

IN SEARCH OF THE MUNGIES' GOLD

Уоренн Магвайр

В поисках золота мунгов.

*(Приключение основано на одноименном ролевом модуле Стива Джексона
опубликованном в 5 номере журнала Варлок)*

ВВЕДЕНИЕ

Прежде чем отправиться в приключение, вы должны сначала определить свои сильные и слабые стороны. Вы используете кубики, чтобы определить свои начальные показатели. На странице ниже есть лист персонажа, который вы можете использовать для записи деталей приключения. На нем вы найдете место для записи ваших показателей. Рекомендуется, либо делать записи на листе персонажа карандашом, или сделать копии страницы, чтобы использовать в будущих приключениях, так как вам, наверняка, понадобится не одна попытка, чтобы достигнуть цели.

Мастерство, Выносливость, Удача

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму – это ваша Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш показатель Удачи.

Это ваши первоначальные показатели, и вы никогда не должны стирать запись о них. Ваши характеристики будут постоянно меняться во время вашего приключения, но первоначальные оценки будут меняться очень редко. Помните, что ваши характеристики не могут превышать свои первоначальные показатели, за исключением очень редких случаев, о которых вам будет сказано особо. Вы должны вести учет всех изменений, так что пишите маленькими цифрами или используйте ластик.

Ваш показатель Мастерства отражает ваш навык фехтования и общий боевой опыт, чем выше, тем лучше. Ваш показатель Выносливости отражает ваше телосложение и общую живучесть, чем выше ваш уровень Выносливости, тем дольше вы будете в состоянии бороться. Ваша оценка Удачи определяет, везучий ли вы человек. Удача и магия играют важную роль в фэнтезийном мире, который вы собираетесь исследовать.

Сражения

Во время приключений вы будете встречаться с другими людьми и существами. Некоторые из них будут атаковать вас, с другими вы сами решите вступить в бой. В этих случаях вы должны провести битву, как описано ниже.

Сначала запишите Мастерство и Выносливость существа в первое пустое поле битвы с врагом на листе персонажа. Каждый раз, когда встречаете врага, значения его характеристик, будут указаны в книге. Запишите также любые специальные способности этого противника, если они у него есть.

Ход битвы таков:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это – ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались – см. ниже) либо Выносливости противника.

7. Продолжайте в подобной последовательности, пока Выносливость одного из вас не упадет до нуля (смерть).

Если вы погибли в бою, то должны начать приключение снова с самого начала, создав нового персонажа.



Бегство из боя

В некоторых схватках вам будет предоставлена возможность бежать из боя. Вы можете сбежать только в том случае, если вам это предлагают. Если вы убегаете, ваш противник автоматически ранит вас (теряете 2 очка Выносливости). Вы можете использовать Удачу, чтобы уменьшить этот урон (см. ниже). Вы можете сбежать из боя только, если об этом будет сказано в параграфе.

Сражение с несколькими противниками

Если вы столкнетесь с несколькими врагами, инструкция на этой странице, расскажет вам, как вступить в бой. Иногда вы будете сражаться с ними как с одним противником; иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди.

Если они рассматриваются в качестве одного противника, бой идет как обычно. Когда вы будете бороться с вашими противниками по одному, бой тоже будет идти как обычно – за исключением того, что сразу после того, как вы победите существо, следующий враг атакует вас! Когда же вы окажетесь под атакой нескольких противников, выберите того из них, кого будете атаковать в этом раунде, и определите силу атаки всех участников боя. Если ваша сила атаки выше, чем у вашего противника, вы раните его, но только его. Если у другого врага более высокая сила атаки, он ранит вас, если нет - вы просто парировали его удар.

Удача

В разное время, во время вашего приключения, или в сражениях или когда вы столкнетесь с ситуациями, в которых вам может повезти или не повезти, вы можете положиться на свою Удачу, чтобы получить благоприятный результат. Но будьте осторожны! Использование Удачи является рискованным делом, и если вам не повезет, то результаты могут быть катастрофическими.

Процедура использования Удачи заключается в следующем: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш текущий счет Удачи, вам повезло, и результат будет в вашу пользу. Если число выше, чем ваш текущий счет Удачи, вам не повезло, и вы будете наказаны.

Эта процедура известна, как проверка Удачи. Каждый раз, когда вы испытываете свою Удачу, вы должны вычитать единицу из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.

Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность полученной раны.

Если вы только что ранили противника, можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можешь вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако если вам не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 очко Выносливости вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 очко Выносливости вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычитите 1 дополнительное очко Выносливости.

Помните, каждый раз, когда вы проверяете Удачу, вы должны вычитать 1 из вашего показателя Удачи.

Тревога

Ваш показатель Тревоги - это оценка того, сколько внимания вы привлекли к себе в вашем приключении - будь то шум, запах или вас кто-то увидел. Ваш показатель Тревоги сначала равен 0, но он будет увеличиваться в ходе приключения (по мере продолжения вы узнаете, какие факторы влияют на него). В некоторых случаях вас попросят проверить Тревогу. Вы делаете это, бросив 2 кубика. Если результат броска больше, чем ваш показатель Тревоги, вы не привлекли к себе нежелательного внимания и действуйте как обычно. Если результат, равен или меньше, чем ваш показатель Тревоги, вы привлекли нежелательное внимание кого-то из обитателей леса. Если это произойдет, вы должны, если не указано иное, бросить два кубика и обратиться к таблице встреч в лесу (см. ниже), чтобы увидеть, что происходит. Следуйте инструкциям, приведенным в таблице - можете продолжить свое приключение только в том случае, если переживете бой, но после этого, если не указано иное, вы должны добавить 1 к вашему показателю Тревоги из-за шума, вызванного боем (в дополнение к любым указаниям отмеченным ниже).

Встречи в лесу.

Если выпадет:

2. Большая, злая и, к сожалению для вас, больная бешенством великая обезьяна (Мастерство 8, Выносливость 11) выбегает из подлеска и атакует вас. Если она ранит вас, то после окончания боя проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы заразились бешенством. Вскоре у вас пойдет пена изо рта, и вы станете неменяемым, и тоже будете нападать на всех кого встретите в лесу, пока не погибнете (фактически это конец вашего приключения).

3. Гигантский лесной паук (Мастерство 7, Выносливость 6) падает на вас сверху и пытается сожрать вас. Паук ядовит, его укусы наносят 3 очка урона.

4. Вы оказались в пределах досягаемости лианы-душителя (Мастерство 8, Выносливость 10), которая пытается опутать вас и затем питаться вашими соками. В первый раз, когда она выигрывает раунд, лиана оборачивается вокруг вас и затем наносит вам дополнительно 1 очко урона каждый раунд, независимо от того, кто его выигрывает, пока один из вас не умрет.

5. Гигантские пиявки (Мастерство 6, Выносливость 7, сражайтесь с ними как с одним противником), пытаются вцепиться в вас и высосать вашу кровь. если проигрываете раунд, одна из них прицепляется к вам и начинает сосать кровь, теряете только 1 очко Выносливости, но после окончания боя вы должны удалить их с тела. Если у вас есть оружие, вы легко срезаете их, но если безоружны, то должны потерять еще 1 очко Выносливости за каждую пиявку, так как должны вырвать их с мясом или подождать, пока они не напьются и не отвалятся сами. Ваши раны будут еще долго кровоточить, запах вашей крови может привлечь и других существ - вы должны добавить 1 очко к вашему показателю Тревоги, если получите раны в этом бою.

6. Вы потревожили двух гигантских летучих мышей (у каждой Мастерство 5, Выносливость 6). Они атакуют вас по одному, чередуясь каждый раунд.

7. Стаю разъяренных обезьян оскорбляет ваше присутствие в лесу, и они атакуют. У каждой обезьяны Мастерство 4 и Выносливость 2. Бросьте два кубика, чтобы определить

количество противников, и сражайтесь с ними всеми одновременно - из-за их небольшого размера они наносят только 1 очко урона.

8. Вопящий филин (Мастерство 7, Выносливость 5) нападает на вас и пытается выклевать вам глаза. Поскольку первоначально он атакует молча, вы автоматически теряете 2 очка Выносливости еще до того, как начнется бой, когда он садится вам на голову и вонзает когти вам в череп.

9. Вы натолкнулись на парочку лесных гоблинов (Мастерство 5, Выносливость 5), они атакуют вас одновременно. После того, как вы убьете одного из них, другой убежит, в джунгли, пронзительно вопя (дополнительно добавьте 1 очко к вашему счету Тревоги).

10. Гигантская змея (Мастерство 7, Выносливость 8) набрасывается на вас с низко висящей ветки. Когда змея нанесет вам два удара подряд, она обернется вокруг вас и станет душить, нанося 1 очко урона каждый раунд, независимо от того кто его выигрывает, пока один из вас не умрет.

11. Мохнатый болотный медведь (Мастерство 9, Выносливость 8) поднимается из грязной лужи и кучи мусора на лесной подстилке злой, что вы его потревожили. Если у вас есть еда, вы можете проверить свою Удачу. Если повезет, вы отвлекете его порцией пищи, которую бросите ему, и сможете избежать боя (в этом случае вам не нужно добавлять очки к вашему счету Тревоги). Если вам не повезло, или у вас нет провизии, или не хотите с ней расставаться, вы должны начать бой.

12. Злобный вервольф (Мастерство 8, Выносливость 9) выпрыгивает из кустов и атакует вас. Если он ранит вас, после боя проверьте свою Удачу. Если вам не повезет, вы заразились ликантропией. Вскоре вы начинаете рычать и корчиться в агонии, пока в итоге не превратитесь в оборотня (это конец вашего приключения).

IN SEARCH OF THE MUNGIES' GOLD ADVENTURE SHEET					
SKILL = INITIAL SKILL =	STAMINA = INITIAL STAMINA =	LUCK = INITIAL LUCK =	GOLD	PROVISIONS REMAINING	DISTURBANCE
EQUIPMENT		SPECIAL SKILLS		NOTES	
		AIM			
		CLIMB			
		DEFTNESS			
		JUMP			
		OBSERVATION			
		RUN			
		SNEAK			
		SWIM			

Специальные навыки

В начале вашего приключения вы должны выбрать три специальных навыка из следующего списка:

- *Глазомер*: вы особенно хороши в метании предметов и стрельбе по цели.
- *Цепкость*: вы опытный альпинист и легко залезаете на деревья, здания, скалы и т.д.
- *Ловкость*: у вас чрезвычайно ловкие руки, и вы способны на сложные и хитрые манипуляции.
- *Прыжок*: вы первоклассный прыгун, как в длину, так и в высоту.
- *Наблюдательность*: вы замечаете детали и следы, которые могут пропустить другие.
- *Бег*: вы способны бегать быстрее и дольше, чем большинство людей.
- *Скрытность*: вы можете быть очень незаметным и передвигаться бесшумно, когда хотите, это позволяет вам не привлекать внимание к себе. Каждый раз, когда вам говорят проверить свою Тревогу», вы должны сначала проверить свое Мастерство. Если успешно, вы можете добавить 1 к броску кубиков при проверке Тревоги.
- *Плавание*: вы сильный пловец, как в стоячей, так и в текучей воде и можете задерживать дыхание дольше, чем большинство других людей.

Специальные навыки дают вам преимущество (обычно в форме положительного или отрицательного модификатора) в соответствующих ситуациях, например, когда вы должны проверить свое Мастерство (подробности в разделе Проверка Мастерства). Не все специальные навыки будут одинаково полезны для вас, и для некоторых маршрутов может потребоваться набор специальных навыков, отличающийся от других.



Подробнее о ваших характеристиках

Мастерство

Ваше Мастерство не изменится во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства. Магическое оружие может увеличить ваш навык, но помните, что только одно оружие можно использовать одновременно! Вы не можете использовать 2 бонуса, если носите два волшебных меча. Ваше Мастерство никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано.

В разное время во время вашего приключения вам будет предложено проверить свое Мастерство. Процедура аналогична проверке Удачи: бросьте две кубика и сравните с вашим показателем Мастерства. Если результат равен или меньше, чем ваше текущее Мастерство, вы добились успеха. Если больше, вы потерпели неудачу. Тем не менее, проверка вашего Мастерства часто будет зависеть от модификаторов, в зависимости от ваших специальных навыков. Это работает так: например, вам будет предложено проверить Мастерство, если у вас нет специального навыка *Прыжок* с модификатором (-1), а если он есть с модификатором (+1). Это означает, что вы должны в момент проверки вычесть 1 очко из вашего Мастерства, если у вас нет этого специального навыка, но если он у вас есть, можете вместо этого добавить 1 очко к своему Мастерству. Помните: минус модификаторы плохие, а плюс модификаторы хорошие!

Выносливость

Ваш показатель Выносливости будет постоянно меняться за время вашего приключения, из-за сражений с монстрами и выполнения трудных задач. Когда вы окажетесь рядом с вашей целью, ваш уровень Выносливости может быть опасно низким и сражение, в подобном случае, может быть особенно опасно, так что будьте осторожны!

Употребление в пищу еды восстанавливает Выносливость. Вы начинаете свое приключение без запасов провизии, но можете приобрести ее позже. Вы можете отдохнуть и поесть в любой момент, но только не во время битвы. Когда вы едите пищу, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано.

Удача

Во время приключения, когда вам особенно повезет, к вашему показателю Удачи будут начисляться дополнительные баллы. Подробности приведены на страницах книги. Помните, что, как и Мастерство и Выносливость, ваша Удача никогда не может превышать ее начального значения, если это специально не указано на странице.

Снаряжение и золото

Вы начинаете свое приключение с мечом на поясе, одетым в кожаные доспехи и с рюкзаком за спиной, в котором будете хранить свои запасы пищи и золотые монеты.

Вступление

В Кхаре наступили тревожные времена...

В озере Лумле был обнаружен новый деликатес – Баранья Рыба. Ходят слухи, что те, кто пробовали ее плоть, потеряли интерес ко всякой другой еде и желают лишь наслаждаться прелестями этого сказочного деликатеса. Эта рыба продается по необыкновенным ценам и стала стоить дороже, чем на вес золота. Может быть, это не по средствам простым людям, но всегда есть кто-то, кто готов заплатить и такую цену.

Внезапно каждый теперь пытается поймать один из образцов этой рыбы и заработать на нем состояние. В явной попытке остановить скатывание города в хаос, Гарин Алдерай, глава Купеческой Гильдии, предложил, чтобы рыбалка на озере Лумле теперь велась только по лицензиям. Выдавать их будет, конечно же, Купеческая Гильдия. В районе доков немедленно вспыхнули беспорядки, и они неизбежно распространились на гетто Красных Глаз в северной части города, которое всегда было очагом бед и беспорядков в городе. Архонты Кхара кажутся, как никогда, неспособными управлять городом, и некоторые полагают, что это именно то, что добивается Алдерай, поскольку он усиливает контроль своей гильдии за торговлей ценной рыбой и превращает себя в ведущую силу в городе. Действительно, судно жуликоватого Первого Архонта Кхара, лорда Сансаса, было замечено, покидающим город и направляющимся к озеру Лумле, то ли он отправился в поисках Бараньей Рыбы, то ли ищет спасения от наемных убийц Алдерая.

Что еще хуже, по городу распространились слухи о том, что Архимаг из Мампанга украл из Аналэнда легендарную Корону Королей и объявил себя правителем Кахабада. Большинство жителей до этой новости Кхара никогда даже не слышали об Архимаге, а те, кто слышали, считали его всего лишь второсортным колдуном с манией величия. Это, в сочетании с возможностью скорого вторжения из Аналэнда, только усилило напряженность в городе.

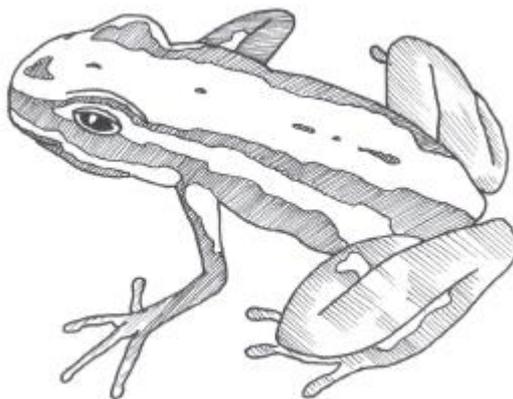
И вот в этот момент вы снова оказались в Кхаре, привлеченные шансами на славу и богатство, которые, похоже, возрастают для того, кто готов рискнуть в эти смутные времена. В сырой темный вечер вы укрываетесь от стихии и ночного комендантского часа в «Отдыхе путника» на берегу великой реки Джабаджи. Пока сидите, слушая завсегдаев и путешественников в общей комнате, вы слышите много странных историй, но не более странных и интригующих, чем легенда о золоте мунгов.



Легенда о золоте мунгов.

Никто не знает, когда эта история была впервые рассказана. Мунги - своеобразные обезьяны с вкрадчивыми манерами, обитающие в лесах западного Кахабада и соседней Мавристатии. Вероятно, они никогда бы не привлекли к себе внимания, если бы не их страсть к золоту. Этот драгоценный металл настолько привлекают их, что они крадут его при каждой возможности. Обезьяны могут сделать это с замечательной легкостью, так как они чрезвычайно проворны, они карабкаются через окна или воруют сумки, одним словом, не останавливаются ни перед чем, чтобы заполучить вожаделенное золото.

Почему мунгов так привлекает золото, можно только догадываться, и что они делают с золотом, которое украли, - так же загадка. Многие рассказывали историю о том, как они накапливают свои сокровища в фантастическом размеров кладе, где-то в джунглях, среди холмов или в пустошах Кахабада. Затем предприимчивый Ян ван Харак, знаменитый искатель приключений из Бриса, отправился с отрядом воинов на дальнюю сторону озера Лумле, где обитает мунги, чтобы исследовать неизведанные области и джунгли в предгорьях Гор Облачных Вершин. Эти земли внушают страх жителям Кхара и рыбакам на озере, говорят, они населены всевозможными падшими существами и злыми духами. В течение многих недель о Ван Хараке ничего не было слышно, но однажды небольшая лодка пристала к Воротам Лумле в Кхаре, и в ней нашли полумертвыми Ван Харак и двух его товарищей. Им не удалось вернуться с золотом мунгов, но они сообщили, что видели огромные богатства в глубине леса, под сенью Гор Облачных Вершин, в месте под названием Гандаки. Когда золото уже было в их руках, мунги и другие обезьяны лесов обрушились на них в ярости, убив многих из их отряда. Когда выжившие бежали, на них обрушились хищники в джунглях, пока только ван Харак и два его товарища не остались в живых, чтобы рассказать свою историю. К сожалению, все трое умерли от лихорадки джунглей в течение недели после возвращения, поэтому больше ничего не известно о местонахождении клада мунгов. Жители Кхара не знали, верить им в это или нет. Действительно ли ван Харак нашел золото мунгов, или это была просто история, рассказанная, чтобы скрыть его неудачу? После его возвращения многие искатели приключений пытались найти Гандаки и золото мунгов, но никто из них не вернулся. Джунгли западного Кахабада остаются такими же неизведанными, как и прежде, и наиболее трезвомыслящие жители Кхара отвергают рассказ о золоте мунгов как миф и сказочку для дураков.

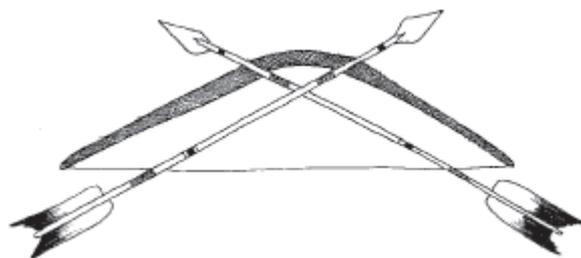


Может быть, вы и дурак, но мысль о таком трофее как золото мунгов не так легко отбросить. Пожелав доброго вечера вашим приятелям-гулякам, вы проводите ночь, ворочаясь в своей постели, не в силах избавиться от мысли о неисчислимых богатствах в джунглях, ожидающих, когда отважный герой найдет их. Первым делом утром вы посещаете своего старого друга, рыбака Джилани, который много раз перевозил вас по этим землям. Если кто-то захочет переправить вас через озеро Лумле, то это будет Джилани. Вы находите его, как обычно, чинящего свои сети за доками в западной части города, где широкие Ворота Лумле ведут в сторону огромного озера и диким землям Мавристатии за его пределами. Вы покупаете Джилани выпивку в одной из таверн на пристани и говорите ему, что у вас на уме.

«Золото мунгов, а? - говорит он. - Теперь значит это. Конечно, ты знаешь, что этот клад может вообще не существовать?»

«Да, но мы никогда не узнаем наверняка, если никто не ищет его», - говорите вы ему. Вы спрашиваете его, не захочет ли он отвезти вас к дальнему берегу озера Лумле и подождать, пока будете искать в лесах Гандаки и спрятанное золото.

«Сколько ты предлагаешь?» - спрашивает он с блеском в глазах. Поскольку у вас с собой есть только 60 золотых, вы предлагаете ему половину и обещаете отдать ему половину того, что найдете в джунглях, когда вернетесь (запишите на лист персонажа, что начинаете приключение с 30 золотыми монетами). Вы оба не сказали, что произойдет, если вы вернетесь с пустыми руками или не вернетесь вообще. Джилани плюет на руку, и вы растираете слюну при рукопожатии, соглашаясь встретиться снова в доках через два часа. Затем он бежит, чтобы подготовиться к путешествию, оставляя вас бродить по улицам Кхара и обдумывать мудрость ваших планов ... - 1.



1

Прежде чем встретиться с Джилани в доках, у вас есть время посетить один из многочисленных рынков в Кхаре. Если хотите посетить ближайший рынок - [180](#). Если хотите пойти прямо в доки, чтобы встретиться с Джилани - [146](#).

2

Лесоруб успокаивается и говорит, что вы можете присоединиться к нему, чтобы поболтать и перекусить, если оставите свое оружие за пределами хижины. Это похоже на разумную просьбу, поэтому вы соглашаетесь. Он предлагает вам немного еды (восстановите 4 очка Выносливости) и спрашивает о ваших путешествиях. Вы не уверены, что должны говорить ему в ответ. Вы хотите спросить его об опасностях леса ([81](#)) или о местонахождении золота мунгов ([67](#))?

3

При упоминании о Кхаре, мудрец только хмыкает и ничего не отвечает, похоже, он явно стремится возобновить изучение окружающей среды. Вы хотите атаковать его ([126](#)) или оставите его и продолжите свое путешествие ([18](#))?

4

Когда вы приближаетесь к скунсомедведю, он глухо рычит, затем поворачивается к вам задом и задирает хвост. Он выпускает мерзко пахнущую струю на ствол дерева, и воздух наполняется тошнотворным запахом. Вы можете выстрелить в него из лука, если хотите и можете. Затем он атакует вас, и вы должны сражаться (во время боя из-за тошнотворного зловония понижайте на 1 вашу силу атаки).

Скунсомедведь: Мастерство 7, Выносливость 5

Если выиграли, добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Можете взять с собой одну из лап медведя в качестве трофея - вы видели, как ими торгуют аптекари в Кхаре, их используют для приготовления снадобий. Вы также можете собрать три неповрежденных фрукта Джубалани - каждый равен одной порции пищи. Теперь продолжите путь ([129](#)) или попытаетесь вырезать пахучую железу скунсомедведя, вы слышали, что они высоко ценятся и дорого стоят ([43](#))?

5

С огромным усилием вы перепрыгиваете овраг. Вы врзаетесь в противоположный склон и хватаетесь за узловатые корни перед собой, чтобы удержаться от падения. Восстановите 1 очко Удачи. Сделав паузу, чтобы передохнуть, вы видите, что у вас нет другого пути, кроме как снова погрузиться в заросшие джунгли перед вами. Когда вы собираетесь это сделать, луна начинает подниматься над лесом, освещая вас и землю вокруг призрачным жутким светом. Проверьте свою Тревогу. Если неудачно, перейдите к таблице встреч и следуйте инструкциям. Если успешно или вы переживете столкновение в лесу, то продолжите как можно быстрее идти через лес, который становится все более плотным и непроходимым. Повернете направо в сторону свисающих лиан ([161](#)) или налево в сторону выхода скальной породы ([181](#))?

6

Вы осторожно приподнимаетесь со своей кровати изо мха и выглядываете из-за одного из стволов деревьев у вас по бокам, чтобы увидеть, кто издает шум. Сначала вы ничего не видите, но затем замечаете небольшое темное существо, которое движется к вам. Внезапно пара глаз смотрит прямо на вас, и почти мгновенно раздается самый громкий и ужасный крик, который вы когда-либо слышали! Вы почти выпрыгиваете из своей одежды, когда джиб-джиб (это именно он) откидывает голову назад и дает волю своим легким, издавая чудовищный крик тревоги, прежде чем исчезнуть в кустах (добавьте 1 к вашему счету Тревоги). Его крик эхом разносится по лесу, вызывая в ответ крики птиц и вопли других существ. Где-то поблизости сквозь ночь раздается глубокий рык. Похоже, вам надо поскорее выбраться из этого района – спать в джунглях сейчас небезопасно! ([151](#))

7

Пронзить мечом злобную мантикуру, который пытается стряхнуть вас со спины, бьет крыльями и пытается ужалить своим хвостом - эта не та ситуация, в которой вы оказывались в повседневной жизни! Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Глазомер* или *Ловкость*, если они есть – с модификатором (+1). Если неудачно, мантикура бьет вас по плечу жалом на кончике хвоста (теряете 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости, равное результату броска кубика) - [163](#). Если успешно, вам удается вонзить меч мантикуре в спину! Бросьте кубик.

Если выпадет 1 или 2, вы серьезно раните зверя (мантикура теряет 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости, запомните это). Восстановите 1 очко Удачи. Мантикура ревет и корчится под вами - [163](#).

Если выпадет 3 или 4, вы вонзааете меч у основания хвоста и парализуете его. Мантикура теряет 3 очка Мастерства и 5 очков Выносливости, и она больше не может ужалить вас своим ядовитым хвостом, можете игнорировать инструкции, когда вам говорят, что она наносит удар хвостом. Восстановите 2 очка Удачи. Мантикура ревет и корчится под вами - [163](#).

Если выпадет 5 или 6 - [61](#).

8

«Это опасные места, действительно опасные. Вам нужно быть внимательным, если хотите выжить здесь. Змеи! Это та вещь, за которой нужно особенно следить. И без сомнения, обезьяны вскоре станут преследовать вас. Старайтесь не поднимать шума, и, возможно, они оставят вас в покое. Ах, и Девы Щита, избегайте их как чумы! Они не потерпят таких как вы в этих землях, и как только они возьмут вас в плен, о, ты будешь все равно, что мертвец. Они оставляют меня в покое, потому что я слишком стар, чтобы быть полезным для них. Эй, эй! И что еще хуже – выше в горах, у истока реки Гаггаги, где, как говорят, мунги копят свое золото...» Старик внезапно замолкает. Он бормочет что-то себе под нос и бесцельно суетится вокруг. Похоже, вам пора уходить. Вы возвращаетесь к развилке и поворачиваете на другую тропу - [121](#).



9

И вдруг вы видите это. Вы выходите из леса и сталкиваетесь со зрелищем, которое никогда не забудете, - это скала с устьем пещеры, в которой высечена голова обезьяны, с распахнутым в вечном крике ртом. В ее открытой пасти, входе в пещеру, лежит куча золота, мерцающего в лучах вечернего солнца. Перед вами лежат груды монет, кубков, браслетов, ожерелий, статуэток и бесчисленных других сокровищ – все золото здесь, больше чем вы могли представить!

Охваченный нетерпением, вы шагаете к устью пещеры. Но когда вы приближаетесь, то слышите глухое леденящее кровь рычание из глубин пещеры. Прежде чем вы успеваете среагировать, изнутри появляется огромная мантикора, и с ревом, который ужасает вас до глубины души (теряете 1 очко Мастерства), она поднимается на груды золота. Она водит по сторонам своими ужасно похожими на человеческие глазами в поисках того, кто нарушил границы ее святилища, и, наконец, ее взгляд останавливается на вас! С рычанием она готовится к атаке. Вы нападаете на нее (76) или побежите к ближайшему дереву в надежде найти убежище (48)?

10

Джилани меняет курс и направляет свою лодку подальше от фигур, и вскоре вы уже не слышите их криков. Ветер становится попутным, и лодка мчится к Кхару, навстречу безопасности и отдыху. Когда наступает вечер, вы различаете вдалеке городской порт, его темные миазмы поднимаются вверх на фоне неба и его пурпурные известняковые стены становятся красными в свете заходящего солнца. Вы пережили поиски золота мунгов, но вернулись с пустыми руками. Возможно, однажды вы отомстите Сансасу, но сейчас вы благодарны судьбе за то, что вернулись из этого приключения живым.

11

Теперь, когда вы находитесь среди ветвей, вы должны попытаться найти одну из нужных вам маленьких лягушек среди древесных цветов, гниющих листьев и мхов, которые покрывают деревья. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно, вам удалось обнаружить одну из лягушек (82). Если неудачно, вы не можете найти ни одну из них. Вы можете либо вернуться к ведьме, чтобы сказать ей, что потерпели неудачу (138), либо продолжить свое путешествие (160).

12

Тропа ведет вас вниз, в густо заросшую лесную долину. Когда вы идете по тропинке, вас окружает рой кусачих мух (теряете 1 очко Выносливости). Вы размахиваете руками и ускоряете темп, оставляя их позади. Проверьте свою Тревогу. Если неудачно, перейдите к таблице встреч и следуйте инструкциям. Если успешно или пережили столкновение, вы продолжаете идти по тропе, которая через несколько миль разветвляется. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно - 38. Если неудачно, можете повернуть направо (93) или налево (55)?

13

Внезапно вас ранят неким холодным оружием. Потеряйте 2 очка Выносливости. Вы были атакованы одной из разновидностей великих обезьян - Призрачной Обезьяной, которая спланировала сверху на своих кожистых перепонках между передними и задними лапами и сжимает в лапе в качестве оружия лист Клиноквого Древа. Вы должны бороться с ней, уменьшая вашу силу атаки, на 2 из-за темноты (у Призрачных Обезьян превосходное ночное зрение).

Призрачная Обезьяна: Мастерство 8, Выносливость 7

Если выиграли, проверьте свою Удачу. Если повезло - [52](#). Если не повезло - [30](#).

14

Извилистая тропинка ведет через густой широколиственный лес, воздух здесь горячий и тяжелый, а свет приглушен. Ползучие растения и лианы свисают с покрытых мхом ветвей, птицы поют, а насекомые жужжат в листве над вами. Тропа проходит через заросли, плавно спускаясь к небольшой реке, которую пересекает по древнему рушащемуся каменному мосту. На другой стороне она продолжает вести вперед, плавно поднимаясь, извиваясь и петляя вокруг искривленных стволов древних деревьев. Подойдя к одному корявому старому дереву, вы видите, что оно покрыто большими колючими желтыми стручками, некоторые из них упали и валяются на земле под ним. Это дерево Джубалани, и его плоды - редкое лакомство! Некоторые из плодов расколоты, обнажая мягкую мякоть вокруг больших коричневых семян. Это произошло то ли от падения, то ли они привлекли внимание какого-то зверя, вы не уверены. Вы хотите собрать несколько фруктов ([108](#)) или пройдете мимо ([129](#))?

15

Стараясь не терять время в этот критический момент, вы достаете лук и выбираете стрелу. У вас есть яд от ведьмы? Если да, вы можете нанести его на наконечник стрелы (только на наконечник одной стрелы), если еще этого не сделали. Не забудьте проверить свое Мастерство, чтобы избежать самоотравления.

Теперь вы должны попытаться попасть в мантикору. Хотя это крупная цель, но она в ярости бросается из стороны в сторону, поэтому прицел должен быть верным. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Глазомер*, если есть - модификатор (+1). Если успешно - [150](#). Если неудачно, ваша стрела лишь пробивает перья в крыле мантикоры и вонзается в землю. Теперь вы должны решить, что делать. Будете ждать на дереве, что произойдет ([103](#)), попытаетесь спрыгнуть на спину мантикоры ([42](#)), спуститесь с дерева, чтобы атаковать ее ([76](#)), или выпустите другую стрелу ([115](#))?

16

Сумасшедший, ослабленный вашими ударами, пятится от вас, стонет и, задышавшись, переводит дыхание. Внезапно он смотрит на вас и кричит: «Обезьяны! Обезьяны! Обезьяны! Ааааааа!» Затем он бежит к берегу озера и проваливается по пояс в болото. Он продолжает кричать (добавьте 1 к вашему счету Тревоги) в течение некоторого времени, прежде чем начинает тихо плакать. Похоже, вы мало что можете сделать, чтобы помочь этому несчастному, поэтому оставляете его тонуть в болоте и отправляетесь в лес - [140](#).

17

Теперь, когда у вас есть лягушка, вы хотите вернуться с ней в хижину ведьмы (149) или хотите оставить ее себе и продолжить поиски золота мунгов (160)?

18

Вы идете по тропе и слышите слева от вас крики и звон оружия. Вы хотите повернуть туда (54) или продолжите путь (142)?

19

Подняв руки, чтобы отразить дальнейшие удары палкой, вы говорите старику, что не собираетесь причинять ему вреда. Несмотря на это, он успевает еще раз огреть вас палкой (теряете 1 очко Выносливости), а затем бормочет: «Мы еще увидим, мы еще увидим». Он входит в пещеру, махая вам, чтобы вы следовали за ним. Вы наклоняетесь и на ощупь пробираетесь вперед, пока старик не зажжет масляную лампу в самом дальнем углу. В тусклом свете вы можете разглядеть небольшую скромно обставленную пещеру. Старик сидит на полу и предлагает вам сделать то же самое. Он объясняет, что он отшельник и живет здесь в полной изоляции, чтобы очистить свою душу и избежать пороков внешнего мира. Он извиняется за то, что поколотил вас, и спрашивает, есть ли у вас пища для него. Если не желаете или не можете дать ему провизию, он говорит вам, что вы должны покинуть его пещеру, если не хотите почувствовать на себе его гнев (в этом случае можете, либо напасть на него (175) или вернуться на развилку и пойти по другой тропе (121)).

Если вы дадите ему провизию, он с вами поговорит. Вы хотите спросить его о золоте мунгов (171) или об опасностях в лесу (8)?

20

Статуэтка вызывает настоящий ажиотаж среди мунгов – вопли и крики становятся громче (добавьте 1 к вашей Тревоге), когда мунги начинают спорить и драться друг с другом. Затем победитель убегает со статуэткой в лес, остальные гонятся за ним. Восстановите 1 очко Удачи, теперь вы можете продолжить путь – 9.

21

Вы осматриваете местность вокруг тропы, чтобы увидеть, есть ли здесь где-нибудь место, где можно устроиться на ночь подальше от посторонних глаз. Вы устраиваете себе удобную лежанку в глубокой мшистой выемке между двумя упавшими стволами деревьев. Когда вы устраиваетесь на ночлег, кто-то выскакивает из-под одного из стволов. Проверьте свою Удачу. Если вам не повезло, вас укусила ящерица, которую вы потревожили (теряете 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости, так как она ядовитая, но яд не смертелен). Если повезет, она просто убегает. В любом случае она исчезает в ночи, и вы можете дать отдых своим костям. Посреди ночи вы просыпаетесь и слышите, как кто-то шаркает и сопит рядом. Вы хотите узнать кто это (6) или будете лежать неподвижно в надежде, что этот кто-то уйдет (183)?



22

Вы поскользываетесь и падаете. Проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы падаете в бурный поток под вами и разбиваете голову о скалы под водой. Ваше приключение заканчивается здесь. Если повезет, вы приземлитесь прямо на ствол дерева (теряете 1 очко Выносливости) и вам удастся удержаться на «мосту» - [74](#).

23

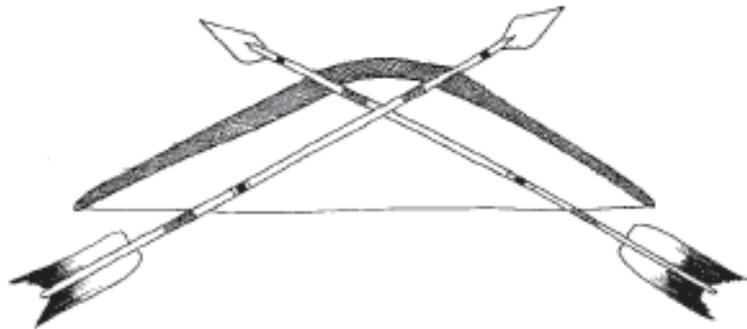
Вы замечаете, что несколько пар красных глаз на деревьях над вами проявляют к вам особый интерес. Пока вы идете по тропе, они, кажется, следуют за вами. Внезапно одна пара глаз летит к вам. Они принадлежат одной из разновидностей великих обезьян - Призрачной Обезьяне, которая планирует сверху на своих кожистых перепонках между передними и задними лапами и сжимает в лапе в качестве оружия лист Клинкового Древа. Вы должны бороться с ней, уменьшая вашу силу атаки, на 2 из-за темноты (у Призрачных Обезьян превосходное ночное зрение).

Призрачная Обезьяна: Мастерство 8, Выносливость 7

Если выиграли, проверьте свою Удачу. Если повезло - [52](#). Если не повезло - [30](#).

24

Вы поворачиваете с тропы налево и спускаетесь параллельно ей по склону холма. Спускаясь на дно ущелья, вы должны пробиться сквозь густые заросли шиповника, колючих кустарников и всевозможной другой растительности. Очень скоро вы весь покрыты царапинами и ссадинами (теряете 2 очка Выносливости) и с трудом находите дорогу вперед. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно, вы в конечном итоге преодолеваете заросли и возвращаетесь на тропу на противоположном склоне ущелья. Если неудачно, все ваше тело покрыто порезами и ранками от укусов небольших пиявок, и вы производите много шума, пробиваясь через подлесок, прежде чем достигнете другой стороны ущелья (потеряйте еще 2 очка Выносливости и добавьте 1 к вашему счету Тревоги) - [85](#).



25

Когда вы достаете свитки с непонятными письменами, Банки Мун с печалью смотрит на вас и говорит: «Дхумбаджи!» В мгновение ока он исчезает в облаке дыма. Озадаченный и серьезно встревоженный, вы продолжаете свой путь - [18](#).

Вы не уверены, где и как искать Джилани. Пристань построена в неглубокой бухте, по обеим сторонам которой тянутся редкие заросли тростника, раскачивающегося на ветру. По серым водам озера Лумле ходит сильная рябь, волну поднимает ветер, дующий с востока. Вы решаете дойти до конца причала, и когда под вашими шагами эхом разносится скрип старых деревянных балок, вы видите маленькую лодку, выплывающую из камышей с левой стороны залива. Это Джилани, и он в восторге дико машет вам рукой! Обрадовавшись, увидев его, вы бросаетесь к концу пирса и помогаете ему пришвартовать лодку. «Ты жив! - восклицает он. Затем его лицо вытягивается. - Но вы не нашли золото. Увы, возможно, его вообще не существует». Вы рассказываете Джилани о своих приключениях и о том, как вас обокрал Сансас, и он проклинает имя Первого Архонта Кхара. Вы спрашиваете его, откуда он узнал, где вас найти на берегу, и он говорит: «Я задержался у берега озера, немного севернее от этого места. Утром, когда наступил рассвет, я заметил, как лодка скользит из камышей южнее меня и направляется дальше в озеро. Затем я заметил большую стаю ворон в небе над тем же местом, и я решил, чтобы заняться расследованием, придерживаясь зарослей тростника на случай, если мне нужно будет спрятаться. Когда я увидел фигуру, приближающуюся к пристани, я не поверил, что это вы, и я спрятался среди камыша, чтобы наверняка увидеть, кто это». Он, кажется, искренне рад вашему возвращению, несмотря на потерю золота, которую вы оба надеялись заполучить.

Он готовит лодку к возвращению в Кхар и жарит рыбу. Он поймал много рыбы в ваше отсутствие, и вы плотно завтракаете, пока он правит на восток. Восстановите 4 очка Выносливости - [64](#).



Какой пароль вы хотите назвать?

Валашка - [111](#).

Валакша - [125](#).

Валаска - [199](#).

Кроме того, вы можете атаковать их ([32](#)) или сдаться в плен ([73](#)).

Проверьте свою Тревогу. Если неудачно - [87](#) (в этом случае вам не нужно обращаться к таблице встреч в лесу). Если успешно - [132](#).

29

Ваша единственная надежда - бежать всю ночь через лес как можно быстрее. Пока бежите, то слышите, как другие существа пробиваются сквозь заросли под аккомпанемент человеческих и звериных воплей и криков. В какой-то момент слышите, как стрелы пролетают над вашей головой, но были ли они нацелены в вас или нет, вы не знаете. Лес становится кошмарным лабиринтом из корней и ветвей, грязных склонов и покрытых мхом скал. Очень скоро вы весь покрыты порезами и царапинами, когда барахтаетесь в зарослях, спотыкаясь и карабкаясь в темноте в надежде, что избежите гнева мунгов, который помогли выпустить наружу (потеряйте 2 очка Выносливости). Вы все время стараетесь бежать под гору в надежде, что это приблизит вас к озеру и спасению.

Внезапно вы выходите из леса и балансируете на краю обрыва. Успокоившись, вы видите при свете звезд, что лес продолжается на другой стороне ущелья, которое, похоже, достаточно узкое, чтобы его можно было перепрыгнуть. Судя по звукам, внизу быстро течет речной поток, довольно далеко внизу. Пока вы стоите, пытаетесь выбрать наилучший курс действий, лес позади вас взрывается новой порцией криков и приглушенных воплей. Похоже, к гневу и безумию мунгов присоединились и другие обитатели предгорий Мавристати. Душераздирающий человеческий крик подсказывает вам решение - вам придется прыгнуть через овраг, если хотите пережить эту ночь!

Быстро взглянув в темные глубины ущелья, вы отходите от края, чтобы взять разбег. Ущелье шире, чем вам хотелось бы, так что это должен быть хороший прыжок. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Прыжок*, если есть - модификатор (+1). Если успешно - 5. Если неудачно – [94](#).

30

Еще две Призрачных Обезьяны спрыгивают с ветвей и атакуют вас по очереди (сражайтесь с первой, затем, если выживете, со второй). Сражайтесь с ними, уменьшая вашу силу атаки, на 2 из-за темноты.

Первая Призрачная Обезьяна: Мастерство 8, Выносливость 6

Вторая Призрачная Обезьяна: Мастерство 7, Выносливость 6

Если победите, вы сохраняете бдительность весь остаток ночи и чувствуете облегчение, когда небо начинает светлеть. Из-за усталости потеряйте 2 очка Выносливости – [127](#).

31

Вы идете дальше, и голос звучит снова, на этот раз немного позади вас: «Как вас зовут? Очень рад встрече с вами, да. Очень хорошо». Продолжите игнорировать голос ([37](#)) или остановитесь и послушаете ([182](#))?

33

Ведьма хихикает над вами, когда вы убегаете в лес, а тем временем наступает ночь - [93](#).

32

Пять дев-щитоносиц Лумле поднимают свои копья и щиты и надвигаются на вас. Им не хватит места атаковать вас сразу впятером, вы должны сражаться только с первыми тремя, но одновременно. Если вы убьете одну из них, четвертая займет ее место. Если убьете другую, пятая вступит в бой. Если вы убьете четырех противниц, пятая Дева Щита сбежит в лес.

Первая дева-щитоносица: Мастерство 9, Выносливость 8

Вторая дева-щитоносица: Мастерство 8, Выносливость 7

Третья дева-щитоносица: Мастерство 7, Выносливость 6

Четвертая дева-щитоносица: Мастерство 6, Выносливость 7

Пятая дева-щитоносица: Мастерство 8, Выносливость 6

Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Если вы выживете, то можете взять одно из их копий, чтобы использовать в качестве оружия, если хотите. Вы также можете взять один из их щитов. Если возьмете щит, он сможет защитить вас от урона в бою. Когда противник нанесет вам удар, проверьте свое Мастерство. Если успешно, вы уменьшаете урон на 1 очко – [162](#).

34

Вдруг один из черных эльфов догоняет вас и толкает в спину, и вы падаете на колени (теряете 1 очко Выносливости). Вы поднимаете глаза и видите, что они окружили вас с ножами в руках. Один из них кричит вам: «Так, может быть, у вас есть что-нибудь в подарок для нас, или нет?»

Атакуете их (но вычитите 1 из вашей силы атаки в первом раунде боя, поскольку вы начинаете схватку, стоя на коленях) - [78](#).

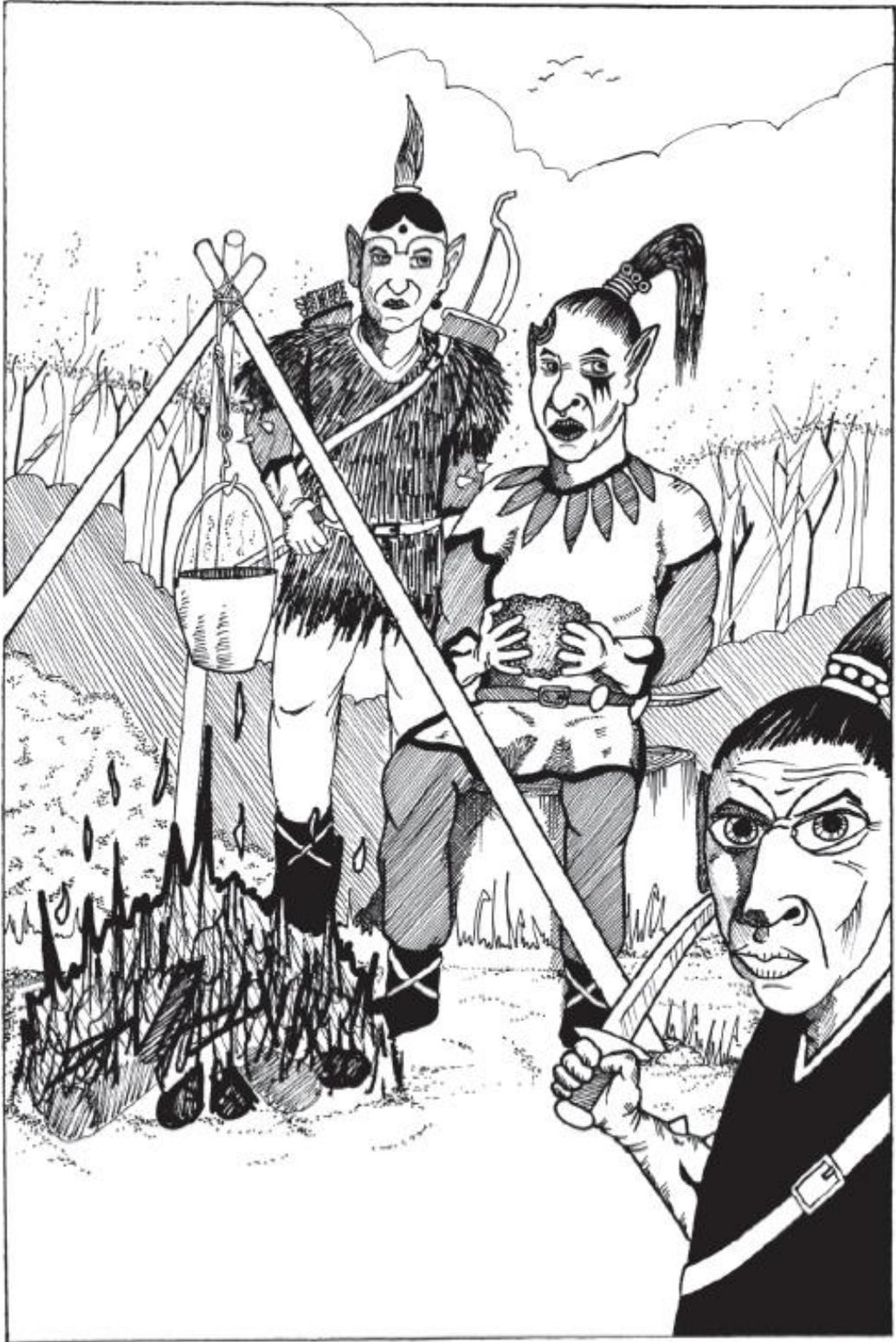
Предложить им подарок - [118](#).

35

Два приспешника Сансаса прыгают в вашу лодку, и одновременно их судно скрывается под водой. Со злобной усмешкой Сансас выхватывает метательный кинжал из рукава своей мантии и вонзает в горло Джилани. Когда бедняга падает за борт, два приспешника Сансаса тоже вытаскивают спрятанные кинжалы из-за поясов и вместе с Сансасом атакуют вас. Вас быстро побеждают и выбрасывают за борт. Вы с плеском падаете в озеро, и когда выныриваете, ваши враги, смеясь над вашим затруднительным положением, быстро плывут прочь и оставляют вас на произвол судьбы посреди огромного озера. Даже если вы очень везучи или прекрасно плаваете, то, вряд ли, доберетесь до берега.

36

Вы берете кудрявый шар и швыряете его как можно дальше. Когда вы это делаете, он издает чудовищный рев, подобный которому вряд ли возможно было ожидать от такого маленького существа. Джиб-джиб (это именно он) убегает в подлесок, вопя так, как будто наступил конец света. Вокруг вас пронзительно кричат птицы и визжат другие обитатели леса. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Пришло время покинуть это место, прежде чем какое-то более опасное существо не придет сюда, привлеченное этим гамом - [127](#).



37

Внезапно на вас падает нечто тяжелое, вас атакует масса зеленого меха, душащие руки, царапающие когти и острые клыки. Потеряйте 2 очка Выносливости и уменьшайте на 1 очко вашу силу атаки в течение первых двух раундов этого боя.

Шампак: Мастерство 10, Выносливость 10

Если выиграла, добавьте 1 к вашему счету Тревоги – [41](#).

38

Вглядываясь сквозь угасающий свет в лес, вы замечаете двух маленьких птичек, прыгающих по левой тропе, они склеывают с земли муравьев и следуют за цепочкой насекомых ползучих по тропе. Вы хотите повернуть налево ([55](#)) или направо ([93](#))?

39

Голоса становятся громче, пока продолжаете идти по тропинке, но замолкают, когда вы приближаетесь. Вы поворачиваете за угол и видите трех черных эльфов, сидящих вокруг горшка над небольшим костром у основания массивного дерева. Как это типично для их расы, они носят драные одежды и украшения из кости и черного дерева. Их длинные волосы окрашены в цвет охры и связаны в пучки, в которые вплетены бисер и булавки. У всех есть ножи на поясах, а у одного из них лук и стрелы. Они ждут, пока горшок закипит, и проводят время за игрой в кости. Вы:

Атакуете их - [78](#).

Поговорите с ними - [184](#).

Игнорируете их и продолжите путь - [92](#).

40

Вокруг вас звучат крики людей и обезьян, но вы почти ничего не видите в наступающей темноте. Внезапно на вас с дерева спрыгивают два мунги. Вы должны сражаться с ними обоими одновременно, из-за темноты и внезапности понижайте вашу силу атаки в этом бою на 2 очка.

Первый мунги: Мастерство 6, Выносливость 4

Второй мунги: Мастерство 5, Выносливость 4

Если вы победите их - [29](#).

41

Радуюсь, что пережили встречу с таким опасным зверем как шампак, вы продолжаете идти по тропе. Теперь вы уже глубоко проникли в лес и чувствуете, что золото мунгов должно быть поблизости. Впереди вы можете увидеть, что лес сменяет открытая местность, и тропа купается в полуденном солнечном свете. Вы выходите на свет на вершине гряды с потрясающим видом на Горы Облачных вершин перед вами. Изумрудно-зеленый лес простирается к предгорьям, и тропа разделяется по мере их приближения к ним. Левая тропа ведет к низкой горе с округлой голой вершиной. Правая тропа ведет к низкой горе с зубчатой голой вершиной. Вы пойдете направо ([28](#)) или налево ([133](#))?

42

Если у вас есть яд, вы можете нанести его меч, если еще не использовали его (не забудьте проверить свое Мастерство, чтобы узнать, не отравитесь ли при этом сами). Затем вы можете совершить этот безумный подвиг и прыгнуть на спину мантикоре. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Прыжок*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно - [163](#). Если успешно - [65](#).

43

Пахучая железа находится под коротким хвостом скунсомедведя. К сожалению, это самое вонючее место животного, и вас несколько раз рвет, прежде чем вы нащупываете железу (теряете 1 очко Выносливости). Удаление железы будет сложной операцией даже у мертвого существа! Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Ловкость*, если есть – с модификатором (+1). Если успешно - [60](#). Если неудачно - [143](#).

44

Когда вы приближаетесь к источнику шума, шарканье прекращается. Перейдите к таблице встреч в лесу и следуйте инструкциям.

Если вы еще живы, то теперь направитесь направо на звук бегущей воды ([181](#)) или будете двигаться налево в направлении роя светлячков в лесу ([136](#))?

45

Тропа ведет через лес к предгорьям Облачных Вершин. Лес начинает немного редеть, когда почва становится более каменистой и сухой.

Через некоторое время вы выходите на широкую поляну. Когда вы останавливаетесь, чтобы отдышаться среди жужжащих в лучах послеполуденного солнца насекомых из леса появляется множество мунгов, окружающих вас. Количество обезьян равно результату броска на предыдущем параграфе. Вы следите за ними, они бегают и болтают в волнении. Есть ли у вас что-нибудь, чтобы им отвлечь их, чтобы вы могли пройти? Если у вас есть блестящее перо кетцаля - [102](#). Если нет – [88](#).

46

Вы даете деве немного вашей еды, и она пожирает ее как голодный волк, все время с подозрением глядя на вас. Вычеркните 1 порцию пищи с вашего листа персонажа. Когда она заканчивает есть, ей становится намного лучше, и она уже может самостоятельно сесть и осмотреть повязку на ноге. Она пытается поговорить с вами, но она не говорит на вашем языке, поэтому это не имеет особого смысла. Она раз за разом продолжает повторять фразу, которая звучит примерно так: «Проходи, Валашка». Такой разговор ни к чему не приведет, вы решаете оставить ее и вернуться на тропу, чтобы продолжить поиски золота мунгов ([142](#)).

47

Джилани ставит свою лодку борт к борту лодки Сансаса, стараясь не касаться ее, чтобы не повредить свое суденышко. «Так как же мы собираемся сделать это?» - спрашивает Сансас с непроницаемым видом, упервшись в вас взглядом темных глаз. Скажете, чтобы они сперва начали передавать золото ([84](#)), разрешите всем троим подняться на борт вашей лодки ([106](#)) или разрешите это только Сансасу, пока его спутники передают золото ([91](#))?

48

Прежде чем мантикора успеет атаковать, вы бросаетесь к ближайшему дереву, высокому Панго. Но у вас не так много времени, чтобы избежать опасности, поскольку мантикора преследует вас по пятам. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Бег* или *Цепкость*, если есть – с модификатором (+1). Если успешно - [114](#). Если неудачно - [135](#).



49

Вы уверены, что он – это тот старик, который водил мунги по улицам Кхара. Но теперь он один, нет никаких признаков мунги. Как он сюда попал и чем он здесь занимается? ([153](#))

50

Как вы планируете заполучить перья из хвоста кетцаля? Вы хотите попробовать подкрасться к нему снизу и вырвать их ([112](#)) или, если у вас есть лук стрелы, хотите выстрелить в него ([155](#))?

Торговля у черных эльфов в крови. Они продадут вам бамбуковую флейту (за 3 золотых), до трех порций провизии (по 2 золотых за каждую), длинный боевой нож (за 10 золотых), пару ботинок вашего размера (за 6 золотых) и лук с шестью стрелами (за [12](#) золотых). Чтобы использовать лук и стрелы, вы должны проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Глазомер*, если есть, в этом случае модификатор (+1). Вы можете сделать это перед битвой, только если вам скажут, что у вас достаточно времени для выстрела. Если проверка успешна, вы попали в противника – он теряет 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости равное броску 1 кубика. Не забывайте вести подсчет ваших стрел, их нельзя использовать повторно.

Вы можете использовать деньги или бартер, но эльфы не будут платить деньгами за ваши вещи. Вы можете дать в обмен любой из следующих предметов:

Ваш меч они оценивают в 20 золотых

Статуэтку мунги в 8 золотых

За веревку и крюк дают 4 золотых

За любое зелье 8 золотых

Ключ в форме скелета стоит 8 золотых

Если отдаете вещи, эльфы не дадут взамен ничего, кроме указанных предметов, сдачу деньгами вы не получите. Так, например, если вы хотите нож и три порции еды, они примут товары стоимостью, по крайней мере, в 16 золотых или больше, но не меньше. Такова жизнь торговца в отдаленных уголках мира! Если отдаете им меч и у вас нет другого оружия, вы должны вычитать 3 из вашей силы атаки в бою, пока не найдете замену. Затем эльфы замолкают и начинают пристально смотреть на вас. Чувствуя себя неловко под их взглядами, вы приносите свои извинения и уходите - [154](#).



Видя, как вы разделались с Призрачной Обезьяной, ее сородичи на деревьях над вами решают, что лучше не рисковать, и их красные мигающие глаза исчезают в темноте. Восстановите 1 очко Удачи. Вы сохраняете бдительность весь остаток ночи и чувствуете облегчение, когда небо начинает светлеть. Из-за усталости потеряйте 2 очка Выносливости – [127](#).

53

С диким светом в глазах Девы Щита готовятся к вашей атаке. Вы должны сражаться с ними всеми одновременно.

Первая дева-щитоносица: Мастерство 9, Выносливость 8

Вторая дева-щитоносица: Мастерство 8, Выносливость 7

Третья дева-щитоносица: Мастерство 7, Выносливость 6

Если вы убьете двух дев, третья сбежит. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Если вы выживете, то можете взять одно из их копий, чтобы использовать в качестве оружия, если хотите. Вы также можете взять один из их щитов. Если возьмете щит, он сможет защитить вас от урона в бою. Когда противник нанесет вам удар, проверьте свое Мастерство. Если успешно, вы уменьшаете урон на 1 очко - [162](#).

54

Вы продвигаетесь сквозь заросли к источнику шума, но он уже прекратился. Вы выходите из зарослей и видите одетую в броню женщину, лежащую на земле, рядом с ней валяется щит. Дева-щитоносица Лумле! Она либо мертва, либо без сознания, и вся в крови. Когда вы подходите к ней, она открывает глаза, кричит «Айи!» И слабо хватается за свой меч. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Вы хотите оставить ее и вернуться на тропу ([142](#)), положить конец ее страданиям ([145](#)) или попытаться успокоить ее и помочь ([186](#))?



55

Вскоре тропа выводит на широкую поляну. Большая часть земли покрыта густыми вьюнками с яркими малиновыми цветами, почти светящимися в вечернем свете. В центре поляны стоит хижина с закрытыми окнами и открытой дверью. Дым идет как из дверного проема, так и из трубы в центре соломенной крыши. Вы хотите приблизиться к хижине ([156](#)) или продолжать путь по лесу, пока не наступила ночь ([93](#))?

Поздравляем! Вы победили стража золота мунгов, которое теперь принадлежит вам. Восстановите 3 очка Удачи, 1 очко Мастерства и добавьте 2 к вашему счету Тревоги. Вытирая пот со лба рукавом, вы шагаете ко входу в пещеру, стремясь увидеть свой приз.

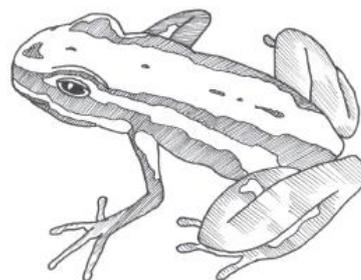
И какой это приз! Груды золотых монет, оправленные в золото драгоценности, декоративные золотые украшения, золотые ожерелья и короны, золотые статуэтки, усыпанные драгоценными камнями, и многое, многое другое. На самом деле здесь так много сокровищ, что вы сможете взять с собой лишь малую часть. Оглянувшись вокруг себя, как вор перед работой, вы отбираете самое ценное и набиваете рюкзак лучшими сокровищами. Вы не представляете, сколько все это стоит, но можете быть уверены, что, вернувшись в Кхар, окажетесь в числе самых богатых людей в городе, а возможно, даже во всем Кахабаде. Предметы, которые вы отобрали, должны стоить сотни, а то и тысячи золотых. К сожалению, вы не можете взять все, и оставшееся сокровище, во много раз больше того, что взяли, но вы твердо решили вернуться сюда еще раз.

Взвалив тяжелый рюкзак на плечи (и надеясь, что ремни выдержат его вес!), вы в последний раз поворачиваетесь, чтобы взглянуть на сокровища, которые не можете взять с собой, и вздыхаете, но надо довольствоваться тем, что имеете. Внезапно вы слышите неожиданный шум, который ваш мозг распознает за несколько секунд – кто-то хлопает в ладоши.

Вы в тревоге поворачиваетесь с широко раскрытыми глазами, и видите довольно любопытное зрелище. Мужчина среднего роста, одетый в мантию, накинутую прямо поверх обнаженного торса, стоит между деревьями в кустах перед вами. Именно он аплодировал вашим достижениям. Его длинные зачесанные назад темные волосы, его короткая борода и его властный взгляд не оставляют сомнений относительно того, кто это - это печально известный пират и мошенник, Сансас, Первый Архонт Кхара! Но что он здесь делает?

«Молодец, друг мой, молодец! - говорит он. - Довольно удачно одолеть такого могучего зверя. Замечательное зрелище. И такой приз! Никогда я не видел столько золота. Наверняка там на всех хватит, чтобы поделиться?» С этими словами он посмеивается, когда банда головорезов выходит из леса и становится рядом с Сансасом. Некоторые стоят наготове с мечами, другие натягивают в вашу сторону свои луки.

«Кажется, храбрый воин, что вы в меньшинстве, - говорит Сансас. - Почему бы вам не сложить оружие и свои вещи, и мы сможем взглянуть на то, что мы нашли?» Слуги Сансаса угрожающе надвигаются на вас. Выполните приказ Сансаса ([188](#)) или будете драться ([101](#))?



57

Человек представляется как Банки Мун, ученый. Он говорит, что путешествовал из Холмов Шамутанти, где живет его сестра, через долину Кроэ и Нагаленд, к священному озеру Шабалала, а затем сюда, где он изучает «экосистему». Вы понятия не имеете, что это может означать, и какой жуткий зверь может носить такое имя. Хотите пожелать ему удачи и продолжить свое путешествие ([18](#)), нападете на него ([126](#)) или зададите ему один из следующих вопросов:

Когда он последний раз был в Кхаре - [3](#).

Может ли он перевести свитки с непонятными письменами, если они у вас есть - [25](#).

Какие опасности есть в лесу - [178](#).

Где вы можете найти золото мунгов – [130](#)

58

Тропа спускается в долину, и вы доходите до небольшой стремительной реки, протекающей с северо-востока на юго-запад. Вы можете умыться здесь, смыть неприятный запах и очиститься от грязи, если хотите. Теперь тропа ведет вниз по течению на юго-запад и вверх по течению на северо-восток. Вы пойдете вниз по течению ([174](#)) или вверх по течению ([193](#))?

59

Статуэтка мунги из слоновой кости - мощный амулет удачи. Пока она с вами, вы можете увеличить свою первоначальную и текущую Удачу на 1 очко. Если потеряете статуэтку, вы должны вернуться к первоначальному показателю Удачи и потерять 1 очко Удачи – [134](#).

60

Вы вырезали пахучую железу, не повредив ее. Вы заворачиваете ее в листья Джубалани и аккуратно кладете в рюкзак. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги - [129](#).

61

Вы разрубаете позвоночник мантикоре, и ее хвост и задние лапы парализует. Она беспомощно падает, и вы тоже катитесь по земле (теряете 1 очко Выносливости, но восстанавливаете 3 очка Удачи). Теперь вы можете сражаться с Мантикорой на ваших условиях, так как теперь она лишь слабо хлопает крыльями и ползет на передних лапах, рыча от отчаяния. Мантикора теряет 3 очка Мастерства и 9 очков Выносливости, и она больше не может наносить удары хвостом, запомните это - [76](#).

62

Ведьма машет рукой перед вами и бормочет что-то непонятное, а затем велит вам, убираться. Потеряйте 2 очка Удачи и понизьте на 1 вашу начальную Удачу – на вас наложили проклятье! Теперь вы уйдете, как вам было сказано ([160](#)), или атакуете ведьму ([110](#))?

63

Внезапно мантикора теряет терпение. С ревом она бросается на дерево, взмахивая своими огромными крыльями, чтобы обхватить его. Под натиском когтей, клыков и перьев дерево с треском ломается, а вы падаете на землю с высоты пяти метров. Проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы тяжело ранены в результате падения и беспомощно лежите на земле, стоная от боли, но вскоре мантикора избавляет вас от страданий! Ваше приключение заканчивается здесь. Если вам повезет, вы болезненно приземляетесь (теряете 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости), но сохраняете боеспособность. Когда вы пытаетесь встать на ноги, мантикора уже атакует. В первом раунде боя уменьшите на 1 очко вашу силу атаки - [76](#).

64

Дует слабый встречный ветер, и Джилани вынужден слегка отклониться на юг к середине озера Лумле. Он не слишком рад этому, потому что именно в самых глубоких водах посреди озера обитают самые опасные существа.

Через несколько часов Джилани восклицает и указывает на юг. Сквозь туман, поднимающийся с поверхности озера под полуденным солнцем, вы замечаете нечто похожее на три человеческие фигуры, стоящие на скале и протягивающие к вам руки. Вы можете даже различить их крики. Джилани хочет проплыть мимо, он считает, что это злые духи, которые пытаются заманить вас на смерть. Вы:

Прислушаетесь к совету Джилани и оставите их на произвол судьбы - 10.

Попросите Джилани приблизиться к ним, чтобы разглядеть их получше - [71](#).

65

Вы приземляетесь на спину мантикоры, оседлав ее как лошадь, только лицом не в ту сторону! Мантикора пригибается и корчится под вами, хлопает крыльями и бьет хвостом (к счастью для вас, у нее есть врожденный инстинкт, не наносить удары себе по спине, иначе вы были бы уже мертвы). Теперь вам надо удержаться у нее на спине. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Цепкость*, если он есть – с модификатором (+1) (обратите внимание, что в этом случае бонус веревки с крюком не действует). Если неудачно - [163](#). Если успешно - [197](#).

66

Вы замечаете, что на правой тропе есть несколько глубоких отпечатков стоп, ведущих дальше. Вы хотите следовать по правой тропе ([191](#)) или по левой ([12](#))?

67

Он так и предполагал, что вы пришли искать золото мунгов, и скептически хмыкает, сомневаясь в ваших шансах. Он говорит, что точно не знает, где находится клад, но слышал, что его можно найти у истоков реки Гаггаджи, которая течет на юго-запад с отрогов Гор Облачных Вершин - [89](#).

68

Ведьма предлагает вам горячую пищу (восстановите 4 очка Выносливости), ведро с мыльной водой, чтобы смыть вонючую озерную тину и неприятный запах, и кровать на ночь. Перед тем как уснете, она говорит: «Может быть, вы сделаете для меня маленькую работенку утром, а?» Не объясняя, что именно она имеет в виду, она оставляет вас спать. Это едва ли не худший ночной отдых в вашей жизни, ведь ведьма проводит большую часть ночи, бормоча над своим котлом и напевая заклинания, но это лучше, чем ночевать в лесу. Ночной отдых восстанавливает вам 2 очка Выносливости.

Утром ведьма предлагает вам выпить холодной воды и она объясняет, что именно она хочет, чтобы вы сделали для нее. «На деревьях в лесу в воде, которая накапливается в дуплах и в развилках между ветвей, живет какая-то лягушка. Она полосатая в темно-зеленую и бледную полоску, и это самый ядовитый зверь в лесу. Я хотела бы, чтобы вы достали одну для меня», - говорит она.

Если вы принимаете задание ведьмы - [148](#). Если отказываетесь – [179](#).

69

Вы зовете, чтобы увидеть, есть ли кто-нибудь дома, но ответа не получаете. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Теперь, вы хотите вернуться на развилку и повернуть на другую тропу ([12](#)) или заглянуть внутрь хижины ([90](#))?

70

Внезапно словно ад обрушивается на вас. Разъяренные осквернением своей святыни, все мунги на много километров вокруг спустились к пещере мантикоры. Крича и вопя, сотни существ выпрыгивают из леса в диком безумстве, некоторые нападают на людей, которые стоят на месте осквернения, другие просто катаются по земле и скачут от ярости. Добавьте 2 к своему счету Тревоги, вы сейчас находитесь в центре бушующего шторма из обезьян!

Людей Сансаса захлестывает волна меха, когтей и клыков, вы свободны, ваши похитители пытаются защитить себя. И когда кричащий мунги бросается на вас, вам придется самому постоять за себя! Меч лежит на земле перед вами, но успеете ли вы подхватить его? Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Бег*, *Прыжок* или *Ловкость*, если есть - модификатор (+1). Если неудачно, вы должны продолжить свое приключение без оружия. Если успешно, вам удастся подхватить меч (штраф на силу атаки больше не действует). Теперь вы должны сразиться с кричащим мунги, налетевшим на вас с оскаленными клыками!

Мунги: Мастерство 6, Выносливость 4

После одного раунда боя - [79](#).



Джилани подводит лодку ближе к фигурам. Теперь вы видите, что это трое мужчин на останках тонущей лодки. К вашему удивлению, терпящие кораблекрушение - это никто иной, как Сансас, пират и разбойник и двое его приспешников, цепляющихся за быстро исчезающую переднюю часть своей лодки, корма уже под водой. Рядом с ними, без сомнения, усугубляя их проблему, лежат сундуки и мешки, которые могут содержать только украденное золото! Вы не можете не улыбнуться его несчастью.

Сансас и его спутники перестают звать на помощь, когда вы приближаетесь. Даже в нынешних обстоятельствах Сансас сохраняет достоинство. Он кланяется, узнавая вас, и говорит: «Ах, мой славный друг. Капризный бог Судьбы еще не закончил с нами. Как видите, мое затруднительное положение незавидно, результат хищничества самого незначительного существа». Сансас поднимает с палубы личинку жука-древоточца и бросает ее в воду.

«Не думаю, что вы сочтете целесообразным спасти меня и моих добрых спутников из водяной могилы? Нет? Конечно же, нет. Но я вижу, что ваш взгляд привлекло золото! Видите, как оно вместе с нами погружается в глубины великого Лумле? Я заключу с вами сделку. Если вы спасете моих товарищей и меня, то получите половину золота. Как вы можете видеть это безопасно, мы безоружны». Два его компаньона издают жалобы, ведь половина добычи это их доля. «Теперь, теперь, мои молодцы, наверняка ваши жизни стоят больше, чем это?» Столкнувшись с таким выбором, два пирата неохотно кивают в знак согласия.

«Итак, убийца мантикоры, время не на нашей стороне. Быстро подведи свою лодку к нашей, чтобы ты мог спасти наши жизни и свое золото».

Откажитесь помочь Сансасу и его спутникам и оставите их на верную смерть, которую они, без сомнения, заслужили, но потеряете при этом золото - [77](#).

Сделаете, как предлагает Сансас - [47](#).

Бросьте 4 кубика и запомните результат – [45](#).

Девы Щита отнимают ваши скудные пожитки и одежду, вплоть до набедренной повязки. Они связывают вам руки и завязывают глаза, затем ведут через лес к одному из своих лагерей. Когда они снимают повязку с глаз, то видите, что находитесь в бамбуковой клетке, которую они запирают, пока вы протираете глаза в лучах рассвета. В течение следующих пяти дней Девы Щиты хорошо к вам относятся и регулярно кормят, хотя они редко разговаривают с вами. Вечером пятого дня, когда восходит луна, они выводят вас из клетки, и вы становитесь объектом их тайных лунных ритуалов, после которых вас предадут смерти.

Скоро в густом лесу становится трудно следить за тропой, и, в конце концов, она исчезает в зарослях. Вы пытаетесь повторить свой путь назад, но безнадежно заблудились в густых джунглях. К сожалению, когда ломились через подлесок, вы напарываетесь на Клинковое Древо и режетесь о его острые как бритва листья. Бросьте кубик, чтобы определить полученный урон:

1. Вы получаете незначительные порезы (теряете 1 очко Выносливости).
2. Вы поранили руку (теряете 2 очка Выносливости).
3. Вы получили рану на ноге (теряете 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства).
4. Вы серьезно поранили правую руку (теряете 3 очка Выносливости и 2 очка Мастерства).
5. Лист проткнул вам глаз! Потеряйте 4 очка Выносливости и 3 очка Мастерства.
6. Вы распороли себе шею и истекаете кровью... Ваше приключение заканчивается здесь.

Если выживете, то решаете, попытаться найти путь обратно к переправе и пойти по тропе вверх по течению – это явно лучший выбор. Пробиваясь через подлесок, вы поднимаете много шума (добавьте 1 к вашему счету Тревоги). Проверьте свою Тревогу. Если неудачно, перейдите к таблице встреч в лесу и следуйте инструкциям. Если успешно или если пережили встречу, вы должны проверить свою Удачу. Если вам повезет, вы выберетесь из зарослей рядом с переправой (восстановите 1 очко Удачи). Если не повезет, вы снова напоролесь на Клинковое Древо - повторите все действия, описанные в этом параграфе (бросьте кубик, чтобы определить урон, проверьте вашу Тревогу, проверьте свою Удачу). Делайте так, пока не умрете или пока вам не повезет.

Чтобы пересечь реку по стволу дерева, вы должны снова проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Цепкость*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно - [193](#). Если неудачно, вы поскользнулись и упали. Проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы падаете в бушующий поток и разбиваете голову о скалы под водой. Ваше приключение заканчивается здесь. Если повезет, вы падаете на ствол дерева (теряете 1 очко Выносливости) и умудряетесь удержаться на нем. Вы возвращаетесь к развилке и идете по тропе вверх по течению - [193](#).

К сожалению, ваши ботинки засосало болото, и вы никак не сможете их вернуть. Босой Джилани пожимает плечами и предполагает, что вы сможете найти новые в своем путешествии. Пока этого не сделаете, вы должны уменьшать свое Мастерство на 2 очка во время боев, а также при проверке, когда вам надо лазать, прыгать и бегать. На другие задачи, такие как плавание, наблюдение, прицеливание, подкрадывание и манипулирование руками штраф не распространяется – [97](#).

Мантикора чудовищный гибрид льва, скорпиона, орла и человека, является одним из самых смертоносных существ на Титане, а вам попался особенно могучий образчик. В дополнение к своим страшным когтям и клыкам, она атакует и своим острым хвостом. Если мантикора ранит вас, вы должны бросить кубик. Если выпадет 1-4, она ранит вас своими когтями или клыками, и вы теряете 3 очка Выносливости (если проверяете Удачу, 2 очка, если повезет, и 4 очка, если нет). Если выпадет 5 или 6 она жалит вас своим ядовитым хвостом. Если это произойдет, вы теряете 6 очков Выносливости и 1 очко Мастерства (если проверяете Удачу, 5 очков, если повезет, и 7 очков, если нет; урон Мастерству остается в любом случае).

Мантикора: Мастерство 12, Выносливость 18

Если, так или иначе, вы победите мантикору – [56](#).

Убежденный в том, что слишком рискованно дать Сансасу еще один шанс, вы решаете, что скорее потеряете все золото, чем вознаградите его спасением и половиной добычи. Вы говорите Джилани оставить пиратов на произвол судьбы. С криком два спутника Сансаса прыгают в озеро и пытаются добраться до вашей лодки, но Джилани быстро уводит лодку, несмотря на их отчаянные просьбы. Сансас стоит на тонущей палубе с непроницаемым видом, его взгляд устремлен на вас. «Я не забуду это. Почаще оборачивайтесь и помните, что Сансас выбирался из худших передраг, чем эта. Однажды я найду вас, не сомневайтесь...» После этих слов его лодка (и золото) тонут, и он погружается в воду, а ваша лодка поворачивает к Кхару.

Ветер становится попутным, и лодка мчится к Кхару, безопасности и отдыху. Когда наступает вечер, вы различаете вдалеке городской порт, его темные миазмы поднимаются вверх на фоне неба и его пурпурные известняковые стены становятся красными в свете заходящего солнца. Вы пережили поиски золота мунгов, но вернулись с пустыми руками. Вы чувствуете, что возмездие за ваш отказ спасти Сансаса однажды обрушится на вас, но сейчас благодарны судьбе уже за то, что вернулись из этого приключения живым.



Сражайтесь с тремя черными эльфами одновременно.

Первый черный эльф: Мастерство 7, Выносливость 6

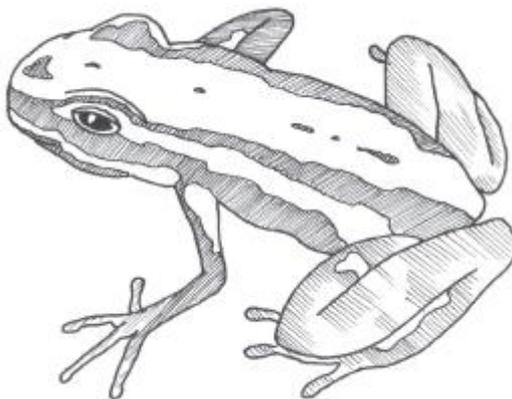
Второй черный эльф: Мастерство 8, Выносливость 6

Третий черный эльф: Мастерство 6, Выносливость 7

Если выиграли, добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Вы обыскиваете их вещи и лагерь и находите [30](#) золотых (плюс минус ваш выигрыш или проигрыш, если играли с ними в кости). Если еще не получили этих вещей у эльфов, вы также найдете лук с шестью стрелами, бамбуковую флейту и 3 порции еды. Вы можете взять все, что хотите. Если у вас нет обуви, вам повезло - один из мертвых эльфов носил сапоги примерно вашего размера (можете убрать штраф за потерю обуви). Если вы отдали им что-либо из своих вещей, можете получить это обратно.

Чтобы использовать лук и стрелы, вы должны проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Глазомер*, если есть, в этом случае модификатор (+1). Вы можете сделать это перед битвой, только если вам скажут, что у вас достаточно времени для выстрела. Если проверка успешна, вы попали в противника – он теряет 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости равно броску 1 кубика. Не забывайте вести подсчет ваших стрел, их нельзя использовать повторно.

После того, как взяли то, что хотели, вы продолжаете свое путешествие ([85](#)).



Вы отбрасываете мунги в сторону и решаете, что броситься бежать в лес – это самое разумное. Когда вы бежите в укрытие, один из мускулистых головорезов Сансаса оказывается перед вами, его глаза широко раскрыты, он обезумел от страха и атакует.

Головорез: Мастерство 7, Выносливость 9

После двух раундов боя пара мунгов прыгает на вашего противника и сбивает с ног, через секунду его раздирают когтями и рвут зубами. Если вы все еще живы, то не теряете времени и мчитесь в подлесок, вечерняя темнота и начинающийся дождь помогают скрыть ваше бегство. Проверьте свою Удачу. Если повезет - [29](#). Если не повезло - [40](#).

80

Лук можно использовать только вместе с колчаном стрел и наоборот. Если купили одно без другого, вам нужно надеяться, что вы найдете недостающую часть оборудования в своем путешествии.

Чтобы использовать лук и стрелы, вы должны проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Глазомер*, если есть, в этом случае модификатор (+1). Вы можете сделать это перед битвой, только если вам скажут, что у вас достаточно времени для выстрела. Если проверка успешна, вы попали в противника – он теряет 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости равно броску 1 кубика. Не забывайте вести подсчет ваших стрел, их нельзя использовать повторно - [134](#).

81

«В лесу много опасностей, и вам посчастливится, если долго здесь протяните, - говорит он. - Змеи, пауки, обезьяны, волки, пиявки, гоблины и многое другое». Вы спрашиваете его, как ему самому удастся выжить в такой враждебной среде, и он стучит по лезвию своего топора и улыбается. «Еще одно, - продолжает он. - Любой ценой избегайте дев-щитоносиц Лумле. Сестры не потерпят вашего присутствия на их землях. У меня есть особое соглашение с ними, поэтому они оставляют меня в покое». Вскоре вы решаете, что вам следует продолжить свое путешествие, поэтому раскланиваетесь и уходите - [89](#).



82

Теперь вы сможете поймать лягушку? Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Ловкость*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно, вам удалось поймать лягушку в банку, которую вам дала ведьма. Восстановите 1 очко Удачи - [17](#). Если неудачно, лягушка упрыгала от вас. Проверьте свою Удачу. Если повезло - [99](#). Если не повезло – [158](#).



83

Вы продвигаетесь через лес в надежде, что идете в правильном направлении, к озеру Лумле, Джилани, и безопасности. Ночь заканчивается, и луна опускается в небе. Вы взбираетесь на гребень, надеясь, что вам хватит света, чтобы увидеть, что лежит впереди. Когда пересекаете хребет, сквозь деревья вы видите, что небо на востоке начинает бледнеть с приближением рассвета. И к вашей радости вы видите, что свет луны отражается на воде перед вами на востоке - озеро Лумле недалеко!

Стремясь добраться до берега как можно быстрее, вы бежите вниз по склону, но резко останавливаетесь, когда слышите голос перед вами: «Харья!» Вы замираете, когда три воительницы с копьями и щитами, одетые в доспехи и черный войлок, появляются из подлеска. В тусклом свете луны эти девы-щитоносицы Лумле выглядят красивыми и страшными. Одна из них с яркими светлыми волосами шагает вперед и бросает вам вызов. «Аланка вистьюма!» - кричит она вам. Вы хотите атаковать их (53) или попытаться поговорить с ними (198)?

84

Сансас умоляюще складывает руки. «Времени мало, друг мой», - напоминает он вам. Но вы неумолимы, поэтому он приказывает своим спутникам отдать вам первый мешок с золотом. Они подают его вам, и когда вы беретесь за него, две вещи происходят одновременно. Вы слышите возглас Джилани и, оглянувшись, видите рукоять метательного кинжала, торчащую из его горла, кровь бьет струей и вместе с ней его покидает и жизнь. В ту же секунду приспешники Сансаса дергают мешок, за который вы держитесь, к себе, и вы с всплеском падаете в озеро. К тому времени, когда вы вынырнете на поверхность, Сансас уже на борту вашей лодки, и один из его людей передает ему мешки с золотом. Другой приспешник бьет вас багром, удерживая на расстоянии от лодок, пока все золото не будет перегружено. Сделав это, он прыгает в вашу лодку, чтобы присоединиться к двум другим, пока их судно уходит под воду. Смеясь над вашим затруднительным положением, они быстро уплывают и оставляют вас на произвол судьбы посреди огромного озера. Даже если очень везучи или прекрасно плаваете, вы вряд ли доберетесь до берега.

85

Вы продолжаете идти по тропинке, которая ведет вас в густой лес рододендронов. День жаркий и идти тяжело. Тропа выходит из леса рододендронов и идет вниз по склону мимо скальных выступов и низкорослых кустарников к густым лесам внизу. В одном месте она раздваивается. Вы замечаете некоторые странные отметки на скале, которые указывают направо. Вы хотите повернуть направо (165) или налево (121)?

86

Даже такой мощный яд не может сразу убить столь могучее существо. Запишите, что мантикора теряет 3 очка Мастерства и 6 очков Выносливости. Также помните, что во время боя она в каждом раунде будет терять 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости, независимо от того, кто его выиграл (если вы раните ее, она получит и обычный урон). Будете ждать на дереве, чтобы увидеть, что произойдет (103), попытаетесь спрыгнуть на спину мантикоры (42), спуститесь с дерева, чтобы атаковать ее (76), или выпустите другую стрелу (115)?

87

Бросьте 2 кубика и запомните результат – [168](#).

88

У вас еще остались золотые монеты? Если да, вы можете бросить обезьянам горсть золотых (5 или больше). Если у вас нет золота или есть меньше пяти монет, или вы не хотите их отдавать, окружающие вас мунги начинают угрожающе скалиться. Предложите им что-нибудь еще ([176](#)) или попытайтесь обойти их ([190](#))?

Если вы бросаете им деньги, то на каждые 5 золотых один из мунгов убегает в лес, чтобы спрятать свое сокровище. Если все обезьяны ушли, можете продолжить свой путь (9). Если обезьяны еще остались, вы можете предложить им что-нибудь еще ([176](#)) или попытаться обойти их ([190](#)).

89

Лесоруб желает вам всего наилучшего. Если у вас нет обуви, он предлагает вам пару ботинок (можете убрать штраф к Мастерству, если он у вас есть). Он также дает вам 2 порции еды. Желая ему всего наилучшего, вы возвращаетесь к развилке тропы и поворачиваете налево - [12](#).

90

Вы заглядываете через дверь в хижину. Внутри только одна комната с небольшой дровяной печью (именно она является источником дыма), столом и стулом, грубой кроватью у одной стены и еще несколькими небольшими предметами обстановки. На столе лежат свежеспеченный хлеб, фрукты и сыр (всего на 2 порции пищи), а у плиты стоит пара крепких ботинок. На одной из стен висят лук и колчан с 6 стрелами, а рядом с едой на столе лежит кинжал. Вы можете взять все, что хотите из этих предметов (запишите, что берете на лист персонажа).

Чтобы использовать лук и стрелы, вы должны проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Глазомер*, если есть, в этом случае модификатор (+1). Вы можете сделать это перед битвой, только если вам скажут, что у вас достаточно времени для выстрела. Если проверка успешна, вы попали в противника – он теряет 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости равно броску 1 кубика. Не забывайте вести подсчет ваших стрел, их нельзя использовать повторно.

Если вы звали, прежде чем заглянуть в хижину - [169](#). В противном случае, проверьте свою Тревогу. Если неудачно - [169](#). Если успешно - [159](#).

91

Сансас с нетерпением прыгает в вашу лодку. Его приспешники быстро передают вам тяжелые мешки с сокровищами, которые Джилани равномерно распределяет вдоль корпуса. Здесь гораздо больше золота, чем вы смогли бы утащить в одиночку!

Когда все золото перегружено из тонущей лодки, подручные Сансаса готовы запрыгнуть в вашу лодку. Вы позволите им это ([35](#)) или предложите Сансасу оставить их на произвол судьбы ([157](#))?

92

Вы игнорируете черных эльфов и проходите мимо. Проверьте свою Удачу. Если повезло - [85](#). Если не повезло – [105](#).

93

Пока вы идете по лесу, становится все темнее и темнее, когда солнце садится за Облачными горами на западе. Хотите найти место для ночлега в надежде избежать обитателей леса ([21](#)) или хотите продолжать идти всю ночь в надежде добиться некоторого прогресса в ваших поисках и для того, чтобы, бодрствуя, лучше защитить себя от обитателей леса ([151](#))?



94

К сожалению, вы прыгаете не достаточно далеко и не достигаете дальней стороны ущелья. Вы падаете в темноту и погружаетесь в ледяной бушующий горный ручей. Проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы разбиваетесь насмерть о зазубренные скалы, которые выступают из пенящейся воды. Если повезет, вы пролетаете мимо скал и падаете в ручей (потеряйте 2 очка Выносливости). Вода уносит вас вниз по течению, и вы теряете любое оружие, которое у вас было при себе (с этого момента уменьшайте на 3 очка вашу силу атаки в любом бою). Вы изо всех сил стараетесь держать голову над водой. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Плавание*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно, вы погружаетесь в поток, как раз в тот момент, когда делаете вдох - теряете 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Если успешно, вам удается удержать голову над водой.

Если вы все еще живы, то вас беспомощно тащит дальше, сильное течение бросает вас из стороны в сторону. Проверьте свое Мастерство еще раз с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Плавание*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно, вы погружаетесь в поток, как раз в тот момент, когда делаете вдох - теряете 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Если успешно, то большую часть времени вам удастся держать голову над водой, хотя вы все равно нахлебались воды (потеряйте еще 2 очка Выносливости).

В конечном счете, поток выносит вас на мелководье, где (если еще живы) вы встаете на ноги и выбираетесь на берег. Вам не сразу понятно, по какому пути вы должны идти сейчас. Пойдете по скалам вдоль берега ([181](#)) или войдете в густые заросли свисающих лиан ([161](#))?

95

Проверьте свою Удачу. Если повезет – [187](#), если нет – [110](#).



96

Внезапно владелец таинственного голоса спрыгивает с дерева наверху, чтобы приземлиться на тропу перед вами. Это большое обезьяноподобное существо с густым зеленым мехом, длинными сильными руками и лицом, пугающим своим сходством с человеческим. Это Шампак, одна из четырех разновидностей великих обезьян водящихся в восточной Мавристатии, и он внимательно изучает вас. Вы знаете, кто такой Чали? Если да - [196](#). Если нет – [113](#).

97

Вернувшись на борт лодки, и воняя озерной тиной, вы просите Джилани найти для вас место получше, чтобы добраться до берега. Он некоторое время плывет вдоль побережья и находит более сухой участок, где вы можете сойти на берег с большим достоинством. Как только он видит, что вы безопасно достигли берега, Джилани желает вам всего наилучшего и начинает грести на своей лодке вдоль берега, оставляя вас в одиночку продолжать поиски золота мунгов.

Вы выходите на берег и осматриваете местность перед собой. За болотистым берегом находится небольшой полоса голой земли, за которой начинаются укрытые туманом леса восточной Мавристатии. Вдалеке вы можете увидеть покрытые зеленью предгорья Облачных Вершин, а за ними среди тонких облаков на фоне ярко-синего неба можно различить черные скалы и белые ледяные шапки самих гор. Именно там должно храниться золото мунгов, если легенда не врет, в любом случае вы не можете тратить здесь свое время и решаете отправиться в лес.

Однако, сделав первый шаг, вы слышите крик ужаса впереди. Внезапно из леса выбегает худой истощенный мужчина, одетый в лохмотья и весь покрытый язвами. Он дико озирается, пока не увидит вас, после чего он снова вопит и бежит прямо к вам! Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Вы едва успеваете выхватить оружие, прежде чем он подбегает к вам, все время крича. Он атакует вас своими ногтями и зубами.

Безумец: Мастерство 5, Выносливость 6

Если вы уменьшите его Выносливость до 2 очков, то можете пощадить его ([16](#)) или прикончить ([109](#)).

98

Веревка и крюк будут полезны, если надо будет куда-нибудь залезть. Пока они с вами, вы можете действовать так, как если бы у вас был специальный навык *Цепкость*, если не получите иного указания. Если вы потеряете веревку и крюк, то потеряете и этот навык - [134](#).

99

Лягушка прыгает от вас через листву, и вы не можете найти ее снова, как ни стараетесь. В конце концов, вы сдаетесь. Вы можете либо вернуться к ведьме, чтобы сказать ей, что потерпели неудачу ([138](#)), либо сразу продолжить свое путешествие ([160](#)).

100

Проверьте свою Удачу. Если не повезет, мантикора бьет вас по плечу жалом на кончике хвоста (теряете 1 очко Мастерства и количество очков Выносливости, равное результату броска кубика) - [163](#). Если повезет – [163](#).

101

Вы, крича от ярости, бросаетесь прямо на Сансаса, готовый сражаться с ним насмерть. Но его люди просто нашпиговали вас стрелами. Вы падаете на землю, больше похожим на подушечку для булавок чем на человека, а Сансас жадно потирает руки и шагает к золоту мунгов.

102

Вы даете золотое перо из хвоста кетцаля одной из обезьян. Оно вызывает у нее восторг и она убегает в лес со своим вновь приобретенным сокровищем, преследуемая пятью другими мунгами, которые пытаются отобрать у нее перо (т.е. всего 6 обезьян убежало в лес). Если у вас еще есть перья, вы можете отдать их оставшимся обезьянам. Минус 6 обезьян за каждое перо. Если они все убежали в лес, можете продолжить свой путь (9).

Если перьев больше нет, а мунги остались, можете предложить им что-то еще - [88](#).

103

Мантикора бродит вокруг дерева, нюхая воздух и гневно рыча. Если у вас есть яд, вы можете нанести его меч, если еще не использовали его (не забудьте проверить свое Мастерство, чтобы узнать, не отравитесь ли при этом сами).

Внезапно мантикора теряет терпение. С ревом она бросается на дерево, взмахивая своими огромными крыльями, чтобы обхватить его. Под натиском когтей, клыков и перьев дерево с треском ломается, а вы падаете на землю с высоты пяти метров. Проверьте свою Удачу. Если не повезло, вы тяжело ранены в результате падения и беспомощно лежите на земле, стоная от боли, но вскоре мантикора избавляет вас от страданий! Ваше приключение заканчивается здесь. Если вам повезет, вы болезненно приземляетесь (теряете 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости), но сохраняете боеспособность. Когда вы пытаетесь встать на ноги, мантикора уже атакует. В первом раунде боя уменьшите на 1 очко вашу силу атаки - [76](#).

104

Вороны были не единственными существами, питавшимися мертвецами. Пока вы наблюдаете, как улетают птицы, с неба пикируют две отвратительные гарпии, хлопанье их кожистых крыльев сопровождается отвратительным зловонием. Они атакуют вас своими когтями.

Первая гарпия: Мастерство 7, Выносливость 6

Вторая гарпия: Мастерство 6, Выносливость 6

Гарпии атакуют вас по очереди, чередуясь каждый раунд. Если у вас есть копье, можете добавлять 1 очко к своей силе атаки в этом бою, поскольку длинное оружие более эффективно против гарпий. Если вам удастся убить одно существо, другое в ужасе вопит и улетает. Если вы пережили нападение - [26](#).

105

Когда вы проходите мимо черных эльфов, один из них окликает вас: «Эй, незнакомец! Разве ты не хочешь с нами поговорить?» Вы смотрите через плечо и видите, что три эльфа поднялись на ноги и уставились на вас. Вы:

Продолжите их игнорировать и пойдете дальше - [34](#).

Извинитесь и поговорите с ними - [184](#).

Или нападете на них - [78](#).

106

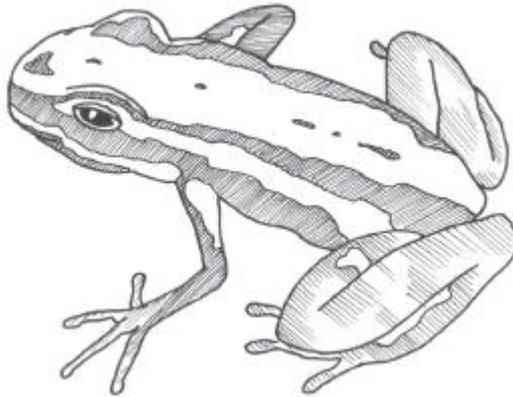
Сансас и двое его приспешников прыгают в вашу лодку. Со злобной усмешкой Сансас выхватывает метательный кинжал из рукава своей мантии и вонзает его в горло Джилани. Когда бедняга падает за борт, приспешники Сансаса тоже вытаскивают спрятанные кинжалы из-за поясов и вместе с Сансасом атакуют вас. Вы должны сражаться с ними одновременно.

Первый пират: Мастерство 8, Выносливость 9

Второй пират: Мастерство 9, Выносливость 8

Сансас: Мастерство 11, Выносливость 14

Если победите их - [192](#).



107

Лес редееет, идти становится легче, и вы чувствуете, что прошли уже немалую часть пути до озера. Стремясь оставить эту проклятую землю позади, вы чересчур спешите и не замечаете норы, куда проваливается ваша нога. Проверьте свою Удачу. Если вам повезло, вы лишь слегка потянули ногу, но можете продолжать двигаться (потеряйте 2 очка Выносливости). Если не повезло, вы вывихнули колено и воете от боли, когда вытаскиваете ногу из дыры и пытаетесь опереться на нее. Потеряйте 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости - [83](#).



108

Когда вы приближаетесь к основанию дерева, груда опавших листьев за ним словно взрывается, и сердитый скунсомедведь поднимается из подлеска и угрожающе рычит. Вы помешали его трапезе! Вы хотите отступить и уйти по тропе (129)? В качестве альтернативы можете, если она у вас есть, бросить медведю летучую рыбу в надежде, что это отвлечет его (122), или хотите атаковать скунсомедведя (4)?

109

Вы добиваете безумца последним ударом. Потеряйте 1 очко Удачи за свою жестокость к этому несчастному – 140.

110

Ведьма машет перед вами рукой и бормочет что-то непонятное. Внезапно ваше тело искажается, и вы теряете разум, когда превращаетесь в лягушку! Ведьма быстро подхватывает вас с пола и бросает в свое кипящее варево. Ваше приключение (и жизнь) заканчиваются в ее котле.

111

Девы Щита с подозрением смотрят на вас, не зная, с кем они имеют дело. Блондинка вожак кричит «Мавла!» И все они поворачиваются и исчезают в лесу. Восстановите 2 очка Удачи! (162)

112

Кетцаль, похоже, озабочен только чисткой своих перьев, но подкрасться к нему будет все равно нелегко. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Скрытность*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно, кетцаль замечает вас и с криком улетает (58). Если успешно, теперь вы должны схватить его хвостовое перо и вырвать его. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет навыка *Ловкость*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно, кетцаль опять же замечает вас и с криком улетает (58). Если успешно, вам удастся вырвать одно перо из хвоста (восстановите 1 очко Удачи). Кетцаль громко кричит, улетаая (добавьте 1 к вашему счету Тревоги). Вы осторожно убираете перо в рюкзак и продолжаете путь (58).

113

Шампак откидывает голову назад и ревет, прежде чем напасть на вас, оскалив зубы! У вас нет времени стрелять из лука, если он у вас есть.

Шампак: Мастерство 10, Выносливость 10

Если выиграли, добавьте 1 к вашему счету Тревоги – 41.

114

Вы карабкаетесь вверх по стволу дерева Панго и успеваете забраться достаточно высоко, чтобы избежать когтей мантикоры, когда он бросается на вас. Восстановите 1 очко Удачи. Однако, это только вопрос времени, когда Мантикора, которая бродит вокруг дерева, решит использовать свои крылья, чтобы добраться до вас. Что будете делать? Если вы хотите оставаться на месте, чтобы увидеть, что произойдет - [103](#). Если у вас есть лук и стрелы, можете выстрелить в мантикору - [15](#). Если хотите – по принципу «все или ничего» - спрыгнуть на спину мантикоре – [42](#).

115

Проверьте свою Удачу. Если не повезло - [63](#). Если повезет, проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Глазомер*, если есть - модификатор (+1). Если неудачно, ваша стрела пролетает мимо морды мантикоры и она сердито смотрит на вас - [63](#). Если успешно, стрела попадает мантикоре в спину, и она поднимается на дыбы от боли (восстановите 2 очка Удачи). Запишите, что мантикора теряет 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости.

Теперь будете ждать на дереве, чтобы увидеть, что произойдет ([103](#)), попытаетесь спрыгнуть на спину мантикоре ([42](#)), спуститесь с дерева, чтобы атаковать ее ([76](#)), или выпустите другую стрелу ([124](#))?

116

Статуэтка вызывает настоящий ажиотаж среди мунгов – вопли и крики становятся громче (добавьте 1 к вашей Тревоге), когда мунги начинают спорить и драться друг с другом. Они становятся все более разъяренными и, что хуже всего, из леса на крики выбегают еще три обезьяны. Внезапно они все поворачиваются к вам, оскалив зубы - [190](#).

117

Это единственный бой, от которого вы можете уклониться, если получится! Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Бег*, если он есть – с модификатором (+1), поскольку шампак - чрезвычайно сильное и быстрое существо. Если неудачно, вы должны сражаться с ним ([113](#)). Если успешно, вы отрываетесь от него. Восстановите 1 очко Удачи – [41](#).

118

Черные эльфы примут любой из этих даров:

Ваш меч (если есть). Отныне, если нет другого оружия, вы должны вычитать 3 из вашей силы атаки в бою, пока не найдете замену.

Статуэтка мунги.

12 золотых (но не меньше).

Если не хотите (или не можете) отдать им что-либо из этих предметов, вам придется сражаться с ними, к счастью вы успели подняться на ноги ([78](#)). Если вы дадите им то, что они хотят, они будут насмехаться над вами, но позволят вам продолжить путь. Потеряйте 2 очка Удачи и добавьте 1 к вашему счету Тревоги - [85](#).

119

Бросьте 3 кубика и запомните результат – [45](#).

120

Летучая рыба, упавшая на дно лодки, успевает дорого продать свою жизнь, кусая вас за руку (теряете 1 очко Выносливости), прежде чем вы ее прикончите. Наконец вам удается одолеть вашу будущую закуску. Джилани разводит огонь на железном листе на дне лодки, пока вы чистите рыбу. Он говорит, что никогда не пробовал ее и ему интересно, какова она на вкус. Запах готовящейся рыбы не слишком аппетитен, но вскоре она готова, и вы с Джилани перекусываете. Вкус отвратительный, вы оба с этим согласны!

К сожалению, вы оба скоро обнаружите, что есть летучую рыбу, было действительно плохой идеей. Через несколько минут после еды, вы оба испытываете сильные рези в животе, и в течение следующих нескольких часов вас рвет. Вы заблевали всю лодку. Бросьте 1 кубик и вычитите результат из своей Выносливости. В конце концов, отравление проходит, и вы продолжаете свой путь. Будете знать, как тащить в рот всякую дрянь! ([194](#))

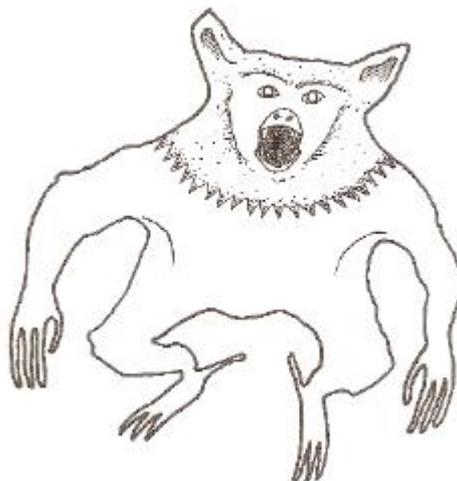
121

Тропа спускается в густо заросшую лесом долину, где воздух влажный и заполнен жужжащими насекомыми. Свет начинает угасать с приближением вечера. У вас возникает ощущение, что чьи-то глаза смотрят на вас с деревьев и из кустов по обе стороны тропы. Проверьте свою Тревогу. Если неудачно, обратитесь к таблице встреч в лесу.

Тропа ведет через лес и, в конце концов, выходит на развилку. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если он есть - модификатор (+1). Если успешно - [38](#). Если неудачно, вы можете повернуть на развилке налево ([55](#)) или направо ([93](#)).

122

Скунсомедведь сначала колеблется, но затем берет рыбу в свои челюсти и исчезает в подлеске. Это позволяет вам собрать три фрукта Джубалани, каждый из которых равен одной порции пищи. Вам больше не нужно беспокоиться о том, что вонючая летучая рыба может испортить вашу еду – [129](#).



123

Каменистая тропа ведет вверх по юго-западному краю гряды холмов, зигзагообразно поднимаясь и опускаясь между расщелинами. Она с обеих сторон окружена колючим кустарником и кучами деревьев, но изредка с нее открывается обзор на панораму диких лесов и высоких гор слева от вас. День жаркий, и постоянные подъемы и спуски утомляют (потеряйте 1 очка Выносливости).

Через несколько часов тропа спускается в ущелье среди холмов. Кусты скрывают обзор, но вы можете видеть, что впереди тропа снова поднимается из ущелья. Вы также видите тонкую полоску серо-голубого дыма, поднимающегося рядом с тропой. Хотя вы не можете видеть источник дыма, но слышите низкие голоса в том же направлении. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги.

Вы хотите идти по тропинке, в направлении дыма и голосов (39), или хотите покинуть тропинку и попытаться пробраться через кусты и позже вернуться на тропу, миновав дым и голоса (24)?

124

Увы, мантикора не дает вам возможность, сделать следующий выстрел, вы лишь зря потратили стрелу – 63.

125

«Это неправильный пароль», - говорит щитоносица. Они все поднимают свои копья и щиты. Вы хотите сразиться с ними (32) или сдаться (73)?

126

Вы продвигаетесь вперед, чтобы напасть на странно одетого человека. Он смотрит прямо на вас и говорит: «Дхумбаджи!» В мгновение ока он исчезает в облаке дыма. Озадаченный и серьезно встревоженный, вы продолжаете свой путь - 18.

127

Прохладным утром вы идете через лес и слышите или думаете, что слышите, слабое пение и смех с верхушек деревьев. Вы смотрите вверх, щурясь на ярко-синее небо, которое видно сквозь переплетение ветвей и листьев, и подпрыгиваете, когда желудь отскакивает от вашего лба! На этот раз вы уверены, что слышали смех сверху. Внезапно еще больше желудей, нацеленных со замечательной точностью, обрушиваются на вашу голову (теряете 1 очко Выносливости). Прикрывая лицо руками, вы поднимаете глаза, чтобы увидеть, откуда они берутся, и мельком видите несколько эльвинов радостно смотрящих на вас. Вы хотите игнорировать их (177) или бросите им вызов (147)?

128

Вы выходите из леса на поляну. Луна сейчас высоко в небе, и поляна залита лунным светом. Проверьте свою Тревогу. Если неудачно, перейдите к таблице встреч в лесу и следуйте инструкциям. Если успешно, или если вы пережили столкновение, то идете дальше (83).

129

Тропа от дерева Джубалани ведет дальше через лес, местность несколько изменяет характер – деревья становятся выше и пропускают больше света, а земля теперь покрыта густым слоем старых коричневых листьев. Вы подходите к развилке, тропинки ведут влево и вправо. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если есть – с модификатором (+1). Если успешно - [66](#). Если неудачно, можете повернуть налево ([12](#)) или направо ([191](#))?

130

Похоже, Банки Мун - это тот человек, которому может быть много известно, поэтому вы решаете дать ему шанс и спрашиваете его о местонахождении золота мунгов. «Ах, ха! - восклицает он. - Я провел некоторое время среди мунгов, и я могу вам сказать, они не бросают свое сокровище надолго. На самом деле, вы никогда не приблизитесь к золоту, если сначала не дадите им что-нибудь ценное». Вы спрашиваете его, где находится клад, и он говорит: «О, они копят его там под Гандаки, эта низкая гора в предгорьях с голой закругленной вершиной». Восстановите 2 Удачи. Теперь вы можете либо поблагодарить его и продолжить свой путь ([18](#)), либо спросить его о чем-то еще, о чем еще не спрашивали:

Когда он последний раз был в Кхаре - [3](#).

Может ли он перевести свитки с непонятными письменами, если они у вас есть - [25](#).

Какие опасности есть в лесу - [178](#).



131

Вы угрожающе надвигаетесь на ведьму. «Ах, не стоит!» - предупреждает она. Вы все еще хотите напасть на нее ([110](#)), или извинитесь и поговорите с ней ([95](#)), или убежите ([33](#))?

132

Бросьте кубик и запомните результат – [168](#).

133

Проверьте свою Тревогу. Если неудачно - [72](#) (в этом случае вам не нужно обращаться к таблице встреч в лесу). Если успешно - [119](#).

134

Чтобы узнать больше о следующих покупках (но только если вы их купили), обратитесь к следующему абзацу:

Веревка с крюком - [98](#).

Статуэтка из слоновой кости - [59](#).

Лук и/или колчан со стрелами - [80](#).

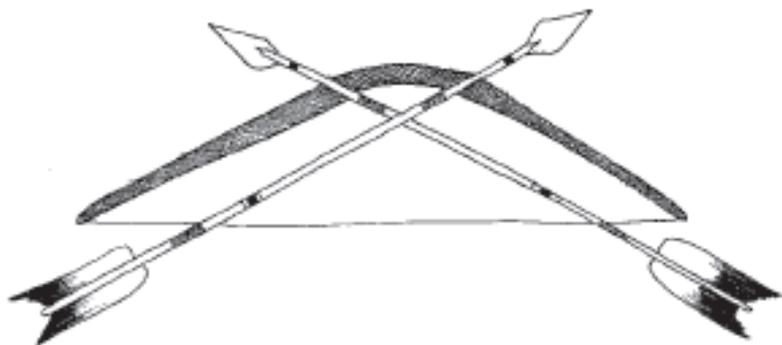
После того, как закончили изучать ваши покупки, вы направляетесь к докам. Когда спускаетесь к оживленной толпе у Ворот Лумле, вы удивляетесь, увидев старика, одетого в одежду винного цвета с золотой парчой, который ведет мунги на веревке с золотой нитью! Мунги, одетый в шляпу с кисточкой, вызывает много веселья в толпе, танцует и кривляясь. Может быть это доброе предзнаменованием для вашего путешествия? Проверьте свою Удачу. Если вам повезло - [146](#). Если не повезло - [185](#).

135

Вы не достаточно быстры. Пока вы карабкаетесь по стволу дерева Панго, хватаясь за лианы и сучки от сломанных веток, мантикора бьет когтями по вашему рюкзаку. Вас сбрасывает с дерева, и вы катитесь по земле (теряете 1 очко Выносливости). Когда вы пытаетесь встать на ноги, мантикора уже атакует, из-за этого уменьшите на 1 очко вашу силу атаки в первом раунде боя - [76](#).

136

Светлячки вспыхивают в тревоге, когда вы приближаетесь, но они не причинят вам вреда. Вы перелезаете через несколько упавших бревен и, спрыгивая с другой стороны этого завала, по колени проваливаетесь в липкое болото. Вы стараетесь изо всех сил выбраться, но чем больше стараетесь, тем глубже погружаетесь в грязь. Проверьте свое Мастерство. Если успешно, вам удастся схватить свисающую лиану и вытащить себя из коварной трясины ([83](#)). Если неудачно, все напрасно. Чем больше вы шевелитесь, тем глубже погружаетесь, пока над поверхностью не останется лишь ваша голова. Вы должны ждать голодной смерти, подъема воды или нападения какого-нибудь жестокого зверя, все это положит конец вашим страданиям. Ваше приключение заканчивается здесь.



137

Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Ловкость*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно, вам удастся поместить джиб-джиба (это именно он) на мох, не нарушив его сна - [127](#). Если неудачно, он просыпается в тревоге и испускает чудовищный рев, подобный которому вряд ли ожидали услышать от такого маленького существа, перед тем как убежать в подлесок, вопя так как будто наступил конец света. Вокруг вас пронзительно кричат птицы и визжат другие обитатели леса. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Пришло время покинуть это место, прежде чем какое-то более опасное существо не придет сюда, привлеченное этим гамом - [127](#).

138

Вы возвращаетесь к хижине ведьмы, и она с радостью впускает вас. Вы говорите ей, что вам не удалось поймать лягушку для нее, и ее лицо становится кислым. Это не самое обнадеживающее зрелище. Проверьте свою Удачу. Если повезло - [173](#). Если нет - [62](#).

139

Летучая рыба, упавшая на дно лодки, успевает дорого продать свою жизнь, кусая вас за руку (теряете 1 очко Выносливости), прежде чем вы ее прикончите. Вы заворачиваете ее в листья и убираете в рюкзак. К сожалению, это приводит к тому, что все ваши припасы становятся прогорклыми и несъедобными, вы обнаружите это, когда в следующий раз захотите поесть. Затем вы можете, либо оставить, либо выбросить рыбу по своему усмотрению. Вы не сможете больше хранить еду в своем рюкзаке, пока не избавитесь от рыбы - [194](#).



140

Впереди вас ждут лесные предгорья Облачных Вершин. Две тропы ведут в эти неизвестные земли, которые скрывают золото, которое вы ищете. Та, что справа, поднимается по краю гряды лесистых холмов; та, что слева, ведет в густо заросшую лесную долину. Пойдете по правой тропе ([123](#)) или по левой ([14](#))?

141

Человек сердится, что вы вошли в его дом и украли его имущество. Он замахивается на вас топором и требует, чтобы вы вернули то, что взяли. Если вы этого не сделаете, он нападает на вас ([164](#)). Если возвращаете украденное - [172](#).

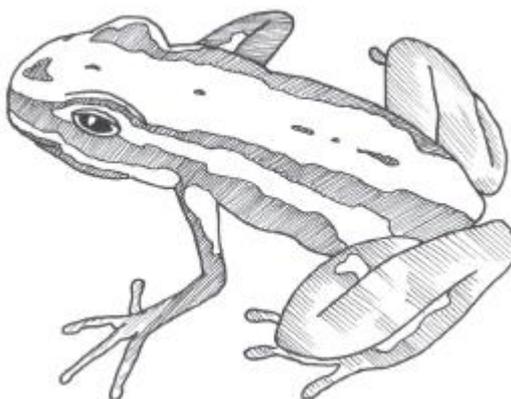


142

Тропа, по которой вы идете, становится все более грязной и, когда она поворачивает вверх по склону холма, идти становится все труднее (теряете 1 очко Выносливости). В конце концов, вы достигаете вершины холма, и перед вами открывается великолепный вид на окрестности, тропа спускается в зеленые джунгли в долине реки, а затем круто поднимается к предгорьям Облачных Вершин, высящимися чёрно-белыми зубцами на фоне ярко-голубого неба. Вы идете по тропе вниз по склону и останавливаетесь, когда видите одну из самых красивых достопримечательностей местной фауны – «Великолепного кетцалья» - это красивая ярко окрашенная лесная птица с великолепными длинными золотыми хвостовыми перьями. Она сидит на ветке над тропой впереди и чистит перышки. Золотые перья из хвоста кетцалья продаются по бешеным ценам на лучших рынках в Кхаре. Хотите попробовать заполучить одно (или больше)? Если да - [50](#). Если нет, вы продолжаете путь по тропе, а кетцаль с криком улетает - [58](#).

143

Железа лопается в тот момент, когда вы уже думали, что благополучно вырезали ее из плоти. Вы с ног до головы забрызганы самой отвратительной секрецией, которую только можно представить. Вы должны вычистить 1 очко из своего Мастерства, пока не примете ванну. Также добавьте 1 к вашему счету Тревоги - [129](#).

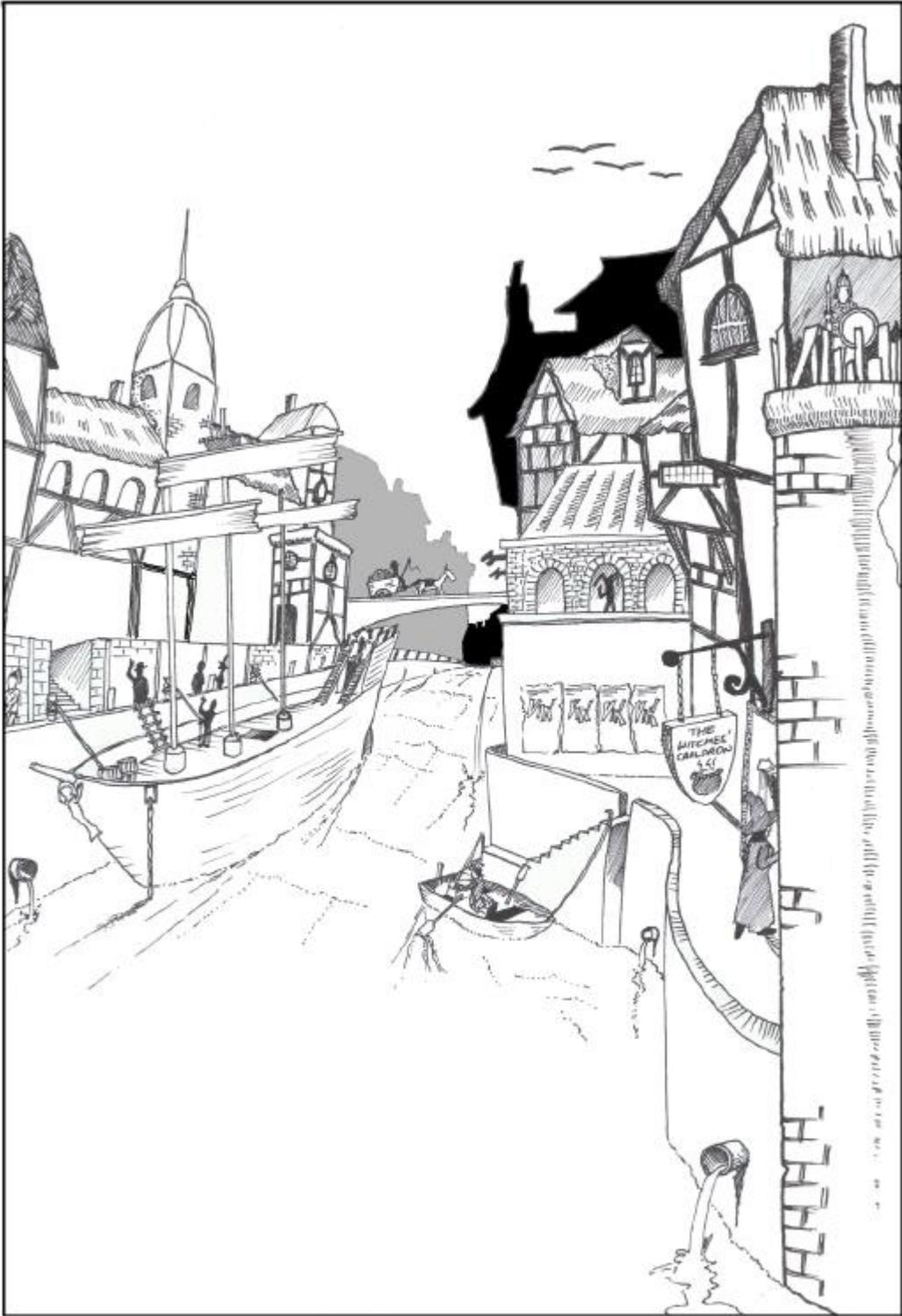


144

Вы замечаете, что за колючими кустами в подлесок ведет еще одна более узкая тропа. Вы хотите пойти по ней ([153](#)) или другой, более широкой ([127](#))?

145

Вы приближаетесь к Деве Щита, ее глаза стекленеют, а дыхание слабое и прерывистое, и прекращаете ее страдания. Если хотите, вы можете взять ее меч (если у вас нет оружия или если хотите заменить его) и щит. Если возьмете щит, он поможет защитить вас от урона в бою. Когда противник нанесет вам удар, проверяйте свое Мастерство. Если успешно, вы уменьшаете наносимый урон на 1 очко. Если неудачно, получаете обычный урон. Вы возвращаетесь на тропу, чтобы продолжить поиск золота мунгов ([142](#)).



Вы прибываете в доки и обнаруживаете, что Джилани уже сидит в своей лодке готовый отправиться в путь при ярком утреннем солнце. Он очень рад и разделяет ваши надежды, и вскоре вы выплываете из Ворот Лумле, вверх по длинному рукаву озера Лумле, который тянется до Кхара, чтобы стать рекой Джабаджи. Вскоре вы минуете рыбацкие деревни Чена-Вала с их странными рыболовными сетями, спущенными с деревянных рам в воду. К полудню вы достигаете самого озера Лумле, оставив густые тростниковые заросли болот Хиранти слева, а мыс Каджагаду справа от вас. Остальную часть дня вы пересекаете озеро Лумле. С наступлением вечера Джилани указывает на острова-близнецы Шанти и Нилгири, которые лежат в южной части озера. Эти необитаемые острова используются в качестве стоянки рыбаками на озере, и именно к Нилгири Джилани причаливает лодку на ночь и жарит рыбу, которую он выловил в течение дня на ужин.

После ночного сна в лодке Джилани будит вас рано утром, чтобы возобновить путешествие к дальнему берегу озера. По мере того, как вы заплываете все дальше и дальше, он становится все более и более нервным, поскольку рыбаки редко рискуют забираться так далеко на запад. Джилани болтает сам с собой, рассказывая об опасностях озера и о известных ему слухах об опасных землях, которые вы собираетесь посетить. Пока он рассказывает вам странную историю о маленьких птичках, которые помогают путешественникам пробраться через лес, вы замечаете странную мерцающую рябь на воде. Внезапно вы понимаете, что это стая летучих рыб, чешуя которых мерцает в утреннем свете, и они летят к вам! Вы должны бороться с ними как с одним противником.

Летучие рыбы: Мастерство 8, Выносливость 8

После трех раундов боя - [170](#).



Вы кричите на эльвинов, требуя, оставить вас в покое. Но обстрел желудями, нацеленными с большой точностью, продолжается (теряете еще 1 очко Выносливости). Пока вы в раздражении махаете руками и кричите, одно из хитрых существ подкрадывается к вам и ворует один предмет из вашего имущества (по вашему выбору вычеркните один предмет с листа персонажа; вся еда, колчан со стрелами и все золото считаются одним предметом). Потеряйте 1 очко Удачи. Эльвины издеваются над вами, говоря, что вам нужно быть намного крупнее и смелее, если хотите заполучить золото мунгов. Они бросают еще несколько желудей, а потом им это надоедает и они оставляют вас в покое. Добавьте 1 к вашему счету Тревоги - [18](#).



148

Ведьма дает вам банку, чтобы посадить туда лягушку, и направляет вас к деревьям, где, как она полагает, ее можно найти. Вы находите эти деревья по описанию и, выбрав одно из них, начинаете карабкаться на него. Это не будет легкой задачей. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Цепкость*, если он есть - модификатор (+1). Если успешно, вам удалось подняться на дерево ([11](#)). Если неудачно, вы не сможете подняться по скользкому стволу, сколько бы ни пытались. Вы можете либо вернуться к ведьме, чтобы сказать ей, что потерпели неудачу ([138](#)), либо продолжить свое путешествие ([160](#)).

149

Вы возвращаетесь в хижину ведьмы, и она с радостью впускает вас. Вы отдаете ей лягушку в банке, и она хихикает в восторге. Она опускает маленькую лягушку в ступку, плюет на нее и крошит сверху несколько сушеных трав, а затем энергично перемалывает ее пестиком в пасту. Она осторожно соскабливает половину пасты во флакон и запечатывает его, прежде чем отдать вам. «Это смертельный яд, искатель золота. Используйте его с умом, нанесите его на лезвие». Если хотите использовать яд, то должны нанести его на лезвие (например, на меч или наконечник стрелы), и вы должны сделать это заранее до того параграфа, где будете использовать его, так как это сложный процесс. Когда вы делаете это, то должны проверить свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Ловкость*, если он есть - модификатор (+1). Если успешно, вы применили яд без вреда для себя. Если неудачно, вы нанесли яд на лезвие, но небольшое количество попало на вашу кожу, теряете 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости. У вас достаточно яда только для одного применения, и он подействует только на первого противника, которого вы раните. Если вы поразите противника отравленным оружием, он немедленно потеряет 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости. Ваш враг будет продолжать терять 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости в каждом следующем раунде боя, независимо от того, кто его выигрывает (если вы наносите ему удар, он получает вдобавок и обычный урон), пока не умрет (даже если убьет вас).

В дополнение к яду, ведьма дает вам 3 порции еды, прежде чем отправить вас в путь. Восстановите 1 очко Удачи – [160](#).

150

Стрела попадает мантикоре в бок, она ревет от боли и задней лапой вырывает древко из тела (восстановите 2 очка Удачи). Если стрела была отравлена - [86](#). Если нет, запишите, что мантикора теряет 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости. Теперь вы должны решить, что делать дальше. Будете ждать на дереве, что произойдет ([103](#)), попытаетесь спрыгнуть на спину мантикоре ([42](#)), спуститесь с дерева, чтобы атаковать ее ([76](#)), или выпустите другую стрелу ([115](#))?

151

Лес ночью далек от покоя и тишины. Всевозможный щебет, визг, гудение и треск эхом разносятся сквозь влажный воздух, и множество пар круглых, медленно мигающих глаз смотрят на вас из кустов вдоль тропы, по которой идти становится все труднее, вы постоянно теряете ее в темноте. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Наблюдательность*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно - [23](#). Если неудачно - [13](#).

152

Вы взяли что-нибудь из его вещей? Если да - [141](#). Если нет - 2.

153

Узкая тропа петляет через подлесок, и порой кажется, что он может совсем исчезнуть, когда вы продираетесь через лозы, листья и паутину на вашем пути. Земля под ногами влажная и липкая, и вы вскоре обливаетесь потом и покрыты укусами насекомых и царапинами (теряете 1 очко Выносливости). Вы как раз собираетесь повернуть назад к поляне ведьмы, когда тропа несколько расширяется, и вы почти наталкиваетесь на человека в мантии, который идет перед вами, разговаривая сам с собой. Он поворачивается к вам лицом, и вы видите, что он - старик, одетый в одежду винного цвета вина вышитой золотой парчой. Если вы думаете, что видели этого человека раньше - [49](#), если нет, читайте дальше.

Вы хотите проигнорировать этого человека и продолжить свое путешествие ([18](#)), атаковать его ([126](#)) или поговорить с ним ([57](#))?

154

Проверьте свою Удачу. Если повезет – [85](#), не повезет – [34](#).

155

Несмотря на длинный хвост тело у кетцалья невелико, так что попасть в него будет нелегко. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Глазомер*, если он есть – с модификатором (+1). Если неудачно, ваша стрела пролетает мимо, кетцаль громко кричит в тревоге (добавьте 1 к вашей Тревоге) и улетает. У вас нет выбора, кроме как продолжить свой путь ([58](#)). Если успешно, вы попадаете в кетцалья, и он падает замертво на тропу под веткой - теряете 1 очко Удачи за убийство такой красивой птицы. Вы аккуратно выщипываете три длинных сверкающих пера из хвоста и убираете их в рюкзак. Теперь вы должны продолжить свое путешествие ([58](#)).

156

Вы осторожно подходите к хижине и заглядываете в дверь. В сумраке внутри вы видите старую каргу, согнувшуюся над дымящимся котлом. Она бормочет что-то себе под нос, размешивая кипящее варево. Внезапно ведьма оборачивается и смотрит на вас пронзительным взором. Хотите напасть на нее ([131](#)), поговорить с ней ([187](#)) или убежать ([33](#))?

157

«Интересно... - тихо говорит Сансас с улыбкой на губах. - Но конечно. Ведь вы спасли меня от такой же участи. Как я могу вам отказать? Это я не забуду». Два пирата в тревоге кричат, их лодка уходит под воду, они прыгают в озеро и пытаются добраться до вашего судна. Джилани быстро делает несколько сильных гребков, оставляя их на произвол судьбы. Сансас стоит, уставившись на них непроницаемым взглядом, прежде чем повернуться к вам с усмешкой на лице и сказать: «Половина твоя, половина моя, убийца мантикоры?» Даже половина золота мунгов должна стоить тысячи монет, так что вы протягиваете ему руку и обмениваетесь рукопожатием, пока Джилани правит в сторону Кхара и безопасности - [200](#).

158

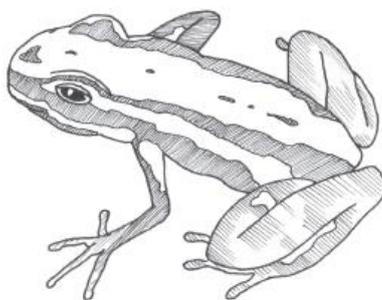
Лягушка прыгает прямо вверх, от удивления вы открываете рот, и она запрыгивает прямо туда! С самым ядовитым созданием в джунглях, застрявшим у вас в горле, вы падаете с дерева. Вы умираете еще прежде, чем ваше тело касается земли.

159

Здесь больше нет ничего интересного, и нет другого пути вперед, поэтому вы возвращаетесь на развилку и поворачиваете налево ([12](#)).

160

Есть только один путь, ведущий с поляны, на которой живет ведьма. Проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет особого навыка *Наблюдательность*, если он есть - модификатор (+1). Если успешно - [144](#). Если неудачно, вы следуете по дорожке, ведущей с поляны ([127](#)).



161

Вы прорываетесь сквозь заросли лиан в течение некоторого времени, прежде чем оказываетесь на более открытой местности, деревья здесь стоят реже и опавшие листья хрустят под ногами. Вы замечаете, что земля покрыта темными катышками, которые на первый взгляд похожи на помет овец, но быстро понимаете, что это орехи янки. Эти питательные орехи лучше всего есть жареными (они являются любимой закуской на улицах Кхара), но прямо сейчас вы с удовольствием съедите их и сырыми - быстро собираете их с земли и начинаете есть (восстановите 3 очка Выносливости). Пока стоите, собирая языком последние вкусные ореховые крошки со своих зубов, то слышите шарканье в зарослях справа от вас. Узнаете, кто это ([44](#)) или пойдете в противоположном направлении ([107](#))?

162

Радуюсь, что вырвались из лап дев-щитоносиц Лумле, вы не тратите время зря и направляетесь к озеру. Вы пробиваетесь сквозь заросли и густой подлесок, пока дневной свет распространяется по небу. Ниже вас вы можете сквозь деревья видеть озеро, но не представляете, к какому именно месту на берегу выйдете. Вы можете разглядеть что-то вроде маленькой пристани на берегу озера, и, не зная, с чего начать поиски Джилани, направляетесь туда.

Вскоре вы выходите из леса у края озера. Когда идете к пристани, с берега с шумом поднимается целое облако ворон, и вы видите, что они пировали на трупах нескольких человек. Вы не можете сказать, кем они были или как они умерли, вороны словно потрудились над трупами. Их оружие лежит рядом с ними - если у вас его нет, можете подобрать один из мечей.

Теперь проверьте свою Удачу. Если повезет - [26](#). Если нет - [104](#).

163

Вы соскальзываете со спины мантикоры и катитесь по земле (теряете 1 очко Выносливости). Когда вы пытаетесь встать на ноги, мантикора уже атакует, из-за этого уменьшите на 1 очко вашу силу атаки в первом раунде боя - [76](#).

164

Лесоруб много лет выживал в кишацих опасностями лесах Мавристати и является опытным бойцом. У вас есть время, чтобы сделать один выстрел из лука (если можете), прежде чем он набросится на вас. Его топор с широким лезвием наносит 3 очка урона (2, если используете Удачу, и вам повезет, или 4, если вам не повезет).

Лесоруб: Мастерство 9, Выносливость 10

Если победите его, можете взять с собой его топор (но вы должны оставить здесь свой меч; новое оружие наносит 3 очка урона врагам) и любые предметы из его хижины - [159](#).

165

Тропа петляет между скалами и подлеском, пока не обрывается у небольшого устья пещеры. На скале рядом с пещерой рисунок белого лайма замазан изображением всевидящего глаза и черепа. Вы хотите заглянуть в пещеру ([167](#)) или хотите вернуться на развилку и повернуть на другую тропу ([121](#))?

166

«О да, это опасные земли», - говорят они вам. В частности, они предупреждают вас о множестве великих обезьян, обитающих в этом районе, особенно в лесных чащобах, и советуют вам любой ценой избегать дев-щитоносиц Лумле, которые не жалуют незнакомцев на этих землях. Они замолкают и начинают, молча, смотреть на вас. Чувствуя себя неловко под их взглядами, вы извиняетесь за беспокойство и уходите - [154](#).

167

Наклоняетесь и заглядываете в пещеру, но дневной свет не проникает в нее, и вы ничего не видите. Внезапно кто-то бьет вас по спине острой палкой (теряете 1 очко Выносливости). Вы поворачиваетесь и видите маленького волосатого мужчину одетого

только в набедренную повязку, который замахивается на вас палкой. «Убирайся, злоумышленник!» - злобно скалится он на вас. Вы хотите уйти, вернуться на развилку и пойти по другой тропе ([121](#)), атакуете его ([175](#)) или хотите попытаться поговорить с ним ([19](#))?

168

Тропа поднимается в лес из сосен и зарослей бамбука. Внезапно тишина леса вокруг нарушает оглушительный вой, и множество котоподобных существ выбегает из леса к вам навстречу. Вы напоролась на стаю Котовоев, одну из разновидностей великих обезьян обитающих в восточной Мавристатии. Это похожие на львов обезьяны с серой шерстью, красноватыми гривами, длинными клыками и смертельно опасными острыми когтями. Вас атакует количество обезьян, равное результату броска кубиков на предыдущем параграфе, на узкой тропе они нападают вас по одному (у каждого Мастерство 8, Выносливость 9), бросаются к вам и завывают как одержимые. Перед началом схватки каждый котовой издаст леденящий кровь вой, который подрывает вашу уверенность в себе - вы должны уменьшить свою силу атаки на 1 в первом раунде боя с каждым противником. Каждый раз, когда вы раните котовую, он снова завывает и снова понижает вашу силу атаки на 1 в следующем раунде боя, но это чрезвычайное усилие также уменьшает Выносливость обезьяны на 1 очко.

Одолев одного из противников, вы можете попытаться сбежать из боя. Для этого проверьте свое Мастерство с отрицательным модификатором равным количеству оставшихся в живых котовоев, и с модификатором (+2), если у вас есть специальный навык *Бег*. Таким образом, если ваше Мастерство равно 9, а в живых осталось четыре обезьяны, вы должны выбросить 5 или меньше, чтобы убежать, если у вас нет специального навыка *Бег*, в этом случае надо выбросить 7 или меньше. Если вам это удастся, то вы убегаете вниз по тропе, получив напоследок удар в спину (теряете 2 очка Выносливости). Если вы потерпите неудачу, то должны бороться со следующим противником. Убив его, можете снова попытаться сбежать. И так до тех пор, пока не убьете всех обезьян или не убежите. Если остались в живых, вы возвращаетесь к последней развилке и направляетесь к другой горе. Добавьте 2 к вашему счету Тревоги - [133](#).

169

Вы слышите шум позади и поворачиваетесь, чтобы увидеть сильного бородатого мужчину, который приближается к вам с топором в руках. Он сердито кричит на вас, спрашивая, что вы делаете в его доме. Вы нападете на него ([164](#)) или попытаетесь поговорить с ним ([152](#))?

170

Стая летучих рыб рассеивается и отворачивает от лодки. Но одной из них не повезло - она приземлилась в лодке и бьется на дне. Вы:

Попытаетесь выбросить ее живой за борт - [189](#).

Убьете ее и приготовите из нее пищу для себя и Джилани - [120](#).

Убьете ее и оставите при себе для дальнейшего использования - [139](#).

171

«Искатель золота, а? Вы люди никогда не учитесь? Знайте же, все золото в мире не сделает вас счастливым. Скорее наоборот. Многие придурки искали его, но я вам не помогу, могу вам это точно сказать. Прочь отсюда, ты бродяга! У старого Ванати нет времени на таких, как ты!» С этими словами он хватается свою палку и снова начинает размахивать ею. Вы хотите уйти ([121](#)) или нападете на него ([175](#))?

172

Проверьте свою Удачу. Если не повезло, мужчина приказывает вам убраться. Вы можете сделать, как он говорит, вернуться на развилку и пойти по другой тропе ([12](#)), либо можете атаковать его ([164](#)). Если повезет - 2.

173

Ведьма насмехается над вами, называет трусом и велит вам, убраться. Теперь вы уйдете, как вам было сказано ([160](#)), или атакуете ведьму ([110](#))?

174

Через некоторое время тропа пересекает реку, через поток здесь переброшен большой ствол упавшего дерева. Узкая тропа исчезает в густом лесу на другом берегу. Ствол упавшего дерева скользкий от мха и брызг, идти по нему опасно. Если вы хотите вернуться назад и пойти по тропе вверх по течению - [193](#). Если вы хотите пересечь этот «мост», проверьте свое Мастерство с модификатором (-1), если у вас нет специального навыка *Цепкость*, если он есть – с модификатором (+1). Если успешно - [74](#). Если неудачно - [22](#).



175

Старик бормочет и бушует, сердито размахивая палкой, когда вы нападаете.

Старик: Мастерство 5, Выносливость 6

Если выиграли, добавьте 1 к вашему счету Тревоги. Вы исследуете пещеру, но находите мало интересного, кроме еды на 2 приема пищи, браслета из костей и нескольких свитков с письменами, которые не можете прочесть. Вы можете взять все, что пожелаете. Выйдя из пещеры, вы возвращаетесь на развилку и поворачиваете на другую тропу - [121](#).

176

У вас есть статуэтка мунги, и вы готовы отдать ее? Если нет, вы должны попытаться обойти обезьян - [190](#). Если готовы отдать статуэтку, то потеряйте бонус удачи, который он вам дает, и проверьте Удачу. Если повезло - [20](#). Если не повезло - [116](#).

177

Эльвины издеваются над вами, говоря, что вам нужно быть намного крупнее и смелее, если хотите заполучить золото мунгов. Они бросают еще несколько желудей, а потом им это надоедает и они оставляют вас в покое - [18](#).

178

«О, в лесу много опасностей, не в последнюю очередь для таких, как вы! - говорит он, посмеиваясь. - Когда я впервые прибыл в этот лес, у меня было достаточно времени, вот, что я могу вам сказать. Но потом я подружился с Чали, и с тех пор у меня, кажется, все в порядке». Вы спрашиваете его, кто такой Чали, и он отвечает: «Чали? О, теперь вы не захотите тревожить его. Это большой пребольшой шампак, и он съел гораздо больше человеческих мозгов, чем было полезно для него. Я научил его всевозможным трюкам, и он стал довольно красноречивым. Если вам когда-нибудь придется столкнуться с ним, просто повторите ему то, что он говорит вам, настолько верно, насколько это возможно, и он оставит вас в покое. В противном случае он попытается съесть и ваши мозги!» Вы не совсем уверены, что делать с этой информацией, поэтому теперь можете либо пожелать ученому всего наилучшего и продолжить свой путь ([18](#)), либо спросить его о чем-то, о чем еще не спрашивали:

Когда он последний раз был в Кхаре - [3](#).

Может ли он перевести свитки с непонятными письменами, если они у вас есть - [25](#).

Где вы можете найти золото мунгов – [130](#)

179

Проверьте свою Удачу. Если повезет – [173](#), если нет – [62](#).

180

На рынке продается множество вещей, правда, большинство из них нужно только рыбакам и торговцам из доков. Но несколько киосков продают вещи, которые могут вас заинтересовать. Следующие предметы привлекают ваше внимание:

Чеснок - 1 золотая монета за связку

Веревка с крюком - 3 золотых

Статуэтка мунги из слоновой кости - 10 золотых

Лук - 8 золотых

Колчан с шестью стрелами - 6 золотых

Кинжал - 8 золотых (вы можете использовать его вместо меча, если понадобится, но он будет наносить только 1 очко урона)

Ключ в форме скелета - 5 золотых

Провизия по 2 золотых за порцию (вы можете купить не больше пяти порций)

Зелье Мастерства - 6 золотых (восстанавливает Мастерство до начального уровня)

Зелье Здоровья - 6 золотых (восстанавливает Выносливость до начального уровня)

Зелье Удачи - 6 золотых (восстанавливает Удачу до начального уровня)

Покупайте что хотите (и что можете себе позволить). Как только вы закончите - [134](#).

181

Вы подходите к маленькому ручью, текущему между скал. Вы ополаскиваете руки в ледяной воде и брызгаете немного на лицо и шею перед тем, как попить (восстановите 1 очко Выносливости). Освеженный вы продолжаете путь. Будете следовать за потоком ([83](#)) или повернете в густой лес ([128](#))?

182

Внезапно владелец таинственного голоса спрыгивает с дерева наверху, чтобы приземлиться на тропу позади вас. Это большое обезьяноподобное существо с густым зеленым мехом, длинными сильными руками и лицом, пугающим своим сходством с человеческим. Это Шампак, одна из четырех разновидностей великих обезьян водящихся в восточной Мавристатии, и он внимательно изучает вас. Вы знаете, кто такой Чали? Если да - [196](#). Если нет, вы хотите атаковать зверя ([113](#)) или попытаться убежать от него ([117](#)).

183

Топот и сопение скоро затихают. Вам понадобилось немного больше времени, чтобы снова заснуть, но, в конце концов, вы это делаете и спокойно спите до утра (восстановите 2 очка Выносливости). Вы просыпаетесь с восходом солнца, когда лучи свет наполняют лес. Когда вы шевелитесь, то чувствуете что-то теплое и тяжелое на животе. В тревоге взглянув туда, вы видите, нечто круглое и пушистое, покрытое курчавой коричневой шерстью, дремлющее у вас на животе. Вы почти подпрыгиваете от испуга! Хотите схватить пушистое существо и отбросить его в сторону на случай, если оно опасно ([36](#)), или хотите осторожно поднять его и поместить на мох рядом с вами, чтобы оно продолжило спать ([137](#))?

184

Вы присоединяетесь к черным эльфам, сидящим вокруг костра. Вы некоторое время беседуете с ними, хотя они не очень рады вам, и их акцент немного трудно понять. Похоже, они идут в свою родную деревню ГаДиги-Лаай на Холмах Багмати после посещения родственников в Долине Тинпанг. Когда разговор начинает иссякать, вы захотите присоединиться к ним в игре в кости ([195](#)), спросите их об опасностях в этих местах ([166](#)), предложите обменяться предметами ([51](#)) или извинитесь за беспокойство и уйдете ([154](#))?

185

Вы не знаете этого, но старик обучил мунги ремеслу карманника, и обезьяна обокрала вас! Вычеркните один предмет из своего снаряжения по вашему выбору, но не еду или что-нибудь съедобное (старик хорошо кормит мунги). Ваш кошелек с золотом считается одним предметом, как колчан со стрелами (хотя лук - это отдельный предмет) - [146](#).

186

Вы пытаетесь успокоить деву-щитоносицу, но она в отчаянии. Она настолько слаба, что не может поднять свой меч, чтобы напасть на вас, и падает без сознания после очередной попытки сделать это. У нее весьма неприятная рана на ноге, и вы перевязываете ее куском ткани оторванным от ее плаща. Когда вы заканчиваете, ее глаза снова открываются, и она пристально смотрит на вас. У вас есть еда, чтобы предложить ей? Если да, можете дать ей одну порцию - [46](#). Если нет, вы не сможете больше ничего сделать для нее. Если хотите, вы можете взять ее меч (если у вас нет оружия или если хотите заменить его) и ее щит. Если возьмете щит, он поможет защитить вас от урона в бою. Когда противник нанесет вам удар, проверяйте свое Мастерство. Если успешно, вы уменьшаете наносимый урон на 1 очко. Если неудачно, получаете обычный урон. Дева ворчит в знак протеста, когда вы возвращаетесь на тропу, чтобы продолжить поиск золота мунгов ([142](#)).

Когда вы здороваются, ведьма вытирает руки о передник и идет к двери. «Без сомнения, вы ищете золото», - говорит она. Вы не видите смысла отрицать это, и она продолжает: «И, несомненно, кровать на ночь. 'В этих местах целесообразно искать ночлег под крышей, а не в лесу. Но есть ли у вас что-нибудь для меня?» Если вы не хотите предлагать ей что-либо, чтобы остаться на ночь в ее хижине, можете, либо уйти ([33](#)), либо атаковать ее ([110](#)).

Если вы хотите что-то ей предложить, она с радостью примет любой из следующих предметов:

Свитки с непонятными письменами.

Пахучая железа скунсомедведя.

Статуэтка мунги.

В качестве альтернативы, она примет любые два из следующих предметов (но только один раз каждый, поэтому вы не можете предложить ей 10 золотых или два плода):

5 золотых.

Летучая рыба.

Лапа скунсомедведя.

Плод Джубалани.

Бамбуковая флейта.

Костяной браслет.

Если вы не хотите или не можете предложить ей что-либо из этого, можете, либо уйти ([33](#)), либо атаковать ее ([110](#)). Если вы смогли с ней сторговаться – [68](#).

Вы делаете, как требует Сансас, и кладете оружие и рюкзак на землю. Теперь у вас нет оружия, уменьшайте силу атаки на 3 во всех последующих боях до тех пор, пока не получите новое. Также вычеркните все вещи, включая золото и провизию, со своего листа персонажа.

Сансас и его люди приближаются к вам. Двое обнаженных по пояс верзил хватают вас за руки. На мгновение отведя взгляд от золота мунгов, Сансас смотрит на вас и говорит своим людям: «Убейте этого храброго дурака». Двое слуг крепко держат вас, пока третий из людей Сансаса готовится зарубить вас мечом. «Помолись», - говорит он вам, поднимая лезвие на фоне вечернего неба - [70](#).

Летучая рыба отчаянно трепыхается на дне лодки, и ее трудно схватить. Когда вы делаете это, она кусает вашу руку (теряете 1 очко Выносливости). Наконец вам удастся избавиться от нежелательного пассажира, и она с плеском погружается в темные воды озера - [194](#).



190

Мунги впадают в ярость и, оскалив зубы и размахивая когтями, атакуют вас. Вы должны сражаться с ними со всеми одновременно. У них одинаковые характеристики.

Мунги: Мастерство 6, Выносливость 4

Если вам удастся победить их, добавьте 2 к вашему счету Тревоги. Теперь вы можете продолжить свой путь - 9.

191

Вы идете по тропе вдоль края покрытого мхом берега реки. Через некоторое время тропа выходит на поляну, посреди которой стоит бревенчатая хижина. Еще здесь лежит куча бревен, некоторые разрублены, некоторые нет, а рядом с хижинкой на солнце растянута шкура животных. Тонкая струйка дыма поднимается из трубы, выступающей из одной из стен. Дверь хижины открыта. Желаете заглянуть в дверь ([90](#)), вернуться назад на развилку и повернуть на другую тропу ([12](#)) или позовете, чтобы привлечь внимание ([69](#))?

192

Последний из ваших противников падает замертво у ваших ног. Теперь вы поднимаете глаза и видите, как тонет лодка Сансаса и золото мунгов скрывается под окровавленными водами озера Лумле. Вы остаетесь в одиночестве дрейфовать в лодке, борясь с растущим отчаянием. Несмотря на то, что пережили это приключение, вы остались с пустыми руками. Рано или поздно вы доберетесь на лодке обратно в Кхар, и когда вернетесь в город, несомненно, почувствуете благодарность богам за то, что уцелели, но не сейчас.

193

Тропа недолго ведет вдоль небольшой реки вверх по течению, а затем снова немного поднимается вверх, чтобы идти параллельно реке. Лес смыкается вокруг тропы, создавая туннель темно-зеленого цвета. Когда вы проходите через эту естественную арку, вы удивляетесь, когда слышите, как кто-то говорит прямо перед вами. «Как дела сегодня?» - спрашивает незнакомый оратор с довольно любопытным акцентом. «Какой прекрасный день. Очень мило - ах, да. Да, действительно», - продолжает он. Вы хотите остановиться и послушать ([96](#)) или проигнорируете голос и продолжить путь ([31](#)).

194

Через несколько часов пред вами открывается вид на северо-западное побережье озера Лумле. Оно окаймлено тростником, который растет из густой, покрытой тиной грязи. Насколько вы можете увидеть, здесь нет никакого удобного места, чтобы причалить, поэтому Джилани подводит лодку как можно ближе к берегу и предлагает вам пройти остаток пути до него вброд. Не самая заманчивая перспектива, но, похоже, у вас нет выбора. Джилани соглашается ждать вас на этом месте у берега пять дней. Он собирается все это время заниматься рыбалкой. Он желает вам удачи, и вы перепрыгиваете через борт лодки в камыш и грязь.

Вы сразу же по пояс проваливаетесь в густой вонючий ил. Какой великолепный способ начать свое путешествие в неизведанные джунгли восточной Мавристати! Джилани не может удержаться от смеха, когда бросает вам веревку с лодки, чтобы вы могли вытащить себя. Проверьте свою Удачу. Если не повезло - [75](#). Если повезет - [97](#).

195

Это простая игра в кости. Каждый игрок должен сделать ставку в 2 золотых и бросить два кубика (если у вас нет золота, вы извиняетесь и уходите - [34](#)). Игрок с наибольшим количеством очков побеждает (вы бросаете кубики за себя и за эльфов). Вы можете сыграть четыре кона или меньше, пока эльфам не надоест. Когда закончите играть, вы можете спросить их об опасностях в этой округе ([166](#)) или извиниться и уйти ([154](#)).

196

Что Банки Мун сказал вам о шампаке по прозвищу Чали? Если вы повторите то, что он говорит, он оставит вас в покое. Именно это вы делаете, даже пытаетесь немного подчеркнуть акцент существа. Шампак задумчиво смотрит на вас, ковыряясь в носу. Затем он широко зеваает, обнажая длинные желтые клыки, чешет себе задницу и исчезает в кустах. Восстановите 1 очко Удачи - [41](#).

197

Вам удастся удержаться на спине мантикоры. Что теперь будете делать? Попробуетесь повернуться лицом к ее голове ([100](#)) или попытаетесь вонзить меч ей в позвоночник ([7](#))?

198

Пытаетесь поговорить с Девами Щита, но вы не говорите на их языке, и они не знают вашего. Когда вы пытаетесь поговорить с ними, к ним присоединяются еще две девы, и одна из них немного знает общий язык. «Что вы делаете на наших землях? У вас есть пароль?» - спрашивает она с сильным акцентом. Если вы думаете, что знаете пароль - [27](#). Если не знаете пароль, то хотите атаковать их ([32](#)) или сдаться ([73](#))?

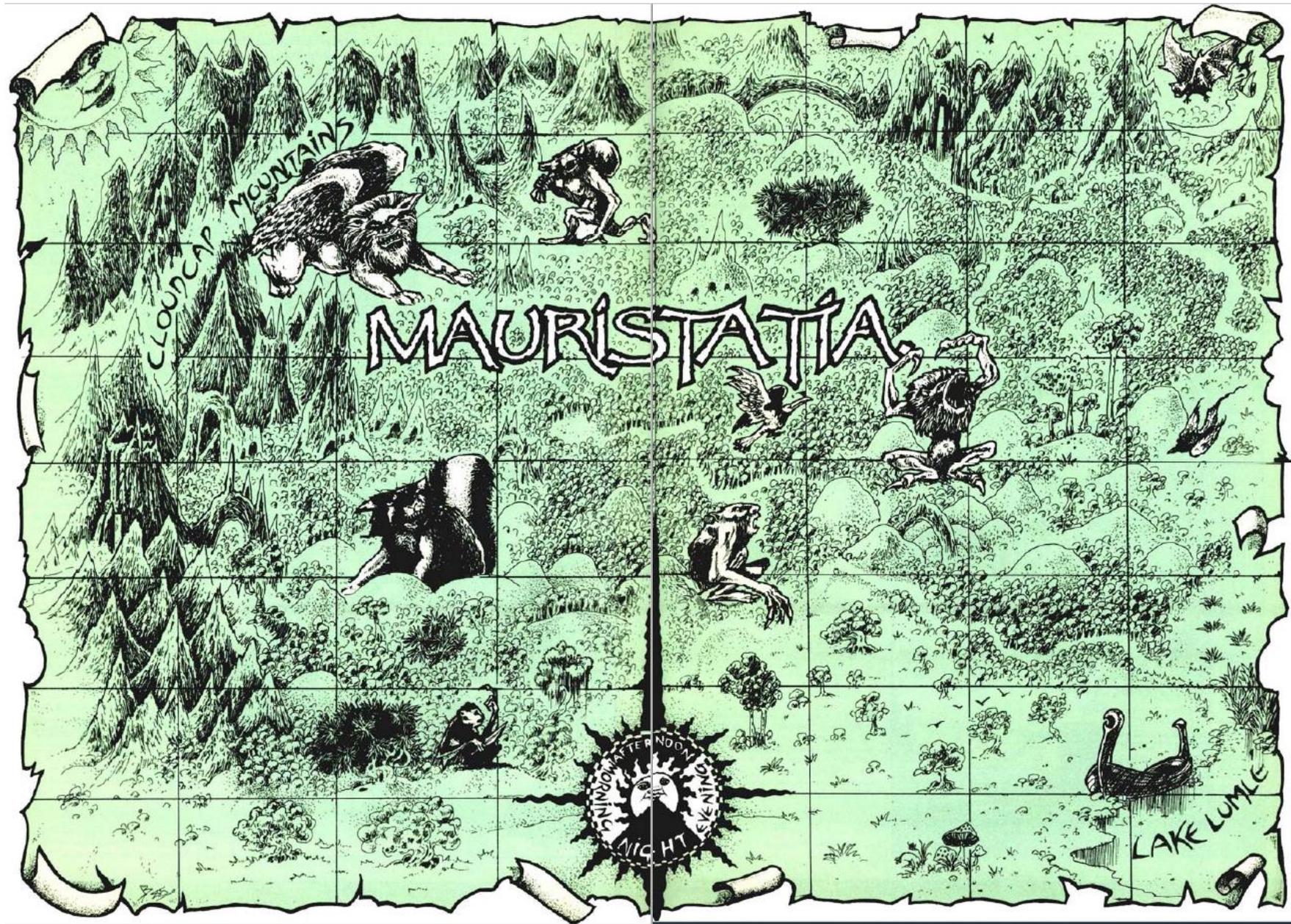
199

«Это неправильный пароль», - говорит щитоносица. Они все поднимают свои копья и щиты. Вы хотите сразиться с ними ([32](#)) или сдаться ([73](#))?

200

Когда наступает вечер, вы замечаете вдаль город, исходящие от него темные миазмы на фоне неба и его пурпурные известняковые стены, которые становятся красными в свете заходящего солнца. Вы не только остались в живых в своих поисках золота мунгов и спасли Первого Архонта Кхара из водяной могилы, но и вернулись с богатством, размеры которого превосходят все ваши самые смелые мечты.





CLOUDCAP MOUNTAINS

MAURISTATTA

LAKE LUMLE

MORNING
NOON
EVENING

Приложения
Обезьяны Мавритании
Стив Джексон

Этот выпуск «Из ямы» немного отличается от обычного. Он описывает некоторые виды животных высшего порядка, обитающие в серии «Волшебстве!» в землях Кахабада. На страницах ниже вы найдете карту местности, которая также служит доской для многопользовательских ролевых приключений с использованием правил Fighting Fantasy RPG. Читатели, желающие поиграть в это приключение, должны разрешить читать этот выпуск «Из ямы» только ГеймМастеру (ГМ). Искатели приключений узнают все о существах, описанных ниже только, когда отправятся на поиски золота мунгов.

Северо-западная часть Кахабада практически не изучена. Когда злые и хаотические существа были вытеснены в «Сборище отребья», как еще называют эту страну и рассеялись по землям Кахабада, цивилизованные королевства потеряли их из виду. В течение нескольких поколений они развивались и мутировали, чтобы соответствовать своим новым местам обитания, и теперь люди могут только догадываться, какие существа скрываются в наиболее отдаленных регионах.

Недавно торговый корабль из Бриса отправился по торговым делам в Кхар. Его капитан Санте Шааман прибыл в городской порт в сумерках. Пока его экипаж выгружал груз, капитан Шааман отправился в «Отдых странника», чтобы переночевать. Именно там он услышал о Бараньей Рыбе.

Рыбак в таверне рассказывал об огромных рыбах, плавающих в озере Лумле - о косяках настолько больших, что они могли бы обеспечить пищей множество людей, и о мясе, таком вкусном и нежном, что те из его команды, кто попробовали эту рыбу, вскоре стали безнадежно зависимыми от ее ароматного вкуса.

Идея возникла в голове Шаамана. Если слова рыбака были правдой, это могло дать ему возможность заработать большие деньги - возможно, целое состояние. Если бы он смог доставить улов этой рыбы обратно в Брис, этот груз имел бы огромную ценность - при условии, что вкус этой рыбы действительно вызывает такое сильное привыкание, как описывал рыбак.

На следующее утро корабль Шаамана отплыл из Кхара в сторону великого озера, а в глазах команды были видны огоньки настоящей «рыбной лихорадки». Был поздний вечер, когда разразилась буря.

Страшная буря отнесла корабль через все озеро Лумле к его северо-западному берегу, где судно село на мель и застряло в прибрежном илистом болоте. Жертв не было, но корабль освободить не удалось. Единственным средством спасения корабля было разгрузить его и позже вернуться за грузом на судне с меньшей осадкой, способным безопасно подойти к берегу. Облегченное судно в конечном итоге смогло снова отправиться в плавание. Часть команды была оставлена на берегу, чтобы охранять груз до возвращения Шаамана.

Когда он вернулся, примерно через шесть недель, в живых остался только один член экипажа. Груз был разграблен. Тела трех менее удачливых моряков лежали на берегу,

изуродованные до неузнаваемости. Оставшийся в живых находился в состоянии нервного шока. Его разглагольствования не имели никакого смысла, но одно слово постоянно повторялось в его рассказе о случившемся: «Обезьяны!»

К северо-западному берегу озера Лумле спускаются отроги Облачных Вершин. Несчастные моряки столкнулись с некоторыми из обитателей предгорий. Они обнаружили Обезьян Мавристати! Четыре вида великих обезьян доминируют в этой части Мавристати, и каждый сильно отличается от других более известных обезьян Старого Мира.

Котовои

Когда их впервые обнаружили, котовоев сначала приняли за представителей кошачьих. Действительно, при первом взгляде нетрудно понять, как была допущена эта ошибка. Но впоследствии было обнаружено, что они являются членами семейства обезьяньих, хотя их головы более похожи на львиные, чем на обезьяньи. Это короткошерстные обезьяны, размером с большую собаку, они живут на границе между лесом и высокогорными районами, в основном в западных пределах Кахабада. Их тела покрыты пятнистым серым мехом, но головы окружены густой красноватой гривой (отсюда их сходство со львами).

Котовои плотоядные. Хотя они атакуют по очереди, один за другим, второе существо редко вступает в битву. Их челюсти усеяны острыми как бритва зубами, и на каждой руке или вернее лапе, есть единственный длинный коготь, острый как бритва. Они получили свое имя из-за их боевого клича, пронзительного крика, который не может не вызывать ужас в сердцах их противников. Этот крик всегда является прелюдией к их атаке, и в первом раунде боя и в любом другом, следующем за этим воем, любой, кто сражается с котовоем, должен вычитать одно очко из своей силы атаки. Во время битвы котовой всегда будет издавать свой крик всякий раз, когда ему наносится урон, а его противник должен получить штраф к силе атаки в следующем раунде. Но каждый раз, когда он издает свой вой, это истощает зверя и он теряет 1 очко Выносливости.

Котовой: Мастерство 8, Выносливость 9

Призрачные Обезьяны

Редко замечаемые в течение дня, Призрачные Обезьяны – это вид великих обезьян, со свирепостью охраняющих свою территорию. Они охотятся ночью, обычно стаями по три или четыре. Предоставленные самим себе, они избегают людей, но если они обнаружат, что двуногие существа проникли на их территорию, которую они патрулируют ночью, они нападут без предупреждения.

Их короткая шерсть черная, как уголь, и она прекрасно служит им для маскировки ночью, когда они охраняют свою территорию. Наблюдатель с острым зрением (его Мастерство должно быть равно 9 очкам или более) сможет обнаружить их непосредственно перед тем, как они приблизятся, но только по их светящимся красным глазам. Призрачные Обезьяны обладают ночным зрением и, когда они атакуют в темноте, то прибавляют 2 очка к своей силе атаки против любого существа без ночного зрения.

Однако такой наблюдатель должен искать их высоко на деревьях. Призрачные Обезьяны получили имя из-за их метода нападения. Большие складки кожи под каждой

рукой предоставляют этим существам ограниченную способность к полету. Прыгнув с высоты и растопырив конечности, они могут ловко спланировать на свою жертву и аккуратно приземлиться перед нею. Для любого, кто никогда раньше не сталкивался с Призрачной Обезьяной, это пугающее появление будет выглядеть как силуэт страшного призрака, вырисовывающийся на фоне ночного неба.

Призрачные Обезьяны обладают еще одной опасной способностью: они научились использовать листья Клинкового Древа в качестве оружия. У этих деревьев имеются острые широкие как лопасти весла листья, которые растут на кончиках самых прочных ветвей. Сами листья твердые, как камень, поэтому это самодельное оружие эквивалентно хорошо наточенному каменному топору.

Призрачная Обезьяна (без оружия): Мастерство 7, Выносливость 7

Призрачная обезьяна (с оружием): Мастерство 8, Выносливость 7

Существа будут атаковать по одному: второе опустится на землю только тогда, когда первое будет убито.

Шампак

Легко узнаваемый по своему длинному зеленому меху, который хорошо маскирует его среди крон высоких деревьев Панго, Шампак является чудовищем, которого следует избегать любой ценой. Это умеренно разумное существо с лицом стареющего колдуна, и длинными мощными конечностями. Шампак - это ненасытный хищник, который большую часть своего времени проводит на верхних ветвях своего любимого дерева в поисках будущей добычи. Это одиноко живущее существо, обладающее сверхъестественной способностью имитировать голоса любого животного, которого оно достаточно изучило. Имея сильное сходство с людьми, он может не только подражать человеческому голосу, но и подражать человеческим манерам. Для тех, кто никогда не сталкивался с шампаком, он поначалу покажется любопытным гибридом человека и обезьяны.

Его поведение будет дружелюбным, так как он будет пытаться застать свою жертву врасплох, продолжая разговор (но, никогда, не давая много информации), пока не использует свой шанс для внезапной атаки.

Шампак: Мастерство 7, Выносливость 10

Цель его атаки всегда пища, и он как можно быстрее утащит свою жертву в подлесок, где станет пожирать ее еще теплые мозги. Поев, зверь становится еще опаснее, потому что шампак способен переваривать части мозга своих жертв целиком, таким образом, поглощая часть интеллекта несчастной жертвы. После каждой ужасной трапезы в течение предыдущих двадцати четырех часов, его Мастерство увеличивается на 1 очко, максимум на 5, тогда он полностью насытится. Таким образом, характеристики сытого шампака будут равны:

Шампак: Мастерство 12, Выносливость 10

Единственный совет, который можно дать искателям приключений, которые столкнутся с шампаком, прост: его нужно убить немедленно!

Мунги

Похожие на великих обезьян, но несколько меньше их размерами, мунги появляются стаями от четырех до пяти. Они двигаются с молниеносной реакцией.

Мунги: Мастерство 6, Выносливость 4

Они атакуют стаями и с ними надо сражаться как с одним существом, добавляя 1 очко Мастерства и 3 очка Выносливости за каждую обезьяну в стае кроме первой. У существ светящиеся красным глаза и преимущество ночного зрения.

Также как растения тянутся к солнцу, мунгов с неудержимой силой притягивает золото. Они являются идеальными и прирожденными карманниками, используя свою ловкость и реакцию, они крадут золото из рюкзаков и даже из карманов любых искателей приключений, которые окажутся поблизости. Они предпочитают воровать ночью, когда меньше шансов, что их заметят. Любой, кто спит в районе обитания мунгов, без сомнения, станет их жертвой. Фактически, любой, кто идет по территории мунгов, даже среди бела дня, должен проверить Удачу, чтобы увидеть, смогли их обворовать или нет.

Но кроме этой жажды золота, мунги довольно безвредны и будут атаковать только в целях самообороны. Искатель приключений могут атаковать их (но только те, кто сможет уследить за их быстрыми движениями), ночью, если у него Мастерство 10 или более, или днем, если у него Мастерство 9 или более. Любой, у кого Мастерство меньше просто не сможет настичь маленьких существ.

Недобросовестные искатели приключений часто задавались вопросом, можно ли обучить мунги, красть золото для их собственных целей. На самом деле это возможно, но пока никто не преуспел. Только волшебник сможет поймать одно из этих маленьких существ и затем должен наложить на него заклинание контроля.

Их ненасытный аппетит к золоту привел искателей приключений к очевидному выводу. Где-то в землях мунгов должен быть огромный клад, состоящий из их богатых трофеев. Золото мунгов - это желанная добыча, о которой хвастливо говорят в тавернах Кхара. Но еще никто не набрался смелости, чтобы выполнить эту миссию. Этого не случилось не столько из-за опасения перед обезьянами, но в большей степени из-за страха перед неизведанной территорией, на которой живут мунги и, в частности, из-за соседей мунгов, другими обезьянами Мавристатии.

2. В поисках золота мунгов.

Это приключение для нескольких игроков в северо-западной части земель Кахабада. Эта область населена великими обезьянами (см. «Из Ямы») и, как узнают игроки позже, и различными другими существами.

Сами мунги – средних размеров обезьяны-падальщики, которые живут в лесах у подножия Облачных гор. У них есть неистребимая страсть к блестящему желтому металлу, известному всем нам как золото! В Кхаре ходит множество историй о богатствах мунгов, награбленных за века у редких путешественников, многие из которых так и не смогли покинуть предгорья Мавристатии. Почему мунги воруют золото - вопрос загадка. Они, конечно, не могут использовать его для чего-то большего, чем для украшения своих жилищ. Но с годами, по мере того, как рассказываются все новые истории о неисчислимых богатствах, перспектива поиска золота мунгов все больше и больше становится вызовом для смелых искателей приключений.

«В поисках золота мунгов» начинается в лодке, пришвартованной к северо-западному берегу озера Лумле, в которой сидят шесть искателей приключений.

Заметки для ГМ

На страницах ниже вы найдете карту местности, разделенную на квадраты. Перед тем, как начать игру, вы должны решить, где будут происходить встречи, перечисленные ниже. На отдельном листе бумаги, размеченном аналогично карте (то есть сетка 8x8 квадратом), вы должны, прежде всего, распределить по местности в определенных квадратах все встречи. Помните об особенностях существ, встречающихся в игре: например, не размещайте котовое у озера - они живут дальше в лесу.

Когда вы определились с местами встреч, то можете начать, как только игроки определяют с помощью кубиков характеристики своих персонажей и создадут NPC (см. ниже).

Для полных ролевых правил вам понадобится RPG Fighting Fantasy. Но возможно провести более простое приключение, даже если вы знакомы только с основными правилами книгоигр.

Персонажи и неигровые персонажи

В этом приключении могут принять участие до шести игроков. Каждый должен с помощью кубиков определить свое Мастерство, Выносливость и Удачу в соответствии с обычными правилами FF. Каждый вооружен мечом и несет рюкзак с 5 порциями пищи. Игроки могут есть в любое время во время приключения, за исключением момента, когда они участвуют в сражении.

Если в игре принимают участие меньше шести игроков, ГМ необходимо создать столько неигровых персонажей (NPC), сколько необходимо, чтобы довести число участников экспедиции до шести. Определите Мастерство, Выносливость и Удачу обычным способом для этих NPC и дайте каждому имя. NPC начинают приключение с мечом, но без золота или провизии. Игроки могут использовать NPC в качестве наемников, чтобы бросить их в бой или приказать выполнить какую-то неприятную или опасную работу. Но ГМ должен помнить, насколько опасны или неприятны любые подобные инструкции. Если приказы слишком необоснованны, то NPC может отказаться. Если возникает такая ситуация, ГМ должен проверить Мастерство игрока, отдавшего приказ. Если проверка окажется неудачной, то NPC откажется и навсегда покинет группу. ГМ будете персонажем и голосом любых NPC, которые начинают приключение.

Помните также, что NPC не работают даром! Им была обещана часть сокровища (скажем, 15 золотых). Мастер может решить, что NPC будет выполнять опасную задачу, только если ему пообещают больше денег. И если ему не дадут обещанную долю при обнаружении сокровища, он, несомненно, нападет на партию!

Карта

Карта образует игровое поле для приключения. Она размещается на столе для всеобщего обозрения. Но только ГМ будет знать, какие опасности скрываются на каждом квадрате! Партия может использовать миниатюрную фигурку или жетон для отображения движения своей партии. Приключение начинается на берегу озера, где нарисована лодка.

Продвижение

Каждый ход партия может перемещаться на одну клетку на карте, в сторону, вверх или вниз (но не по диагонали). Это занимает один период времени (утро, день, вечер или ночь). Каждый раз, когда партия перемещает жетон, ГМ отвечает за ведение учета времени суток. На карте напечатан круг, размеченный по времени суток, просто поместите какой-нибудь жетон на раздел «Утро» и перемещайте его на одну позицию по часовой стрелке каждый ход. Когда наступает «Ночь», группа должна решить, стоит ли лечь спать (в противном случае они теряют Выносливость), зная, что в этой пустынной местности полно ночных существ!

Время

Каждый раз, когда игроки перемещают свой жетон, чтобы исследовать новую клетку, ГМ должен переместить жетон по кругу времени на одну позицию. Когда наступает «ночь», партия должна решить, стоит ли разбивать лагерь. Любой, кто не спит, должен потерять 2 очка Выносливости. Любой, кто не ел в течение предыдущего дня, должен потерять 3 очка Выносливости. В темноте невозможно осматривать местность. Если группа желает исследовать район, в котором она разбила лагерь, эта займет все «утро» следующего дня.

Любой, кто спит, когда ночью на лагерь нападают ночные существа, автоматически теряет 4 очка Выносливости. Если один из игроков бодрствует, он обычно успевает разбудить других, прежде чем они будут атакованы.

Исследование местности

Когда партия придет в новое незнакомое место, игроки, несомненно, захотят изучить его. ГМ должен проверить свою собственную секретную карту, чтобы сообщить партии, встречаются ли они кого-нибудь. Если нет, они могут продолжить путь. Если происходит встреча, они должны разрешить появившиеся трудности. Только благодаря изучению местности они найдут подсказки к окончательному местонахождению золота мунгов.

Столкновения

Следующие шестнадцать встреч должны быть размещены ГМ на его собственной копии карты. Места должны оставаться скрытыми от игроков, которые могут только исследовать местность, чтобы узнать есть ли здесь кто-нибудь. Помните, что искусство хорошего ГМ состоит не в том, чтобы сделать миссию невыполнимой (например, разместив сокровище мунгов на квадрате, который партия может никогда не осмотреть, например, на квадрате с лодкой). Вы должны попытаться поместить его в сложно достижимый, но логичный квадрат, и разместить встречи, которые дают подсказки (например, дровосека и ученого), в квадраты в стороне от сокровищ, но не слишком далеко от лодки, чтобы группа могла встретиться их, если они идут по неправильному пути.

1. Скусомедведь (Мастерство 7, Выносливость 5). Если партия попытается напасть на него, а не убежать, он задирает хвост и выпускает вонючую струю. Зловоние понижает на 2 очка силу атаки всех, кто напал на него.

2. 3 Призрачные Обезьяны (см. «Из Ямы»). Если группа встречает этих существ ночью, они автоматически атакуют. Если встреча происходит не ночью, существует только 6 из 12 шансов на то, что они атакуют.

3. Дровосек (Мастерство 7, Выносливость 8). Он дружелюбен и постарается убедить игроков остаться с ним, чтобы поговорить и провести ночь в его хижине. Если они это сделают, он скажет им, в каком направлении путешествовать, чтобы добраться до места обитания мунгов. Если они попытаются атаковать его, он поднимет свой топор (+2 к Мастерству), чтобы защитить себя.

4. Эльвины. Они будут сидеть высоко на деревьях и забросают группу желудями и другими подручными снарядами. Бросьте по одному кубику за каждого члена отряда, если выпадет 1 или 2, это означает успешное попадание и 2 очка урона. Партия не может добраться до эльвинов; все, что они могут сделать, это убежать. Если они не убегают сразу, снова бросьте кубики, чтобы определить ущерб всем, кто остался.

5. Котовои (см. «Из Ямы»). Их появится столько, сколько будет членов партии.

6. Фруктовые деревья Бома. На них растут крупные похожие на яблоки фрукты, которые, если их употреблять с обычной едой, удваивают восстанавливаемые очки Выносливости.

7. Отшельник (Мастерство 7, Выносливость 6). Он живет в ветхой хижине. Он расскажет истории о приключениях в Кахабаде (используйте свои собственные приключения или из серии «Волшебство!») и постоянно будет просить группу дать ему еды. Если они дадут ему две порции пищи, он скажет им, в каком направлении следует двигаться, чтобы добраться до места обитания мунгов. Если они этого не сделают, он украдет 2 порции пищи у одного из игроков (бросьте кубики, чтобы решить, кто потеряет припасы, и скажите ему об этом, когда он в следующий раз решит поесть).

8. Шампак (см. «Из Ямы»).

9. Ведьма. На ведьму нельзя напасть, так как она защищает себя магией. Если игроки будут очень вежливы с ней, она позволит им благополучно пройти. Но если кто-то в партии бросит ей вызов или сделает какие-либо оскорбительные или угрожающие комментарии, она превратит их в лягушку! Заклинание исчезнет через шесть периодов времени, но, будучи заколдованным, этот персонаж не может, ни сражаться, ни носить свой меч или рюкзак. Так что, если никто не предлагает нести их за него, они будут потеряны.

10. 3 черных эльфа (у каждого Мастерство 7, Выносливость 6). Если группа не слишком агрессивна по отношению к ним, они предложат сыграть в «Рунные камни» (см. «Цитадель Хаоса», параграф 278. Если у вас нет текста Цитадели Хаоса, проигнорируйте это предложение и начните битву). Приз за победу в игре - 15 золотых. Если все члены партии достанут свои мечи или заявят о своем желании драться, тогда начнется бой. Каждый черный эльф несет с собой 10 золотых.

11. Заросли Клинкового Древа. Существует 5 шансов из 12, что каждый из членов отряда по неосторожности напорется на Клинковое Древо, проходя через этот участок леса. Тот, кто режется лезвием дерева, получает следующий урон (для его определения бросьте кубик):

1. Незначительный порез: потеря 1 очка Выносливости.
2. Рана на руке: потеря 2 очков Выносливости.
3. Рана на ноге: потеря 2 очков Выносливости.

4. Серьезная травма: не может использовать меч (потеря 2 очков Мастерства и 2 очков Выносливости).

5. Слеп: не может сражаться (потеря 3 очков Мастерства и 4 очков Выносливости).

6. Рассечена шея: смерть.

12. Логово мантикоры (Мастерство 12, Выносливость 18). Каждый раз, когда она наносит ранение, есть шанс, что это будет удар ядовитым жалом на хвосте. После каждого ее успешного удара бросайте кубик. Если выпадет 1–4 - это удар когтями или зубами - нормальный урон. Если выпадет 5 или 6 = это удар жалом, который наносит 6 очков урона, если жертва не сможет успешно проверить Удачу (в этом случае урон нормальный).

13. Ученый (Мастерство 6, Выносливость 6). Он направит партию к месту обитания мунгов.

14. 2 мунги (см. «Из Ямы»). Они должны быть размещены на квадрате рядом с основной стаей мунгов (см. 15).

15. 5 мунгов (см. «Из Ямы»). Они должны быть размещены рядом с сокровищем мунгов (см. 16).

16. Сокровища мунгов. Двести золотых монет лежат вокруг ствола старого мертвого дуба.

Ночные встречи

Каждую ночь есть 2 из 6 шансов, что на группу нападут ночные существа. Если это произойдет обратитесь к параграфу 123 в «Холмах Шамутанти». Если у вас нет этой книги, игнорируйте этот раздел правил.

Бегство из боя

Если иное не указано в вышеуказанных правилах, побег невозможен. Все битвы до смерти. И горе всем кто повстречают на своем пути мантикору!

Расширение сценария

Нет причин, по которым ГМ не следует расширять этот сценарий, чтобы включить в него другие встречи с существами FF или даже некоторыми придуманными им самим. Второй выпуск журнала «Варлок» содержит таблицы встреч с существами. Если у вас есть копия этого выпуска, используйте таблицу встреч «Дикая местность» и дайте партии 2 шанса из 6 на случайную встречу в каждом квадрате, в котором нет ни одной из вышеперечисленных встреч.

Последний поворот сюжета

Если игроки нашли сокровище довольно легко, то они должны вернуться к лодке. Но золото весит немало. В то время как они исследовали предгорья Мавристати, жуки-древоточцы усердно пировали на их лодке! Дайте им намеки на это и дайте понять, что только один из них сможет благополучно вернуться в Кхар на лодке. Поездке обратно через озеро Лумле будет предшествовать битва насмерть. Только один член партии выживет в поисках золота мунгов!