заканчивается твоё приключение!

ЭПИЛОГ

Вот и подошло к концу твоё приключение. Но ведь это не последнее приключение на земле? В этой серии книг-игр тебе будут встречаться и более опасные и удивительные приключения.