

ПРОПАВШИЙ ВОЛШЕБНИК

КвестБук: книги-игры и сторигеймы
https://quest-book.ru

Marcin Kubiesa
Czechowice-Dziedzice 2020

3+ (С ПОМОЩЬЮ ВЗРОСЛЫХ)
7+ (САМОСТОТЕЛЬНО)

Tekst: Marcin Kubiesa
Okładka i skład: Janina Sobota
Logo i ilustracje: Janina Sobota
Redakcja i korekta: Martyna Kubiesa, Maciej Sznurkowski
Karty postaci: Janina Sobota
Pierwsi testerzy: Beata Norowska, Łukasz Noszczyk, Tomasz Frask, Mikołaj Mirewski, Ola Skibińska, Kasia Muszyńska, Basia Wolińska, Ilona Małek
Ikony na karcie postaci: na podstawie https://game-icons.net/, licencja Creative Commons 3.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Copyright by Marcin Kubiesa, Czechowice-Dziedzice 2020
ISBN: 978-83-954046-9-6 (PDF)
Wszelkie prawa zastrzeżone. All rights reserved.
Wydawca: Szkoła Wyobraźni, kontakt@szkolawyobrazni.pl
Strona internetowa: www.basniogra.pl

КНИГА НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПЕРЕПЕЧАТАНА ИЛИ КАКИМ-ЛИБО ИНЫМ ОБРАЗОМ РАСТИРАЖИРОВАНА ИЛИ ВОСПРОИЗВЕДЕНА МЕХАНИЧЕСКИ ПО СРЕДСТВОМ ФОТОСЬЕМКИ, ЗАПИСИ ЭЛЕКТРОННЫМ ИЛИ МАГНИТНЫМ СПОСОБОМ, А ТАКЖЕ ПРОЧИТАНА ПУБЛИЧНО БЕЗ ПИСЬМЕННОГО СОГЛАСИЯ ИЗДАТЕЛЯ.

ИЗДАТЕЛЬ РАЗРЕШАЕТ ПЕЧАТАТЬ ФРАГМЕНТОВ ДАННОЙ КНИГИ ТОЛЬКО ДЛЯ ЛИЧНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. ПОДГОТОВКА.

ДЛЯ ИГРЫ ПОНАДОБИТСЯ 3 ОБЫЧНЫХ ИГРАЛЬНЫХ КУБИКА, КАРАНДАШ, ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ, УМЕНИЕ ЧИТАТЬ И СЛУШАТЬ. ИГРА РАССЧИТАНА НА ДЕТЕЙ ОТ *3*-Х ДО *10* ЛЕТ. ЕСЛИ РЕБЕНОК ЕЩЕ НЕ УМЕЕТ ЧИТАТЬ, ЕМУ МОГУТ ПОМОЧЬ РОДИТЕЛИ ИЛИ СТАРШИЕ ДЕТИ, УМЕЮЩИЕ ЧИТАТЬ.

2. СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ!

НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ ВЫ НАЙДЕТЕ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА И КАРТЫ КЛАССОВ. ВЫБЕРИТЕ КЛАСС СВОЕГО ПЕРСОНАЖА, ПОЛ И УЗНАЙТЕ ОБ ЕГО СПОСОБНОСТЯХ. ЗАТЕМ ДАЙТЕ СВОЕМУ ГЕРОЮ ИМЯ И НАПИШИТЕ ЕГО НА ЛИСТЕ ПЕРСОНАЖА. НАРИСУЙТЕ ПОРТРЕТ СВОЕГО ГЕРОЯ И ОЗНАКОМИТЕСЬ С УЖЕ ИМЕЮЩИМСЯ У НЕГО СНАРЯЖЕНИЕМ. ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КАРТУ ПЕРСОНАЖА, ИГРАЯ В ДРУГИЕ СКАЗКИ. ВАШ ПЕРСОНАЖ БУДЕТ РАЗВИВАТЬСЯ, ОБЗАВОДИТСЯ ДРУЗЬЯМИ И ВОЛШЕБНЫМИ ПРЕДМЕТЫ!

3. ПРОВЕРКИ.

ВО ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГЕРОЮ ЧАСТО ПРИХОДИТСЯ ПРОВЕРЯТЬ, УДАЛОСЬ ЛИ ЕМУ ДЕЙСТВИЕ. БРОСОК КУБИКА ТАКЖЕ НАЗЫВАЕТСЯ «ПРОВЕРКОЙ ХАРАКТЕРИСТИК». В СКАЗКЕ МЫ ИСПОЛЬЗУЕМ *3* КУБИКА. БРОСЬТЕ ИХ И ПОСМОТРИТЕ РЕЗУЛЬТАТ. В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ ЗНАЧЕНИЯ ОТ *3* ДО *10* ОЗНАЧАЮТ НЕУДАЧУ, А ЗНАЧЕНИЯ ОТ *11* ДО *18* - УСПЕХ.

4. ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖА.

СИЛА, УМ И ЛОВКОСТЬ. ПРИ ВЫБОРЕ КЛАССА ГЕРОЯ ОДНО ИЗ ЭТИХ ЗНАЧЕНИЙ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА *+1*. ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ВЫ ДОБАВЛЯЕТЕ ЗНАЧЕНИЕ ИСПОЛЬЗУЕМОГО АТРИБУТА К БРОСКУ КУБИКА. ПРИМЕР: У ВАС ЕСТЬ АТРИБУТ СИЛА НА *+1*. КОГДА ВЫ ДЕЛАЕТЕ БРОСОК СИЛЫ И БРОСАЕТЕ КУБИКИ «*10*», ВЫ ДОБАВЛЯЕТЕ *+1*, ТАК ЧТО ВАШ ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ - *11*.

5. УСТАЛОСТЬ

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ГЕРОЙ МОЖЕТ ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ УТОМЛЕНИЯ. ОН ПОЛУЧАЕТ ИХ В РЕЗУЛЬТАТЕ НЕУДАЧНЫХ РЕШЕНИЙ ИЛИ НЕУДАЧ ПРИ ПРОВЕРКАХ. КАЖДОЕ ОЧКО УСТАЛОСТИ РАВНЯЕТСЯ *-1* К БРОСКУ КУБИКОВ. КОГДА У ГЕРОЯ ПОЯВЛЯЕТСЯ ТРЕТЬЕ ОЧКО УСТАЛОСТИ, ОН ТЕРЯЕТ СОЗНАНИЕ, И ИГРУ НУЖНО НАЧИНАТЬ ЗАНОВО.

МАГИЧЕСКИЕ ЗЕЛЬЯ, СПОСОБНОСТИ ИЛИ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ МОГУТ УМЕНЬШИТЬ УСТАЛОСТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ ВАШИ ОЧКИ УСТАЛОСТИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В ИСХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ.

6. ПРЕДМЕТЫ.
ЕСЛИ ВЫ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ПОЛУЧАЕТЕ ПРЕДМЕТ, ВЫ ДОБАВЛЯЕТЕ ЕГО В СВОЙ ИНВЕНТАРЬ ВМЕСТЕ С ОПИСАНИЕМ БОНУСА К ПРОВЕРКЕ, КОТОРЫЙ ОН ДАЕТ. ОТНЫНЕ ВЫ СМОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕГО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ИГРЫ.

7. ДРУЗЬЯ
КОГДА ВЫ ЗАВОДИТЕ ДРУГА, ВЫ ДОБАВЛЯЕТЕ ЕГО В СВОЙ СПИСОК ДРУЗЕЙ. НЕКОТОРЫЕ ОБЛАДАЮТ ОСОБЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ И МОГУТ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫ В БУДУЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЯХ.

8. ХОД ИГРЫ.
ПРОЧТИТЕ АБЗАЦ, А ЗАТЕМ ПОСМОТРИТЕ, КАКИЕ ВАРИАНТЫ ДОСТУПНЫ. ВЫБЕРИТЕ СВОЙ ОТВЕТ И ПЕРЕЙДИТЕ К ПУНКТУ, УКАЗАННОМУ В ТЕКСТЕ. ПОВТОРЯЙТЕ ЭТОТ ШАГ, ПОКА НЕ ЗАКОНЧИТЕ ИГРУ.

9. ПРИМЕЧАНИЕ!
ЧИТАЙТЕ ТОЛЬКО ТЕ ПУНКТЫ, ПО К КОТОРЫМ ДОЛЖНЫ ПЕРЕЙТИ. ИНАЧЕ ВЫ ИСПОРТИТЕ СЕБЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ!

10. РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ.
КОГДА ВЫ ЗАКОНЧИТЕ ИГРУ, ВЫ МОЖЕТЕ УЛУЧШИТЬ СВОЮ СИЛУ, РАЗУМ ИЛИ ЛОВКОСТЬ НА ОДНО ОЧКО. ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО ПОПРОБОВАТЬ ПРОЙТИ ИГРУ НЕСКОЛЬКО РАЗ, ВЫБРАВ ДРУГОЙ ПУТЬ. ОДНАКО БУДЬТЕ ЧЕСТНЫ И НЕ ДОБАВЛЯЙТЕ К СЕБЕ НИКАКИХ ПРИЗНАКОВ РАЗВИТИЯ, КОГДА СНОВА ЗАКОНЧИТЕ ИГРУ. ОДНАКО ВЫ МОЖЕТЕ ОСТАВИТЬ СЕБЕ ПРИОБРЕТЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ДРУЗЕЙ.

BASNIOGRA

ИМЯ ГЕРОЯ

КЛАСС ГЕРОЯ

СОКРОВИЩА

СИЛА

РАЗУМ

ЛОВКОСТЬ

УСТАЛОСТЬ

-1 -2 КОНЕЦ

ПОРТРЕТ ГЕРОЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

ФАКЕЛ	СЕКИРА	ВЕРЕВКА 15 М	НОЖ И КРУЖКА	ОДЕЯЛО И СПАЛЬНЫЙ МЕШОК

ДРУЗЬЯ

ПРЕДМЕТЫ

При отсутствии места, вы можете многократно копировать данную страницу

РЫЦАРЬ

СИЛА +1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СИЛЫ, СРАЖЕНИЯХ, СОСТЯЗАНИЯХ И Т.Д.



БАРД

РАЗУМ +1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ ЛЕНИЯ, ВДОХНОВЕНИЯ, УБЕЖДЕНИЯ И Т.Д.



ПУТИШЕСТВЕННИК

ЛОВКОСТЬ +1

+ 1 ПРИ ПРОВЕРКАХ, СВЯЗАННЫХ С ЛАЗАНЬЕМ, ПЛАВАНИЕМ И ПОИСКОМ.



ЦЕЛИТЕЛЬ

РАЗУМ +1

+1 ДЛЯ ПРОВЕРОК СВЯЗАННЫХ, С КУЛИНАРИЕЙ И ЗЕЛЬЯМИ. Я МОГУ ОТДОХНУТЬ НЕСКОЛЬКО МИНУТ И ИЗЛЕЧИТЬ ОЧКИ УСТАЛОСТИ.



ВОЛШЕБНИК

РАЗУМ +1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СВЯЗАННЫХ, С ЧТЕНИЕМ. Я МОГУ ПЕРЕБРОСИТЬ ОДИН ИЗ САМЫХ КУБИКОВ С САМЫМ НИЗКИМ ЗНАЧЕНИЕМ В КАЖДОЙ ПРОВЕРКЕ.



ЛЕСНИК

ЛОВКОСТЬ +1

+ 1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СВЯЗАННЫХ С НАСЕКОМЫМИ, РАСТЕНИЯМИ И ВОЛШЕБНЫМИ СУЩЕСТВАМИ



БАРД

РАЗУМ +1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ ЛЕНИЯ, ВДОХНОВЕНИЯ, УБЕЖДЕНИЯ И Т.Д.



ВОИТЕЛЬНИЦА

СИЛА+1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СИЛЫ, СРАЖЕНИЯХ, СОСТЯЗАНИЯХ И Т.Д.



ЦЕЛИТЕЛЬНИЦА

РАЗУМ +1

+1 ДЛЯ ПРОВЕРОК СВЯЗАННЫХ, С КУЛИНАРИЕЙ И ЗЕЛЬЯМИ. Я МОГУ ОТДОХНУТЬ НЕСКОЛЬКО МИНУТ И ИЗЛЕЧИТЬ ОЧКИ УСТАЛОСТИ.



ПУТИШЕСТВИНИЦА

ЛОВКОСТЬ +1

+ 1 ПРИ ПРОВЕРКАХ, СВЯЗАННЫХ С ЛАЗАНЬЕМ, ПЛАВАНИЕМ И ПОИСКОМ.



ЛЕСНИК

ЛОВКОСТЬ +1

+ 1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СВЯЗАННЫХ С НАСЕКОМЫМИ, РАСТЕНИЯМИ И ВОЛШЕБНЫМИ СУЩЕСТВАМИ

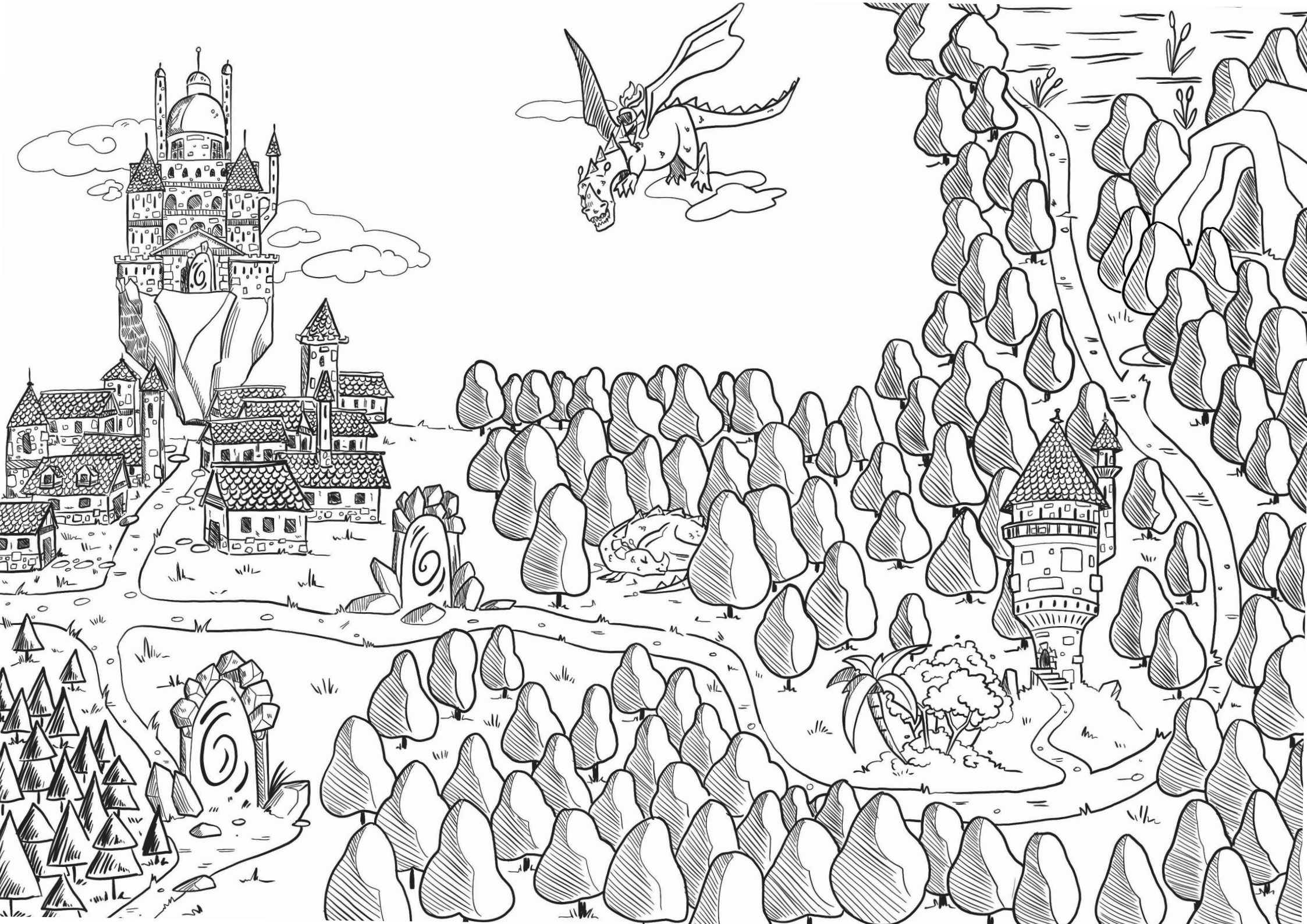


ВОЛШЕБНИЦА

РАЗУМ +1

+1 ПРИ ПРОВЕРКАХ СВЯЗАННЫХ, С ЧТЕНИЕМ. Я МОГУ ПЕРЕБРОСИТЬ ОДИН ИЗ САМЫХ КУБИКОВ С САМЫМ НИЗКИМ ЗНАЧЕНИЕМ В КАЖДОЙ ПРОВЕРКЕ.





НАЧАЛО

ТЫ ДЕРЖИШЬ В РУКЕ ПРИЗЫВ, КОТОРЫЙ ДРАКОНЫ РАЗНОСИЛИ ПО ЗЕМЛЕ. ОНИ ЛЕТАЛИ НАД ДЕРЕВНЯМИ И НЕБОЛЬШИМИ ГОРОДКАМИ, СБРАСЫВАЯ ПИСЬМА С ПЕЧАТЬЮ КОРОЛЕВЫ.

ВСЕМ ОТВАЖНЫМ ГЕРОЯМ И ГЕРОИНЯМ!

ПРИДВОРНЫЙ ВОЛШЕБНИК КСАНТАР ПРОПАЛ. НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА НАЗНАЧИЛА НАГРАДУ ЗА ЕГО НАХОЖДЕНИЕ. ЭТО ПОКОИ В ЗАМКЕ, ЖАЛОВАНИЕ (СЧАСТЛИВЫЕ МОНЕТЫ) И ТИТУЛ ЗАЩИТНИКА СТРАНЫ ГЕРОЕВ.

ХРАБРЕЦОВ ПРОСЯТ ПРЕДСТАТЬ ПЕРЕД КОРОЛЕВОЙ В ЗАМКЕ ГЕРОЕВ.

ГЛАВНЫЙ ПИСЕЦ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА



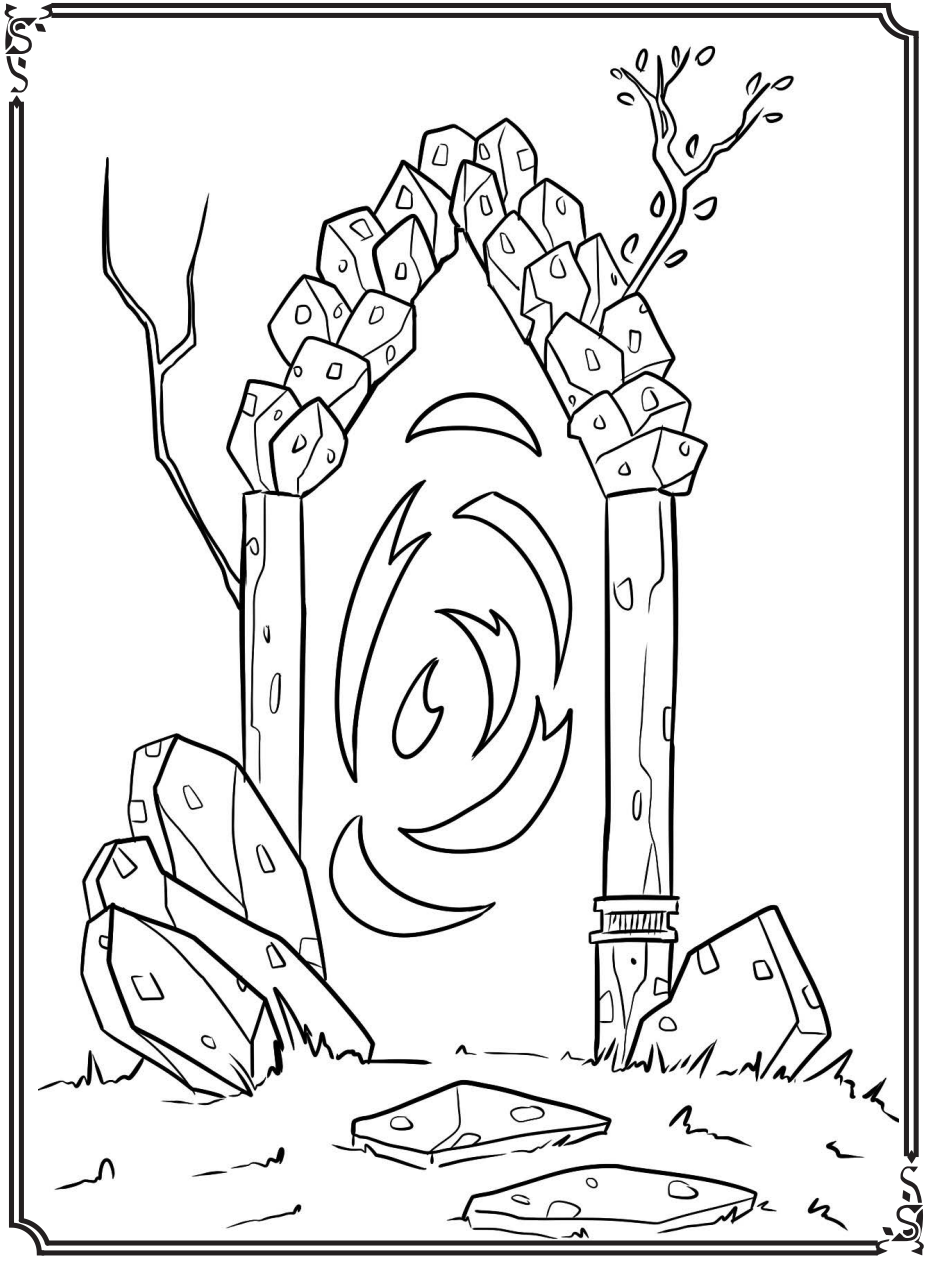
ТЫ ПРИНИМАЕШЬ ЭТОТ ВЫЗОВ И ПОСЛЕ МНОГИХ ДНЕЙ ПУТЕШЕСТВИЯ ВИДИШЬ ВДАЛЕКЕ ЗАМОК ГЕРОЕВ. ОН ПАРИТ В ВОЗДУХЕ НА ПЕРЕВЕРНУТОМ ВУЛКАНЕ ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ВНУТРИ НЕГО ЖИВУТ ДРАКОНЫ. А ПРАВИТ ЗАМКОМ ГЕРОЕВ НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА. ГОВОРЯТ, ЧТО КОГДА-ТО ОНА БЫЛА ОЧЕНЬ КРАСИВОЙ, НО КТО-ТО НАЛОЖИЛ НА НЕЕ ПРОКЛЯТИЕ, И ОНА НА ДОЛГИЕ ГОДЫ СТАЛА НЕВИДИМОЙ.

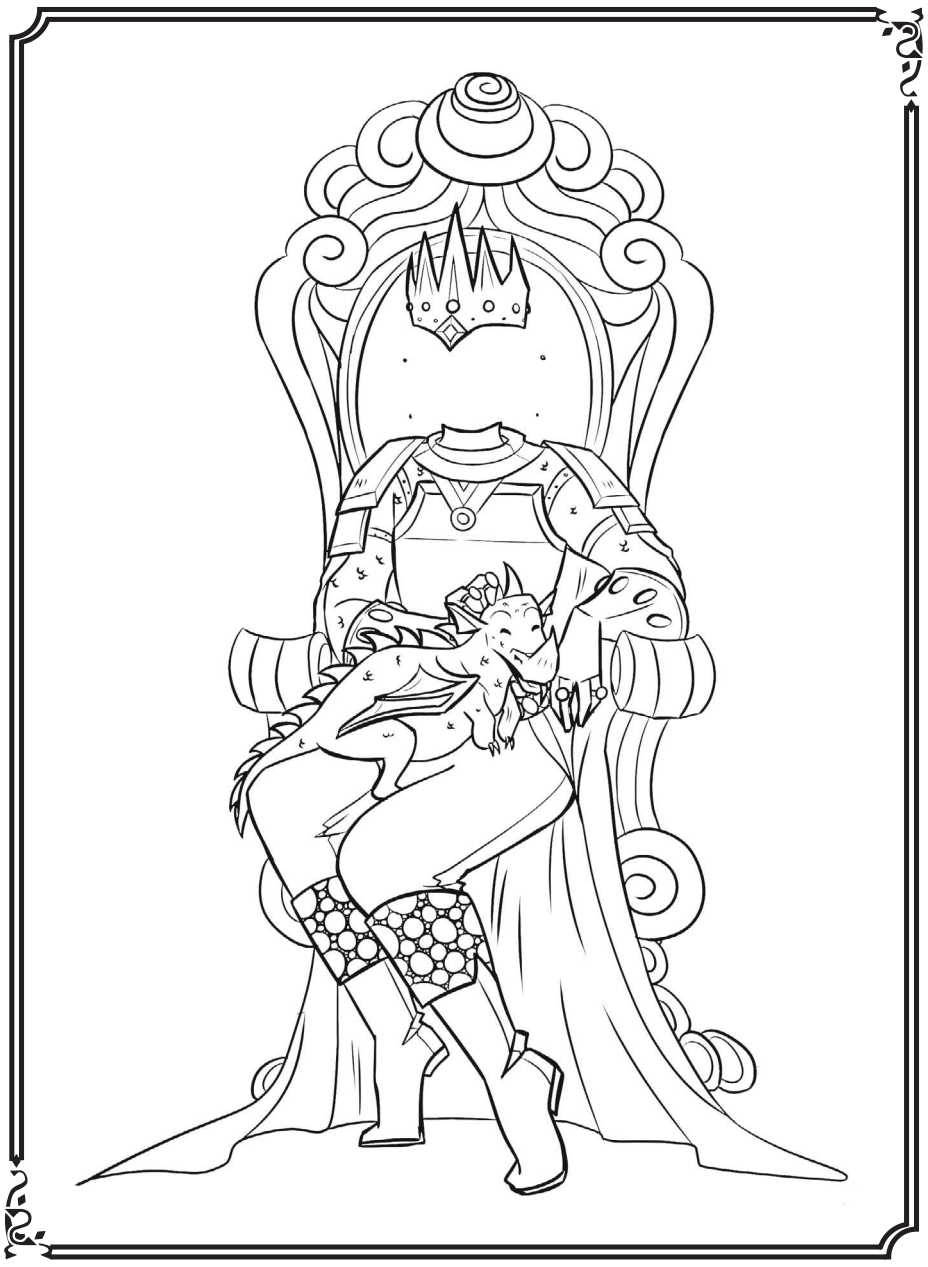
ЗАМОК ПАРИТ ВЫСОКО НАД ЗЕМЛЕЙ, НО ТЫ НЕ УМЕЕШЬ ЛЕТАТЬ. РЯДОМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОРТАЛ.

(0)

ПОРТАЛ РАСПОЛОЖЕН РЯДОМ С ДОРОГОЙ. ОН ОКРУЖЕН СВЕРКАЮЩИМИ КРИСТАЛЛАМИ, НАПОЛНЯЮЩИМИ ЕГО МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИЕЙ. ВНУТРИ ОН ПОХОЖ НА ВОРОНКУ НА ВОДНОЙ ГЛАДИ. СКВОЗЬ НЕГО ВИДЕН КОРИДОР ЗАМКА. ЧТО БУДЕШЬ ДЕЛАЕШЬ?

- Я ПРОХОЖУ ЧЕРЕЗ ПОРТАЛ. (1)
- Я ХОЧУ СНАЧАЛА ОГЛЯДЕТЬСЯ ВОКРУГ (8)





ТЫ ПРОХОДИШЬ ЧЕРЕЗ ПОРТАЛ И ПОПАДАЕШЬ В ОГРОМНЫЙ ТРОННЫЙ ЗАЛ. ОН ОСВЕЩЕН ВОЛШЕБНЫМИ ФАКЕЛАМИ И СВЕТОМ, ПРОНИКАЮЩИМ СКВОЗЬ РАЗНОЦВЕТНЫЕ ВИТРАЖИ. В КОНЦЕ КОМНАТЫ ТЫ ВИДИШЬ НЕВИДИМУЮ КОРОЛЕВУ, СИДЯЩУЮ НА ТРОНЕ.

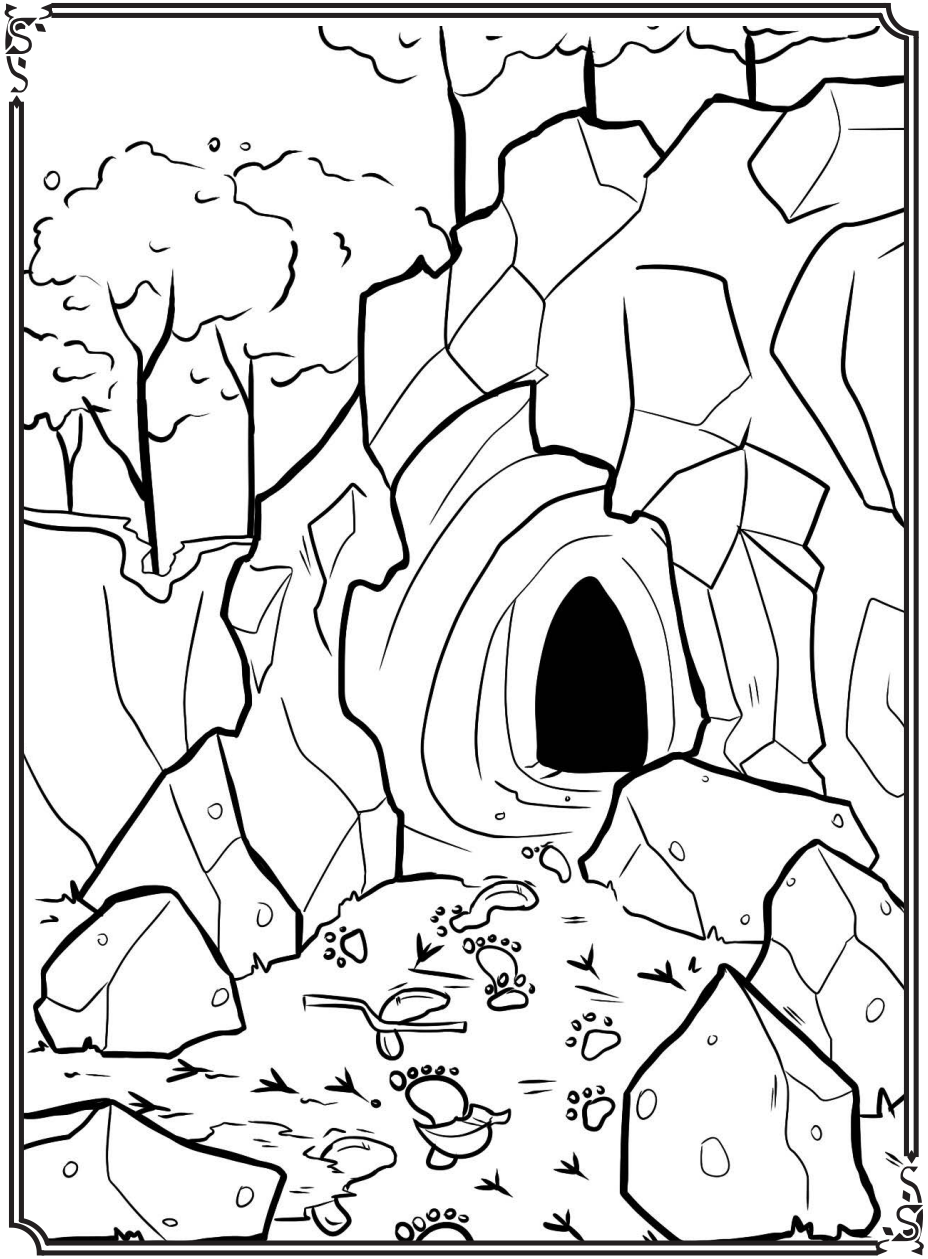
ОНА НОСИТ КОРОЛЕВСКИЕ СИНИЕ ОДЕЖДЫ И ЗОЛОТУЮ КИРАСУ. НА ЕЕ НЕВИДИМОЙ ГОЛОВЕ НАДЕТА КОРОНА.
КОРОЛЕВА ПОДНИМАЕТ РУКУ И ПРОИЗНОСИТ:

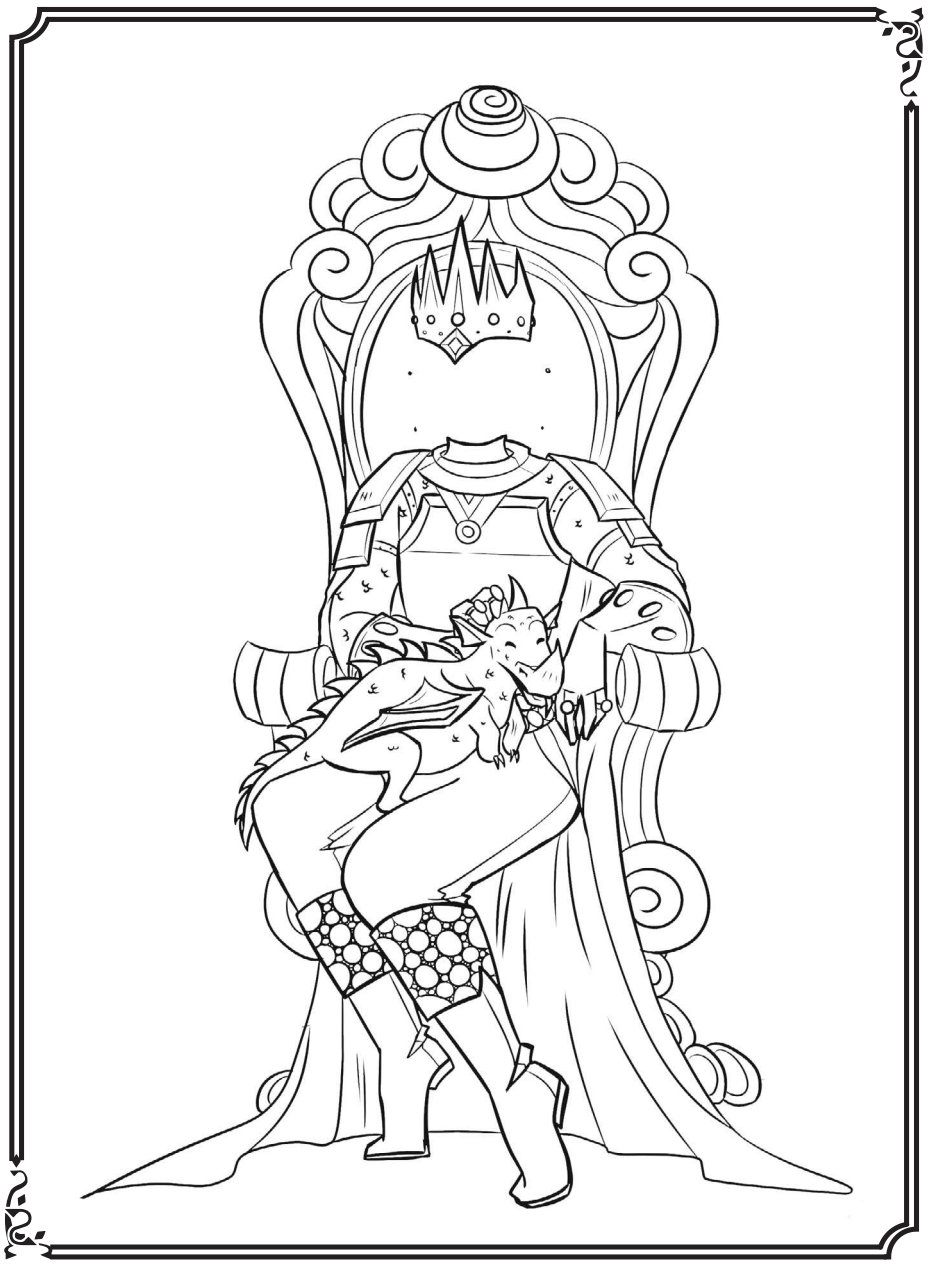
- ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗАМОК ГЕРОЕВ! СПАСИБО, ЧТО ОТОЗВАЛСЯ НА МОЕ ПОСЛАНИЕ. КАК ТЫ, НАВЕРНОЕ, УЖЕ ЗНАЕШЬ, НАШ ПРИДВОРНЫЙ ВОЛШЕБНИК ОТСУТСТВУЕТ. ЕГО ЗОВУТ КСАНТАР, И ОН ЖИВЕТ В БАШНЕ НЕДАЛЕКО ОТ ЛЕСА. МЫ НЕ ПОЛУЧАЛИ ОТ НЕГО ИЗВЕСТИЙ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ. МЫ НАЧИНАЕМ ВОЛНОВАТЬСЯ. ТЫ ПОМОЖЕШЬ НАМ ЕГО НАЙТИ?

- ДА, КОРОЛЕВА. СНАЧАЛА Я ХОЧУ ОСМОТРЕТЬ ЕГО БАШНЮ. (14)
- ВОЗМОЖНО, КОРОЛЕВА. КАКАЯ БУДЕТ НАГРАДА? (7)
- ВЫ УЖЕ ПЫТАЛИСЬ ЕГО НАЙТИ САМОСТОЯТЕЛЬНО? (3)

ВНИМАТЕЛЬНО ОГЛЯДЕВШИСЬ ТЫ ВИДИШЬ ВОКРУГ СТАРЫЕ КОСТИ ЖИВОТНЫХ, ПТИЧЬИ ПЕРЬЯ, СЛЕДЫ КОГТЕЙ НА СОСЕДНЕМ ДЕРЕВЕ И ОТПЕЧАТОК ЛАПЫ МЕДВЕДЯ. МОЖЕТ ЗДЕСЬ ЖИВЕТ МЕДВЕДЬ? ВОЗМОЖНО ОН СЪЕЛ ВОЛШЕБНИКА? А МОЖЕТ БЫТЬ НЕ СЪЕЛ ЕГО, И НА САМОМ ДЕЛЕ МЕДВЕДЬ ДОБРЫЙ И ПОМОЖЕТ ТЕБЕ НАЙТИ ЕГО?

- ВХОЖУ В ТАИНСТВЕННЫЙ ГРОТ. (17)
- Я ВОЗВРАЩАЮСЬ В ЗАМОК ГЕРОЕВ И СООБЩАЮ, ЧТО ВОЛШЕБНИКА СЪЕЛ МЕДВЕДЬ. (46)





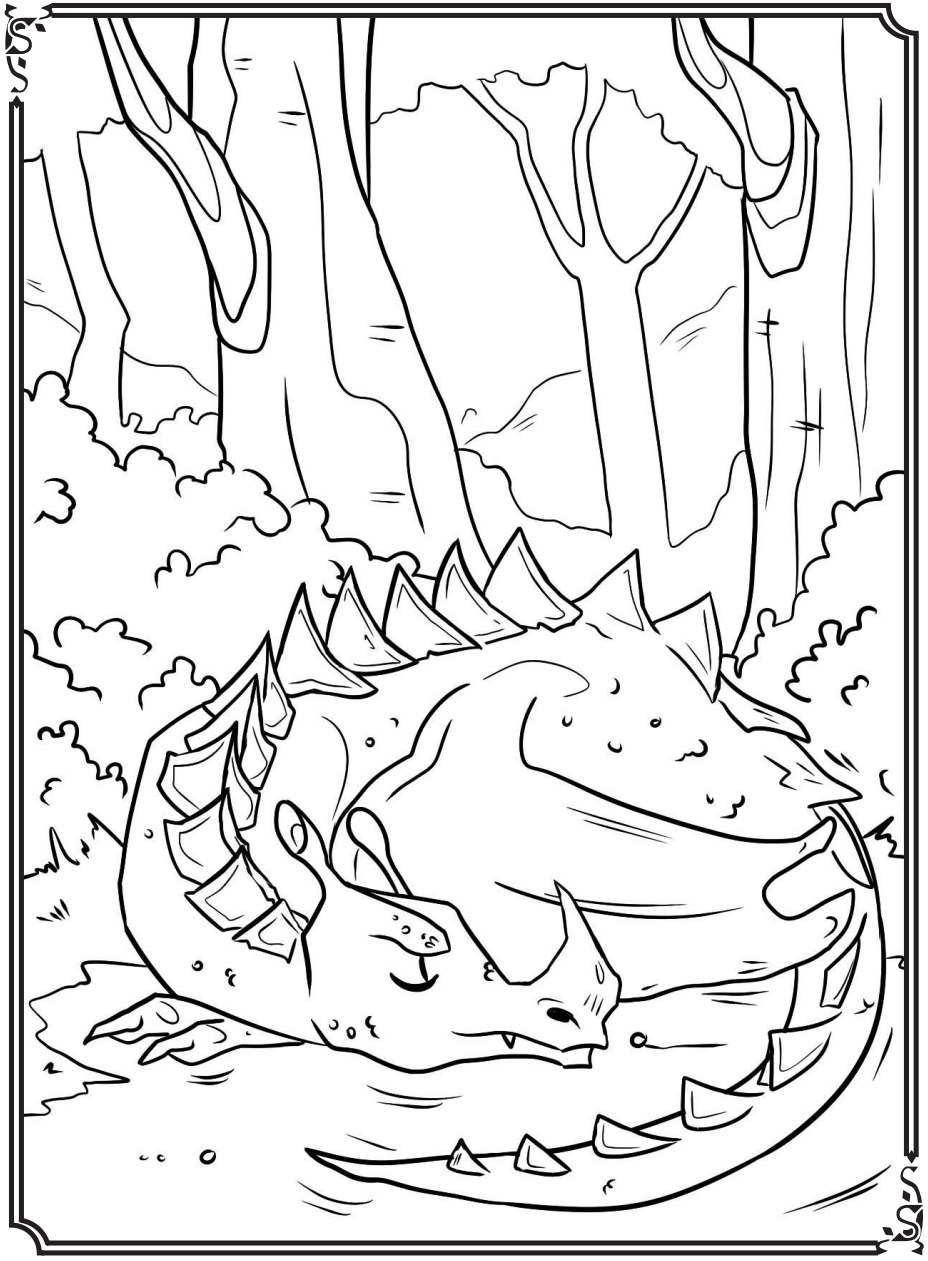
ПОСЛЕ ВАШЕГО ВОПРОСА НАСТУПИЛА МИНУТА МОЛЧАНИЯ. КОРОЛЕВА, КАЖЕТСЯ, ЗАДУМАЛАСЬ, ОДНАКО ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ЗАГОВОРИЛА ХОЛОДНЫМ ГОЛОСОМ.

- КСАНТАР ОЧЕНЬ НЕ ЛЮБИТ, КОГДА МОИ РЫЦАРИ ХОДЯТ РЯДОМ С ЕГО БАШНЕЙ. ОДНАЖДЫ ОНИ РАСТОПТАЛИ ЕГО ЗУБАСТЫЕ ЦВЕТЫ И ВЫНУЖДЕНЫ БЫЛИ СПАСАТЬСЯ БЕГСТВОМ. ЦВЕТЫ ВСЕ ЕЩЕ ПОМНЯТ ЭТО И РЫЧАТ НА РЫЦАРЕЙ. ЕСТЬ ЛИ У ТЕБЯ ЕЩЕ КАКИЕ-ТО ВОПРОСЫ?

- НЕТ, КОРОЛЕВА. Я ИДУ В БАШНЮ ВОЛШЕБНИКА. (14)
- ДА, КОРОЛЕВА. ПОЛУЧУ ЛИ Я НАГРАДУ? (7)

ТЫ ПОДХОДИШЬ К ХРАПЯЩЕМУ ДРАКОНУ. ЕГО ЧЕШУЯ СВЕРКАЕТ РАДУЖНЫМИ ПЕРЕЛИВАМИ, РОГА ИЗОГНУТЫ, А КОГТИ ТАКИЕ ЖЕ ДЛИННЫЕ, КАК И ТВОИ РУКИ. ОН ПЛОТНО ОБХВАТИЛ СЕБЯ КРЫЛЬЯМИ-И, КАЖЕТСЯ, СЛАДКО СПИТ. КОГДА ТЫ ПОДХОДИШЬ СОВСЕМ БЛИЗКО, ДРАКОН ОТКРЫВАЕТ ОДИН ГЛАЗ - ОН СИНИЙ! И ГОВОРИТ ТРУБНЫМ ГОЛОСОМ:
- ПОЧЕМУ ТЫ МНЕ МЕШАЕШЬ?

- ДОБРЫЙ ДЕНЬ. НЕ МОГЛИ БЫ ВЫ ОТВЕСТИ МЕНЯ В БАШНЮ ВОЛШЕБНИКА? (12)
- ИЗВИНИТЕ, ЧТО РАЗБУДИЛ ВАС. ПРИЯТНОГО СНА. Я ИДУ К БАШНЕ ВОЛШЕБНИКА ПЕШКОМ. (11)
- ПОЖАЛУЙСТА, НЕ ЕШЬ МЕНЯ. Я УЖЕ УХОЖУ! (6)





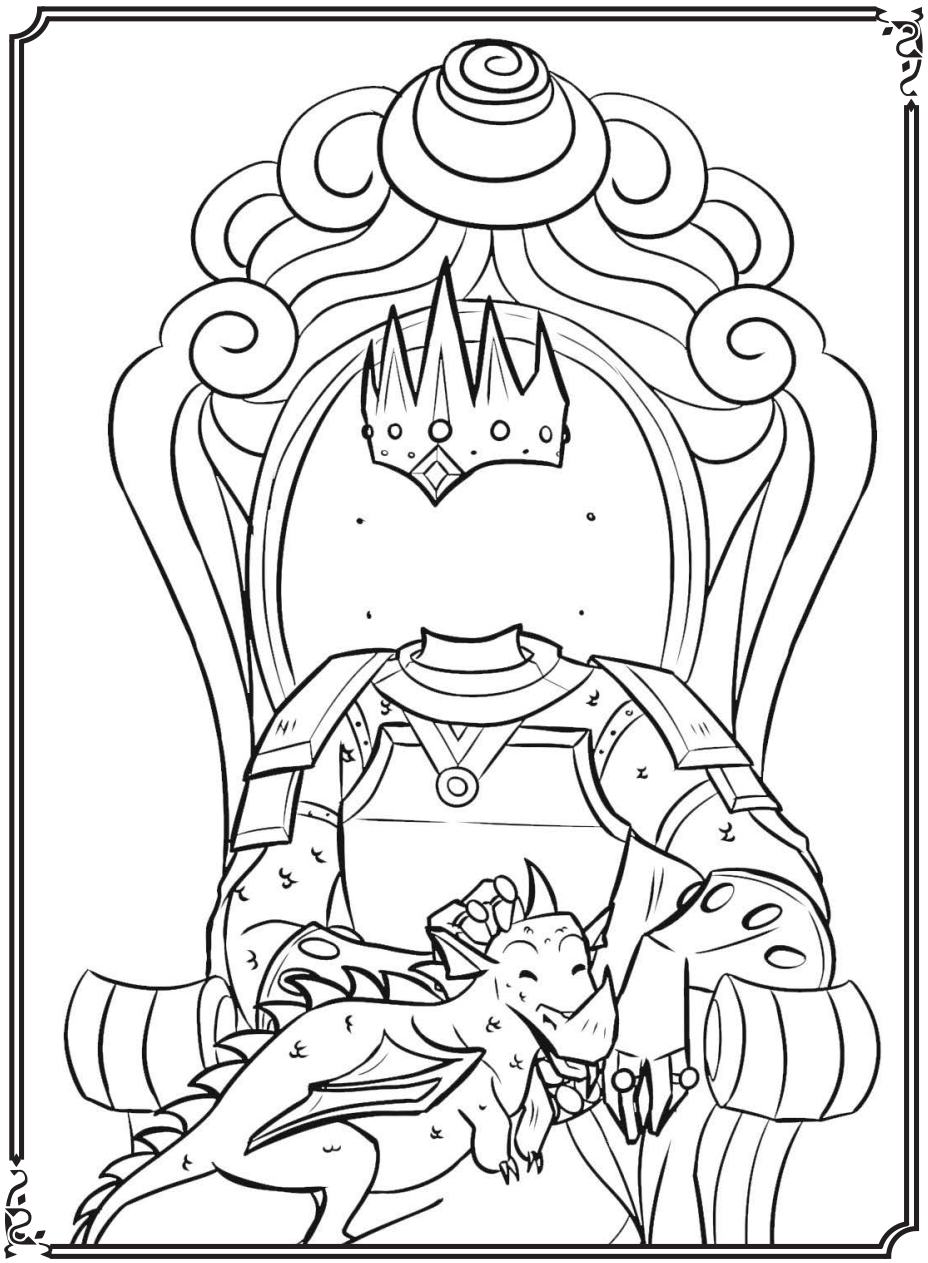
ТЫ НАШЕЛ ЕЩЕ ОДИН СЛЕД, ОТПЕЧАТАВШИЙСЯ В ГРЯЗИ РЯДОМ С ТРОПОЙ. ПРОСЛЕДОВАВ В НАПРАВЛЕНИИ СЛЕДА, ТЫ ВИДИШЬ В НЕСКОЛЬКИХ МЕТРАХ ЕЩЕ ОДИН СЛЕД. ОЧЕВИДНО, ПО КАКОЙ-ТО ПРИЧИНЕ ВОЛШЕБНИКУ ПРИШЛОСЬ УЙТИ ГЛУБОКО В ЛЕС В ОДНОМ ТАПКЕ. ИНТЕРЕСНО ...

(13)

ТЫ БЕЖИШЬ ТРУСЦОЙ, И ЭТО ДОСТАВЛЯЕТ ТЕБЕ УДОВОЛЬСТВИЕ, ТЫ УСКОРЯЕШЬСЯ. ДОРОГА КАМЕНИСТАЯ И ИЗВИЛИСТАЯ, НА ТАКОЙ ЛЕГКО УПАСТЬ, НО ВЕДЬ ТЫ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ БЕГУН!

[ПРОВЕРКА НА ЛОВКОСТЬ: НИЖЕ 11 (9), 11 И ВЫШЕ (11)]

НАРИСУЙ, КАК БЕЖИТ ТВОЙ ГЕРОЙ



НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА ОТВЕЧАЕТ:
- КОНЕЧНО. ТЫ ПОЛУЧИШЬ ДВЕ МОНЕТЫ УДАЧИ. ОНИ ВОЛШЕБНЫЕ. ЕСЛИ С ТОБОЙ СЛУЧИТСЯ ЧТО-ТО ПЛОХОЕ, ТЫ МОЖЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ, ЧТОБЫ ПОПЫТАТЬСЯ ПРЕВРАТИТЬ НЕУДАЧУ В УСПЕХ.

- ХОРОШО Я СОГЛАСЕН. Я НАЧНУ ПОИСКИ С БАШНИ ВОЛШЕБНИКА. (14)
- ПОЧЕМУ ВЫ НЕ ХОТИТЕ НАЧАТЬ ПОИСКИ САМОСТОЯТЕЛЬНО? (3)

Тебя окружает чудесный волшебный лейзаж. Вокруг зеленые холмы, покрытые разноцветными деревьями. Кое-где можно увидеть менгиры* и остатки древних руин. Ты видишь поля, засеянные зерном, и фермеров, собирающих урожай - время жатвы.

Под парящим высоко в небе замком героев находится город храбрецов. Может быть когда-нибудь тебе доведется там побывать? Тебе известно, что там живут все расы мира: эльфы, тролли, гномы, орки, гоблины и даже крылатые гарпии. Однако в этот раз ты здесь по другому делу. Волшебник пропал, и ты знаешь, что чтобы получить звание героя, нужно сделать что-то легендарное. Может быть, помощь невидимой королеве станет хорошим началом? Ты входишь в волшебный портал. (1)



---

* Менгир - простейший мегалит в виде установленного человеком грубо обработанного дикого камня, у которого вертикальные размеры заметно превышают горизонтальные. Менгиры -фактически первые достоверно рукотворные сооружения, дошедшие до наших дней.

НАРИСУЙ ПАЛКУ, КОТОРУЮ ТВОЙ ГЕРОЙ НАШЕЛ НА ДОРОГЕ

ВНЕЗАПНО ТВОЯ НОГА ПОДВОРАЧИВАЕТСЯ, И ТЫ ВАЛИШЬСЯ НА ЗЕМЛЮ. ТЫ СИДИШЬ НА ДОРОЖКЕ И ЧУВСТВУЕШЬ УСИЛИВАЮЩУЮСЯ БОЛЬ. ТЕБЕ ХОЧЕТСЯ ПЛАКАТЬ. ВОКРУГ ПУСТО, ЗДЕСЬ РЕДКО КТО-НИБУДЬ ПРОХОДИТ. ТЫ МОЖЕШЬ РАССЧИТЫВАТЬ ТОЛЬКО НА СЕБЯ. ТЫ ПЫТАЕШЬСЯ ВСТАТЬ, НО БОЛЬ СЛИШКОМ СИЛЬНА. К СЧАСТЬЮ, НЕПОДАЛЕКУ ТЫ НАХОДИШЬ ДЛИННУЮ ПАЛКУ, НА КОТОРУЮ ОПИРАЕШЬСЯ. ВСТАЕШЬ И ИДЕШЬ ДАЛЬШЕ К БАШНЕ. САД ВОЛШЕБНИКА УЖЕ БЛИЗКО. ТЕБЕ ХОЧЕТСЯ ЕСТЬ, НО ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПИТЬ.

[ДОБАВЬ СНАРЯЖЕНИЕ: ОБЫЧНАЯ ПАЛКА. НА НЕЕ МОЖНО ОПИРАТЬСЯ]

[ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ 1 БАЛЛ УСТАЛОСТИ, ТО ЕСТЬ -1 ДЛЯ БРОСКА КУБИКОВ].

(11)

Ты достаешь из рюкзака факел и трут. Несколько искр падают на просмоленные тряпки, обернутые вокруг палки, которую ты держешь. Через некоторое время, факел резгорелся теплым, но немного нерешительным огнем. В его свете ты видишь то, что лежит на земле. Из-под коричневого меха торчит босая ступня. А рядом с ней лежит красный талок. Мех зашевелился, и из-под него высунулся седобородый старик в нелепом халате в звездочку. Широко зевнув он поинтересовался:

- Какое сейчас время суток, дитя? Уже утро? Ууу... Как же мне досталось! Кажется, я слишком долго спал. Ну, так что? Какое время суток?

- Уже полдень. Вы волшебник? (29)
- Еще ночь. Вы тот волшебник, которого я ищу? (15)





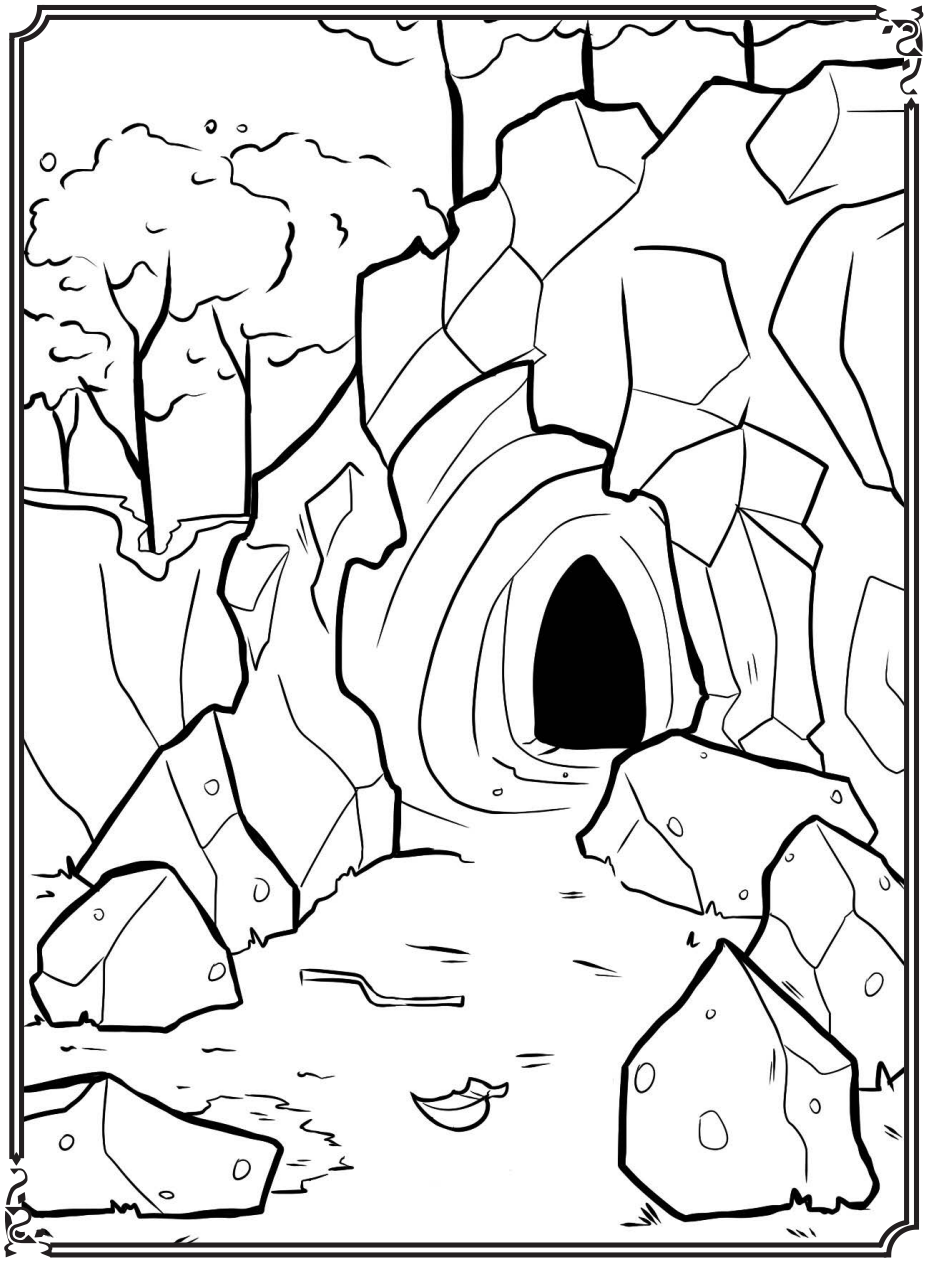
ДОРОГА ЗАНЯЛА НЕСКОЛЬКО ДОЛГИХ ЧАСОВ. У ТЕБЯ БОЛЯТ НОГИ, НО ТЫ НАКОНЕЦ ДОБИРАЕШЬСЯ ДО ЦЕЛИ. ТЫ ГУЛЯЕШЬ СРЕДИ ПРЕКРАСНЫХ ФРУКТОВЫХ ДЕРЕВЬЕВ. БАНАНЫ, АПЕЛЬСИНЫ, МАНДАРИНЫ, ПЕРСИКИ, СОЧНЫЕ ЯБЛОКИ, СЛИВЫ И МНОГИЕ ДРУГИЕ ФРУКТЫ, О КОТОРЫХ ТЫ НИКОГДА НЕ СЛЫШАЛ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ГОЛОД И ЖАЖДУ. ФРУКТЫ ОЧЕНЬ СПЕЛЫЕ И ВЫГЛЯДЯТ ВКУСНО. ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАЕШЬ?

- 💎 Я ЕМ ОДИН ИЗ ФРУКТОВ, И ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО БЕРУ С СОБОЙ. (21)
- 💎 Я ИДУ ДАЛЬШЕ, НЕ ОБРАЩАЯ ВНИМАНИЕ НА ФРУКТЫ. (25)

Дракон громко засмеялся ха-ха! Он очень долго смеялся, а затем сказал:
- Полет был бы недолгий. Я думаю, что мне это очень быстро надоест. Хотя, вообще-то ... Я могу отвезти тебя туда. Но сначала ты должен угадать мое имя. Как меня зовут?

- Золотые перья. (23)
- Радужные чешуйки. (18)
- Лазурный рассвет. (32)





Ты медленно идешь, опустив глаза в землю. Чтобы не заблудиться в лесной подстилке. Ты замечаешь муравьев, несущих свою добычу. Улитка с любопытством смотрит на тебя, а ежик копается в кучке листьев. Следы ведут к поляне, окруженной валунами. Твое внимание привлекает небольшой грот. Ты знаешь, что в таких местах любят селиться медведи, пумы и львы. Что ты делаешь?

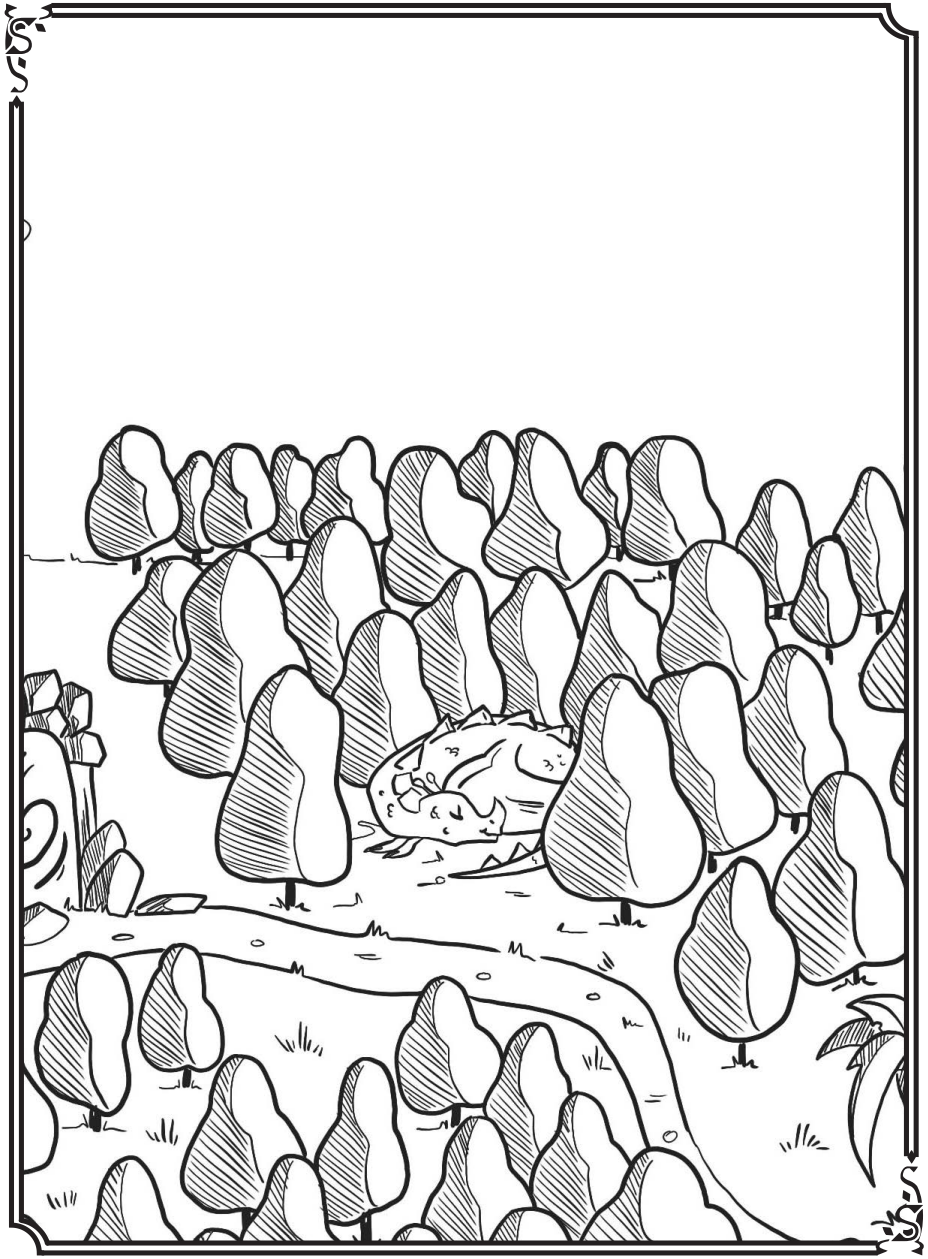
💎 Я проверяю следы вокруг пещеры.

[Проверка разума: ниже 11 (2), 11 и более (49)]

💎 Я иду в грот. (17)

Ты выходишь из ворот замка героев. Перед тобой простираются окрестности замка, которые ты видишь с высоты птичьего полета. Вдалеке виднеется башня волшебника. Она стоит возле леса, в окружении фруктового сада. Ты довольно далеко от нее. Ты прыгаешь в ближайший волшебный портал и выходишь с другой стороны, уже на земле. До башни несколько часов ходьбы. Возле дороги спит дракон. Ты слышишь, как он громко храпит. Что ты будешь делать?

- Я бегу, потому что, если не поспешить, наступит ночь. (6)
- Я хочу поговорить с драконом. (4)
- Я иду пешком к башне волшебника. Когда-нибудь доберусь. (11)





Волшебник, забрался обратно под шубу и сказал:

- Раз уже ночь, приходи утром. А мне нужно выспаться, здесь так тепло.

Ты видишь, что старик не собирается вставать и даже начал храпеть. Что ты будешь делаешь?

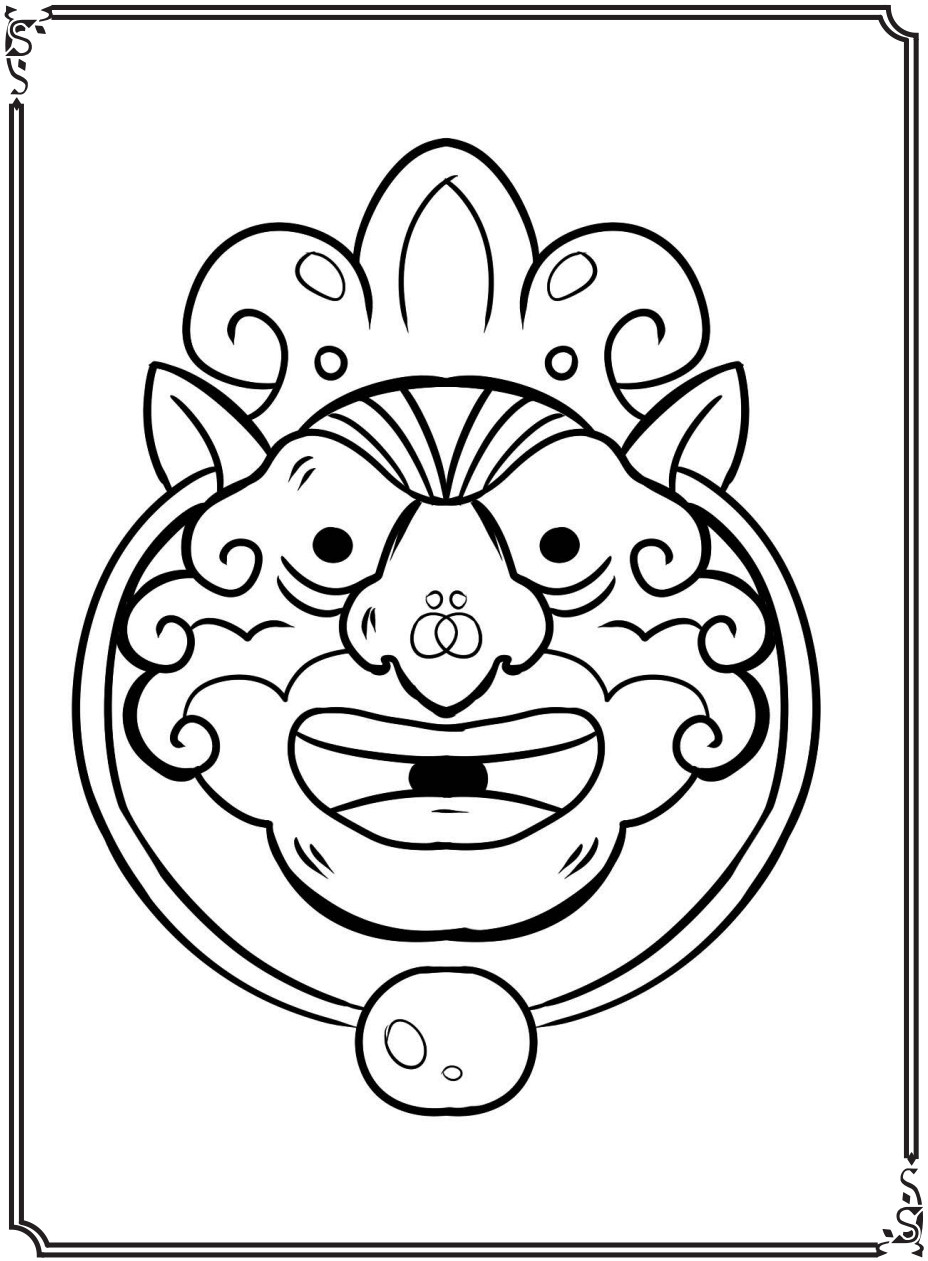
- Ты остаешься ждать до утра. (27)
- Ты начинаешь сердится:
  - Вставай сейчас же. Невидимля королева ищет тебя. (43)
- Тебе неловко, но ты пытаешься уговорить волшебника:
  - Простите, но вы очень нужны Невидимой королеве. (29)

ДВЕРЬ ОТВЕЧАЕТ:

- ВОЛШЕБНИКА КСАНТАРА НЕТ ДОМА. НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ НАЗАД ОН ПОШЕЛ В ЛЕС ИСКАТЬ ТРАВЫ. ПОКА ОН НЕ ВЕРНУЛСЯ. ЭТО СТРАННО, ПОТОМУ ЧТО ОН ТИПИЧНЫЙ ДОМОСЕД. ОБЫЧНО ОН ВЕСЬ ДЕНЬ СИДИТ НАД КНИГАМИ И НЕ ВЫСОВЫВАЕТ НОС. А ТЕПЕРЬ ЕГО НЕТ ... ХМ ... ДУМАЮ, ТЫ НАЙДЕШЬ КАКОЙ-НИБУДЬ СЛЕД НА ТРОПИНКЕ В ЛЕС.

💎 СПАСИБО Я ПОЙДУ В СТОРОНУ ЛЕСА И ПОИЩУ СЛЕДЫ НА ТРОПЕ. (40)

💎 СПАСИБО, НО СНАЧАЛА Я ХОЧУ ОСМОТРЕТЬСЯ ВОЗЛЕ БАШНИ. ЗДЕСЬ ТОЖЕ МОГУТ БЫТЬ СЛЕДЫ (45)



НАРИСУЙТЕ ТЕМНУЮ И ЖУТКУЮ ПЕЩЕРУ

ТЫ ВХОДИШЬ В ГРОТ. ЗДЕСЬ ХОЛОДНЕЕ, ЧЕМ НА УЛИЦЕ. У ТЕБЯ МУРАШКИ БЕГУТ ПО КОЖЕ. ЧЕМ ГЛУБЖЕ, ТЕМ ТЕМНЕЕ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ЗАПАХ МОКРОГО МЕХА КАКОГО-ТО ЖИВОТНОГО. ТАКЖЕ ТЫ СЛЫШИШЬ ХРАП. ОН ТЯЖЕЛЫЙ, ГЛУХОЙ, ГРОХОЧУЩИЙ. В ЭТОЙ ТЕМНОТЕ ТЕБЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ТЫ ВИДИШЬ ТУЧНУЮ МОХНАТУЮ ФИГУРУ, СПЯЩУЮ НА ПОЛУ. ЧТО ТЫ ПРЕДПРИМИШЬ?

- Я ЗАЖИГАЮ ФАКЕЛ. (10)
- Я БЕГУ В ЗАМОК ГЕРОЕВ И ГОВОРЮ КОРОЛЕВЕ, ЧТО ВОЛШЕБНИКА СЪЕЛ МЕДВЕДЬ. (46)

ДРАКОН РАЗИНУЛ ПАСТЬ ОТ ИЗУМЛЕНИЯ И СКАЗАЛ::

- О! БРАВО! ТЫ ЗНАЕШЬ МОЕ ИМЯ! РАЗВЕ МЫ РАНЬШЕ ВСТРЕЧАЛИСЬ? Я БЫ ЗАПОМНИЛ ТАКОГО ЧЕЛОВЕКА, КАК ТЫ. ХММ... НУ, НИЧЕГО. Я ПООБЕЩАЛ ОТНЕСТИ ТЕБЯ В БАШНЮ ВОЛШЕБНИКА И СДЕРЖУ СЛОВО. ТЫ УЖЕ ЗНАЕШЬ МОЕ ИМЯ. А КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?

- МЕНЯ ЗОВУТ ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ) (37)
- Я НЕ МОГУ СКАЗАТЬ, КАК МЕНЯ ЗОВУТ. (26)





ТЫ ПОДХОДИШЬ К ПОДНОЖИЮ БАШНИ ВОЛШЕБНИКА. ОНА ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ СТАРОЙ. КОЕ-ГДЕ ОТСЛАИВАЕТСЯ ШТУКАТУРКА, А ПЛЮЩ ЗАТЯНУЛ СТЕНЫ ДО САМОГО ВЕРХА. ВОЗЛЕ БАШНИ РАСТУТ СТРАННЫЕ ЦВЕТЫ. У НЕКОТОРЫХ ЕСТЬ ЗУБЫ. К СЧАСТЬЮ, НА ТЕБЯ ОНИ НЕ ОБРАЩАЮТ ВНИМАНИЯ. ТЫ ЗАБИРАЕШЬСЯ НА КРЫЛЬЦО И ХВАТАЕШЬ ДВЕРНОЙ МОЛОТОК, ЧТОБЫ ПОСТУЧАТЬ. ВДРУГ ТЫ СЛЫШИШЬ "УГЛЛУГХАББ!!!" И МОЛОТОК ОКАЗЫВАЕТСЯ В ТВОИХ РУКАХ. ДВЕРЬ ГОВОРИТ:

"УФ, КТО-ТО НАКОНЕЦ ВЫНУЛ ЭТО КОЛЬЦО ИЗ МОЕГО РТА!" СПАСИБО! МЕНЯ ЗОВУТ ДВЕРЬ, А ТЕБЯ? ЧТО ПРИВЕЛО ТЕБЯ К НАМ?

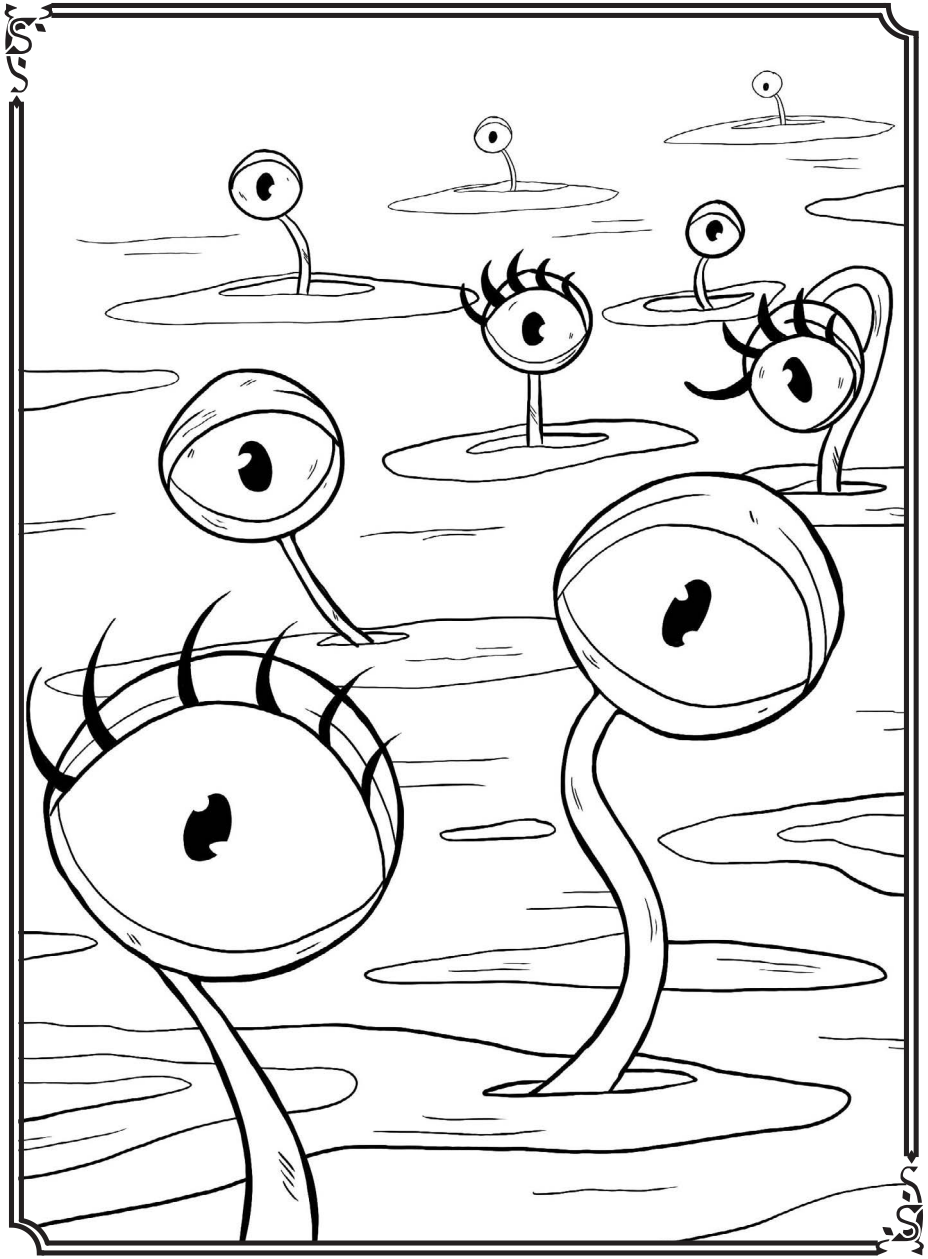
- Я ИЩУ ВОЛШЕБНИКА. (16)
- ТЫ ГОВОРИШЬ? ДВЕРЬ НЕ МОЖЕТ ГОВОРИТЬ! (24)

Тропинка петляет между деревьями, которые, кажется, все сильнее и сильнее склоняются над тобой. Трава вокруг все выше и выше. В ней гудят тысячи комаров.

Наконец ты добираешься до края бурлящего болота. Какие-то глаза выглядывают из него и смотрят на тебя.

Это конец пути. Двигаться дальше невозможно. Придется вернуться назад.

(35)



НАРИСУЙ ВОЛШЕБНЫЙ ФРУКТ

ФРУКТ ОКАЗЫВАЕТСЯ СОЧНЫЙ И ВКУСНЫЙ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ПРИЛИВ СИЛ, ТВОЙ РАЗУМ РАБОТАЕТ ЛУЧШЕ, УХОДИТ УСТАЛОСТЬ, А НОГИ ВЕДУТ К ЦЕЛИ. С ЭТОГО МОМЕНТА И ДО КОНЦА ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ У ТЕБЯ ЕСТЬ ПРАВО СНОВА ПЕРЕБРОСИТЬ ОДИН КУБИК. КАЖДЫЙ СЪЕДЕННЫЙ ФРУКТ СНИЖАЕТ УСТАЛОСТЬ НА 1 ОЧКО.

[ДОБАВЬ В СНАРЯЖЕНИЕ: 3 МАГИЧЕСКИХ ФРУКТА.]

(19)

ТЫ ИЩЕШЬ СЛЕДЫ ВОЛШЕБНИКА, НО НИЧЕГО НЕ НАХОДИШЬ. НАВЕРНОЕ, ЗЕМЛЯ СЛИШКОМ ТВЕРДАЯ ИЛИ ИХ СКРЫЛИ НАПАДАВШИЕ ЛИСТЬЯ. ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, ПРОХОДИЛ ЛИ ВОЛШЕБНИК В ЭТОМ МЕСТЕ. ЧТО ТЫ ТЕПЕРЬ СТАНЕШЬ ДЕЛАЕШЬ?

- 💎 Я ИДУ ПО ТРОПИНКЕ ВГЛУБЬ ЛЕСА. (35)
- 💎 Я ХОЧУ ЕЩЕ РАЗ ПОИСКАТЬ СЛЕДЫ, НА ЭТОТ РАЗ ОЧЕНЬ ВНИМАТЕЛЬНО. (30)



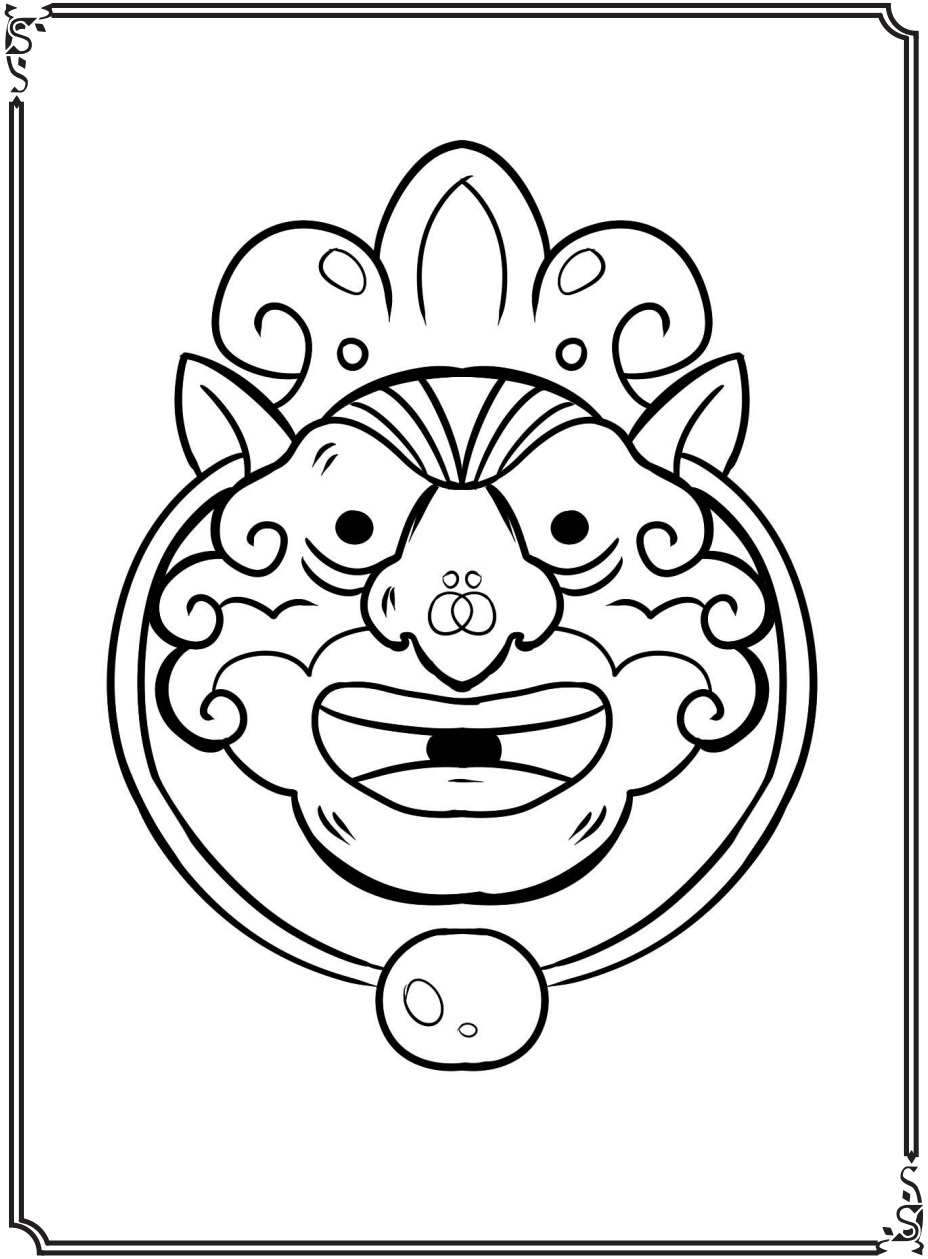


ДРАКОН ГРОМКО РАССМЕЯЛСЯ:
- ХА-ХА! ЗОЛОТОЕ ПЕРО - ЭТО ДРАКОНИХА! ТЫ ГДЕ-НИБУДЬ ВИДИШЬ ЗОЛОТЫЕ ПЕРЬЯ? ГДЕ БЫ Я ИХ СПРЯТАЛ? ТЫ РАССМЕШИЛ МЕНЯ! ЛАДНО, ТАК УЖ И БЫТЬ, Я ДАМ ТЕБЕ ЕЩЕ ОДИН ШАНС. ТАК КАК МЕНЯ ЗОВУТ?

- РАДУЖНЫЕ ЧЕШУЙКИ. (18)
- ЛАЗУРНЫЙ РАССВЕТ. (32)

ДВЕРЬ ОТВЕЧАЕТ ВЕСЕЛЫМ ГОЛОСОМ:
- ОЙ. Я НЕ ОБЫЧНАЯ ДВЕРЬ. САМ КОЛДУН КСАНТАР ЗАЧАРОВАЛ МЕНЯ И ДАЛ МНЕ СВОЙ ГОЛОС. ТЕПЕРЬ Я МОГУ ГОВОРИТЬ ВСЕ, ЧТО ХОЧУ! ПОКА НИКТО НЕ ЗАТЫКАЕТ МНЕ РОТ ДВЕРНЫМ МОЛОТКОМ! НУ, РАССКАЗЫВАЙ ЧТО ИЛИ КОГО ТЫ ЗДЕСЬ ИЩЕШЬ?

💎Я ИЩУ ВОЛШЕБНИКА. ТЫ ЗНАЕШЬ ГДЕ ОН? (16)



НАРИСУЙ НАСКОЛЬКО СЕЙЧАС ГОЛОДЕН ТВОЙ ГЕРОЙ

В ТВОЕМ ЖИВОТЕ УРЧИТ И ХОЧЕТСЯ ПИТЬ. ТЫ НЕМНОГО ТЕРЯЕШЬ СИЛЫ. ТРУДНО ПРОДОЛЖАТЬ ПОИСКИ ВОЛШЕБНИКА С ПУСТЫМ ЖИВОТОМ.

ЕСЛИ ТЫ НЕ ЧЕГО НЕ СЪЕШЬ, ТО ПОЛУЧИШЬ 1 ОЧКО УСТАЛОСТИ, КОТОРОЕ ЯВЛЯЕТСЯ ШТРАФОМ -1 ПРИ ПРОВЕРКАХ.

- ЕМ ОДИН ФРУКТ И БЕРУ С СОБОЙ. (21)
- ЖАЛЬ. НО Я НЕ ЛЮБЛЮ ФРУКТЫ. Я НЕ БУДУ ИХ ЕСТЬ И ПРОДОЛЖУ СВОЙ ПУТЬ.

[ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ 1 БАЛЛ УСТАЛОСТИ, ЧТО СОСТАВЛЯЕТ -1 К ПРОВЕРКАМ] (19)

ДРАКОН УГРОЖАЮЩЕ СУЗИЛ ГЛАЗА И СПРОСИЛ:
- ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ СВОЕГО ИМЕНИ ИЛИ ПРОСТО НЕ ХОЧЕШЬ МНЕ ЕГО НАЗЫВАТЬ? МАМА ЗАПРЕТИЛА МНЕ ЛЕТАТЬ С НЕЗНАКОМЦАМИ. ТАК ЧТО ЛИБО НАЗЫВИ МНЕ СВОЕ НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ, ЛИБО ПРИДУМАЙ ЕГО. ИНАЧЕ Я ТЕБЯ НИКУДА НЕ ПОВЕЗУ.

- МЕНЯ ЗОВУТ ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ) (37)

- НЕ СКАЖУ. Я ИДУ ПЕШКОМ К БАШНЕ ВОЛШЕБНИКА. (11)





Ты проводишь холодную ночь в пещере. К счастью, в ней было несколько шуб, в которые ты закутался. Старик громко храпит. Ты думаешь, что нужно было сказать ему, что сейчас утро. Может быть тогда он говорил бы по-другому? У тебя урчит в животе, и ты льешь воду из фляги. Если у тебя есть фрукты - съешь один из них. Если нет, ты получаешь 1 очко усталости. Затем ты стараешься заснуть. Наконец наступает рассвет, и ты будишь старика, говоря:

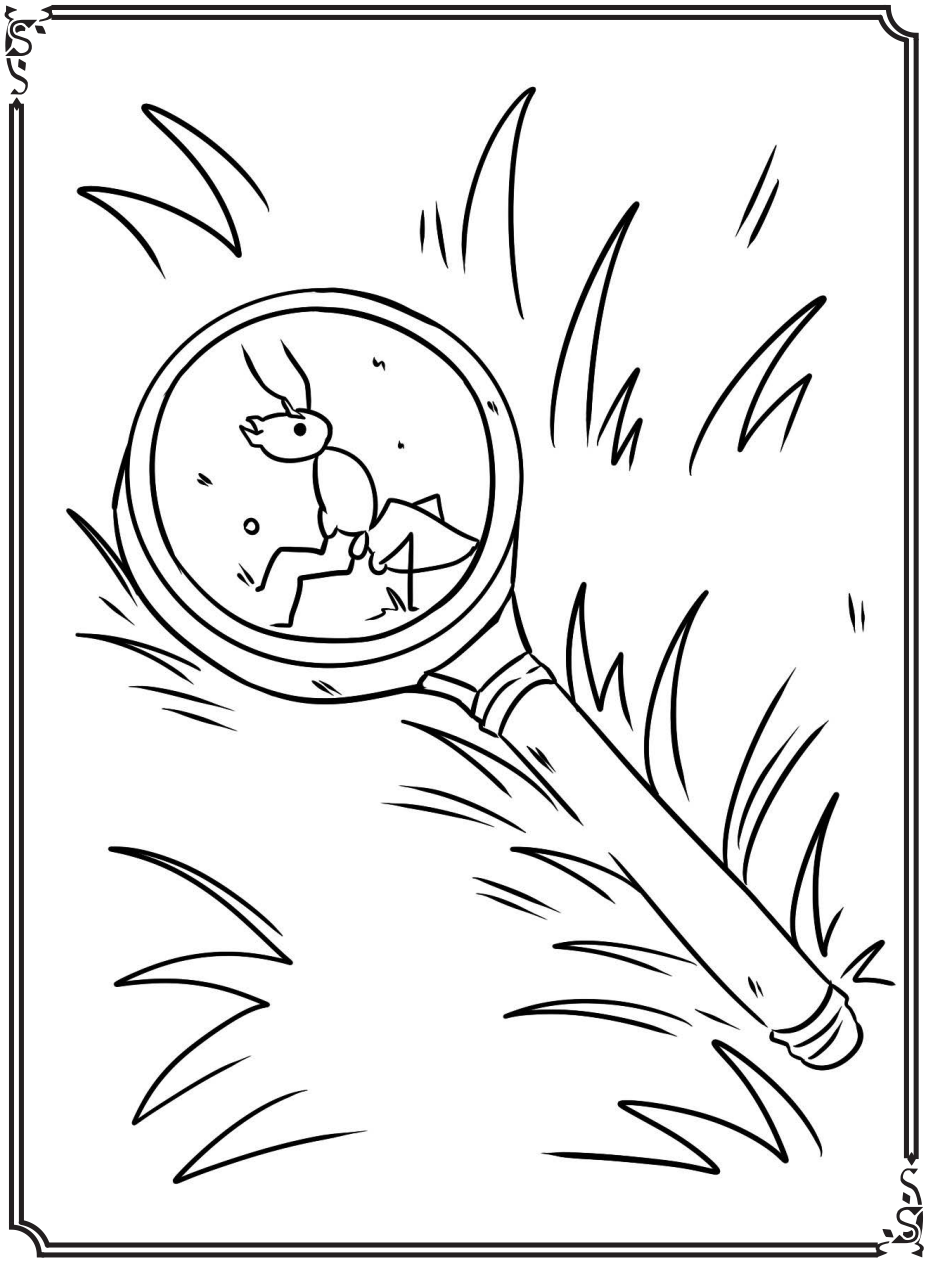
- Сэр! Пожалуйста, вставайте! Уже утро! Вы волшебник? (29)

Ты находишь лейку и небольшой ручеек, который течет неподалеку. Ты набираешь воду и поливаешь жаждущие цветы. Они очень благодарны тебе и пытаются ласкаться, как кошки. Они даже дают себя погладить! Ты без проблем вытаскиваете лупу из-под них.

[Добавь в снаряжение: детективная лупа, + 1 к баллу при поиске следов.]

[Добавь в друзьям: зубастые цветы.]

(40)





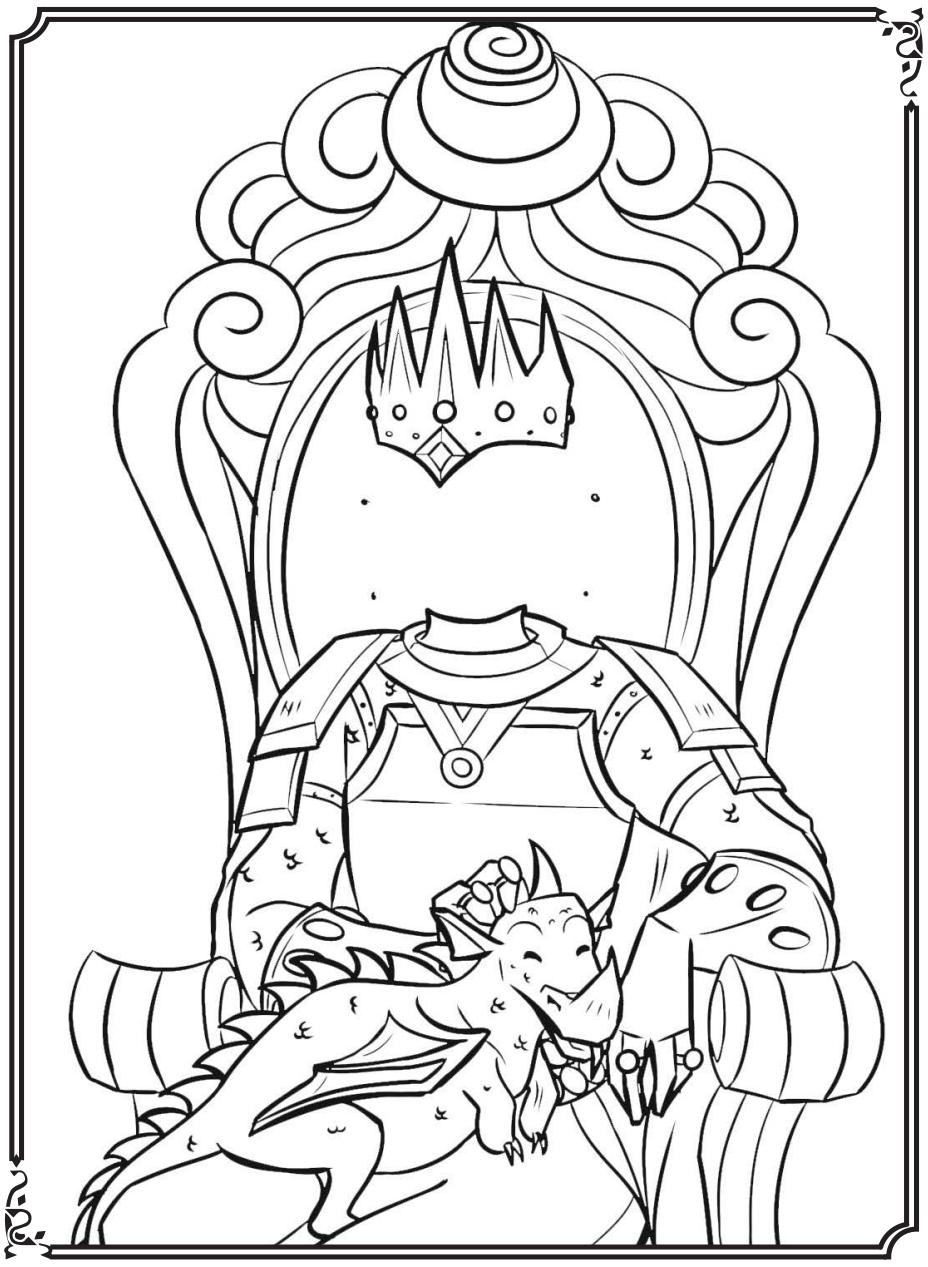
СТАРИК В МЕХАХ ПОШЕВЕЛИЛСЯ И СКАЗАЛ СОННЫМ ГОЛОСОМ:
«О ... ДУМАЮ, ПОРА ВСЕ-ТАКИ ВСТАВАТЬ». ДА ... Я ВОЛШЕБНИК. КТО СПРАШИВАЕТ?

- МЕНЯ ЗОВУТ ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ). (33)
- НЕВАЖНО, КАК МЕНЯ ЗОВУТ. НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА ИЩЕТ ТЕБЯ! (43)

ТЫ ВНИМАТЕЛЬНО СМОТРИШЬ НА ТРОПИНКУ И, КАЖЕТСЯ, ЗАМЕЧАЕШЬ ОТПЕЧАТОК ТАПОЧКА. О! ВОТ И ОТПЕЧАТОК ВТОРОГО ТАПОЧКА. ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ЭТИ ТАПОЧКИ ПРИНАДЛЕЖАТ ВЗРОСЛОМУ МУЖУ. СЛЕДЫ ЯВНО ВЕДУТ В ГЛУБЬ ЛЕСА. ДЛЯ ЧЕГО ВОЛШЕБНИК ПОШЕЛ ТУДА В ТАПОЧКАХ? НЕУЖЕЛИ У НЕГО НЕ БЫЛО НОРМАЛЬНОЙ ОБУВИ? ХММ... ТЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖЕН В ЭТОМ РАЗОБРАТЬСЯ. ТЫ ИДЕШЬ ПО ЭТОЙ ТРОПИНКЕ ДАЛЬШЕ.

(35)





КОРОЛЕВА ПОДНЯЛАСЬ С ТРОНА И СКАЗАЛА:

- ИТАК, ЗНАЯ, ЧТО ВОЛШЕБНИК МОЖЕТ НАХОДИТСЯ В ГРОТЕ, ТЫ НЕ ПРОВЕРИЛ ЭТОГО ИЗ СТРАХА? И ТЫ ПРИШЕЛ КО МНЕ С ЭТИМ? СПОКОЙСТВИЕ... Я ЗАБЫЛА, ЧТО ТЫ ЕЩЕ РЕБЕНОК И ИМЕЕШЬ ПРАВО ОБРАТИТЬСЯ К ВЗРОСЛОМУ ЗА ПОМОЩЬЮ. ХОРОШО, ТЫ ВЕРНЕШЬСЯ К ГРОТУ ВМЕСТЕ С МОИМ ХРАБРЕЙШИМ РЫЦАРЕМ. ОН ЗАЩИТИТ ТЕБЯ, ЕСЛИ НА САМОМ ДЕЛЕ В ЭТОМ ГРОТЕ ЕСТЬ КАКОЙ-ТО МОНСТР.

[ДОБАВЬ В ДРУЗЬЯМ: РЫЦАРЬ КОРОЛЕВЫ.]

(17)

ДРАКОН СО СМЕХУ СХВАТИЛСЯ ЗА ЖИВОТ!
- ХА-ХА! ЭТО ОЧЕНЬ КРАСИВОЕ ИМЯ! Я ВСЕГДА ХОТЕЛ, ЧТОБЫ МЕНЯ ТАК НАЗЫВАЛИ. ТЫ МНЕ ЛЬСТИШЬ. К СОЖАЛЕНИЮ, ЭТО НЕ МОЕ НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ! Я ДАМ ТЕБЕ ЕЩЕ ОДИН ШАНС. ИТАК, КАК МЕНЯ ЗОВУТ?

- ЗОЛОТЫЕ ПЕРЬЯ. (23)
- РАДУЖНЫЕ ЧЕШУЙКИ. (18)





СТАРИК ПОЧЕСАЛ ДЛИННУЮ БОРОДУ И СКАЗАЛ:

- ХМ... ЭТО ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНОЕ И ДОВОЛЬНО КРАСИВОЕ ИМЯ. МЕНЯ НАЗЫВАЮТ ПРИДВОРНЫМ ВОЛШЕБНИКОМ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА КСАНТАРОМ ВЕЛИКИМ! ДЛЯ ДРУЗЕЙ ДОСТАТОЧНО КСАНТАРА. А РАЗ УЖ МЫ ДРУЗЬЯ, МОЖЕТ БЫТЬ У ТЕБЯ ЕСТЬ КАКАЯ-НИБУДЬ ЕДА? АХ ... Я БЫ СЕЙЧАС С УДОВОЛЬСТВИЕМ СЪЕЛ ВОЛШЕБНЫЙ ФРУКТ ИЗ МОЕГО САДА.

- [ЕСЛИ У ТЕБЯ В СНАРЯЖЕНИИ ЕСТЬ ФРУКТЫ] ДОСТАНЬ ФРУКТ ИЗ РЮКЗАКА И ОТДАЙ ВОЛШЕБНИКУ. (39)
- Я НЕ НОШУ С СОБОЙ ЭТИХ ФРУКТОВ. НО Я МОГУ СБЕГАТЬ И ПРИНЕСТИ. (48)
- У МЕНЯ ИХ НЕТ И ПРИНОСИТЬ ИХ Я НЕ СОБИРАЮСЬ. КОРОЛЕВА НИЧЕГО НЕ СКАЗАЛА О КОРМЛЕНИИ ВОЛШЕБНИКОВ. МОЯ РАБОТА ЗАКЛЮЧАЛАСЬ ТОЛЬКО В ТОМ, ЧТОБЫ НАЙТИ ТЕБЯ. Я ВОЗВРАЩАЮСЬ В ЗАМОК ГЕРОЕВ! (41)

НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА КАЖЕТСЯ ПОТРЯСЕННОЙ. ОНА СЕЛА НА ТРОН И ГОРЬКО ЗАПЛАКАЛА. ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ОНА СОВЛАДАЛА С СОБОЙ. ВЫТЕРЛА ГЛАЗА ПЛАТКОМ, ПОДАННЫМ ОХРАННИКОМ, И СПРОСИЛА:
- КАК ЭТО СЛУЧИЛОСЬ? МЕДВЕДЬ ЕГО РАСТЕРЗАЛ? ЕГО ТЕЛО В ГРОТЕ?

- Я ПРЕДПОЛАГАЮ, ЧТО ЭТО ПРОИЗОШЛО В ГРОТЕ. Я НЕ РЕШИЛСЯ ВОЙТИ ТУДА ИЗ-ЗА СТРАХА ПЕРЕД МЕДВЕДЕМ. (31)
- Я НЕ ВИДЕЛ ПРОИЗОШЕДШЕГО СВОИМИ ГЛАЗАМИ. ПРОСТИТЕ, КОРОЛЕВА. Я ВЕРНУСЬ В ГРОТ И ПРОВЕРЮ ВСЕ ЕЩЕ РАЗ. (17)

НАРИСУЙТЕ ПЛАЧУЩУЮ КОРОЛЕВУ



ЛЕС ВОКРУГ ТЕМНЫЙ И НЕПРИСТУПНЫЙ. КРОНЫ ДЕРЕВЬЕВ ПРОПУСКАЮТ СОВСЕМ МАЛО СВЕТА. ТЫ ПРОХОДИШЬ МИМО НЕОБЫЧНЫХ КРУГОВ, ОБРАЗОВАННЫХ РАДУЖНО - СВЕТЯЩИМИСЯ ГРИБАМИ. КАЖЕТСЯ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ СТАРЫХ ДЕРЕВЬЕВ, ИМЕЮТ ГЛАЗА, А ИХ КОРНИ, КАК-БУДТО ДВИГАЮТСЯ. ТЫ ПЫТАЕШЬСЯ НЕ СХОДИТЬ С ТРОПЫ, КОТОРАЯ ВЫГЛЯДИТ САМЫМ БЕЗОАПСНЫМ МЕСТОМ В ЭТОМ ЛЕСУ. ВДРУГ ПОСРЕДИ ТРОПЫ ТЫ ВИДИШЬ БРОШЕННЫЙ КРАСНЫЙ ТАПОЧЕК. ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАЕШЬ?

💎 Я БЕРУ С СОБОЙ ТАПОЧЕИ И ИЩУ СЛЕДЫ.
[ДОБАВЬ В СНАРЯЖЕНИЕ: ТАПОЧЕК ВОЛШЕБНИКА]. (5)

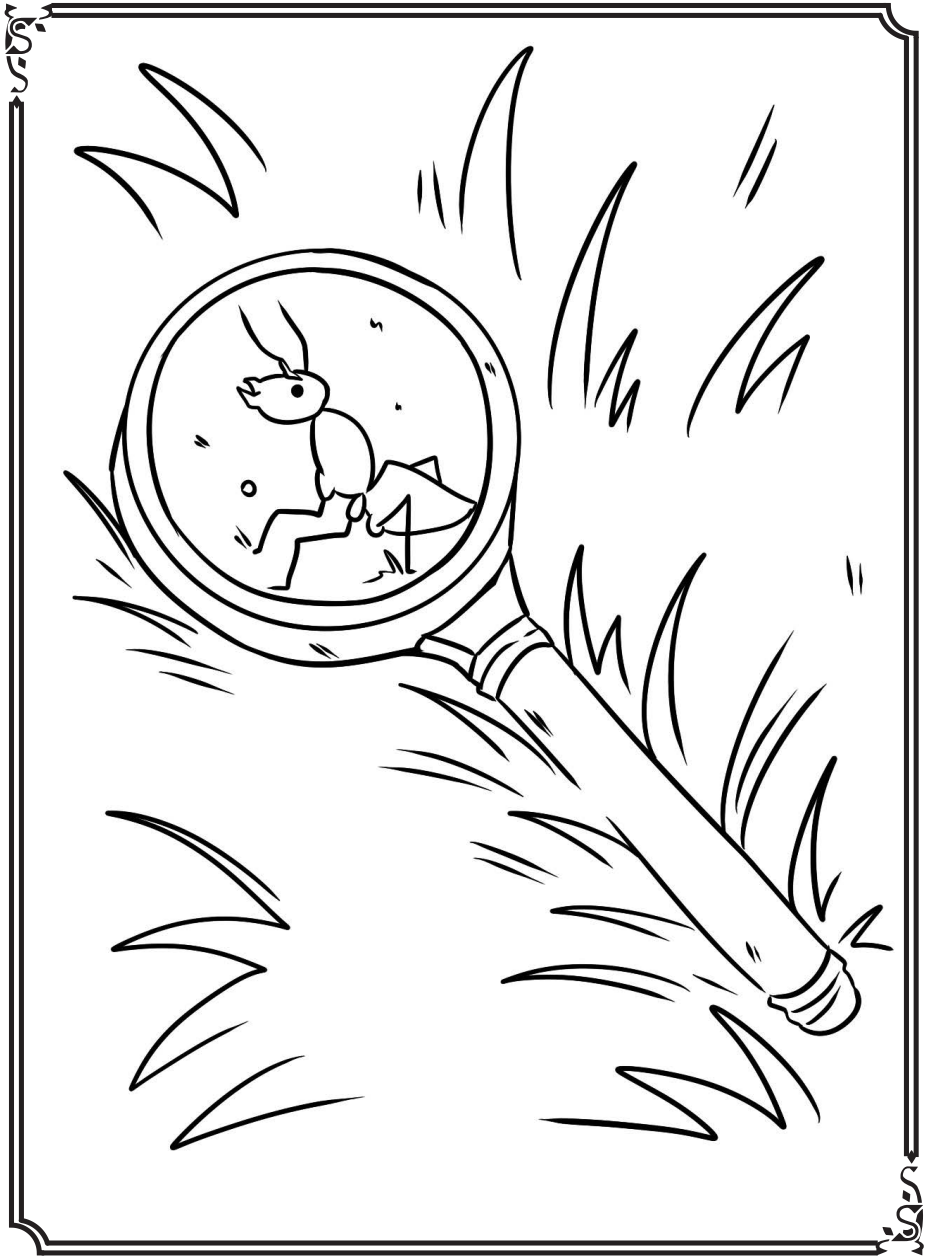
💎 - Я ИЩУ СЛЕДЫ, НО ОСТАВЛЯЮ ТАПОК ТАМ ГДЕ ОН ЛЕЖИТ (5)

💎 ИДУ ДАЛЬШЕ ПО ТРОПЕ. (20)

ТВОЯ ЛОВКОСТЬ ПОРАЗИТЕЛЬНА! ТЫ БЫСТРЫМ ДВИЖЕНИЕМ ХВАТАЕШЬ ПРЕДМЕТ ЗА РУЧКУ И ВЫТАСКИВАЕШЬ ИЗ ЗАРОСЛЕЙ РЫЧАЩИХ ЗУБАСТЫХ ЦВЕТОВ. ЗАГАДОЧНЫЙ ПРЕДМЕТ ОКАЗАЛСЯ СТАРОЙ ЛУПОЙ!

[ДОБАВЬ В СНАРЯЖЕНИЕ: ДЕТЕКТИВНАЯ ЛУПА, + 1 К БАЛЛУ ПРИ ПОИСКЕ СЛЕДОВ.]

А ТЕПЕРЬ МОЖНО ОТПРАВИТСЯ ИСКАТЬ СЛЕДЫ НА ТРОПИНКЕ ВЕДУЩЕЙ В ЛЕС ЛЕСА. (40)





°ÞÍØÜÛ ÜàÏÒåÍÒà: - ºÒÚÛÜÐÜ ßàÞÍÛÛÜÒ, ÛÜ ØÞÍßÖÏÜÒ ÖÚÍ! ¿ЕБЯ МНОГОЕ ЖДЕТ ВПЕРЕДИ. ¾±¶Ä¬¾ À ¹±ºÌ ±¾¿É ¾ ¾»-»¶ ÑÜßÝÒãÖ ÑÞÍØÜÛêÒÐÜ ÏßÍÑÛÖØÍ. ºÍÑÒÛê µÂ Ö ÝÞéÐÍ× ÚÛÒ ÛÍ ßÝÖÛá! ¿È ºÍÑÒÏÍÒæê ДОСПЕХИ, æÙÒÚ Ö ÕÍÎÖÞÍÒæêßí ÛÍ ßÝÖÛá ÑÞÍØÜÛÍ. ÊàÜ ÛÒÝÞÜßàÜ, ÛÜ ´»¸»¿È± Ä±ÅÀ¶·µ ПОМОГАЕТ ¿±-± ßÏÜÒ× ØÜÐàÖßàÜ× ÙÍÝÜ×. ¿é САДИШЬСЯ ÒÚá ÛÍ ¾¼µºÀ Ö ØÞÒÝØÜ ÑÒÞÔÖàÒßê ÕÍ ¯½±-±ºÉ. °ÞÍØÜÛ ÏßàÍÙ ÛÍ ÕÍÑÛÖÒ ÙÍÝé, ÏÕÚÍãÛáÙ ÚÜçÛéÚÖ ØÞéÙêíÚÖ Ö ÏÕÙÒàÒÙ Ï ÏÜÕÑáã! ¿é ВИДИШЬ, ØÍØ ÏßÒ ÏÜØÞáÐ ÛÒÐÜ áÚÒÛêæÍÒàßí, ÞÍÑáÔÛÜÒ ßÖíÛÖÒ ÄµÅÀµ °½¬·»º¬ ÚÒÞäÍÒà ÛÍ ßÜÙÛäÒ. ®é Ï ÚÐÛÜÏÒÛÖÒ ÜØÍ ÝÞÒÜÑÜÙÒÙÖ ÞÍßßàÜíÛÖÒ ÑÜ ÎÍæÛÖ ÏÜÙæÒÎÛÖØÍ. °ÞÍØÜÛ ÝÞÖÕÒÚÙÖÙßí ÝÒÞÒÑ ÏÒÙÖØÜÙÒÝÛéÚ âÞáØàÜÏéÚ ßÍÑÜÚ. »Û ¼»¹»¯ ¿±-± ¾¼À¾¿µ¿¾Ì º¬ ´±¹¸Ë Ö ßØÍÕÍÙ:

- »ßàÍÏê ßÒÎÒ ëàá ÎÞÜÛì. »º¬ ¿±-± ±Æ± ¼½µ¯»°µ¿¾Ì. ¬ ÝÜØÍ ÝÞÜçÍ×, ÚÜ× ÑÞáÐ. ·»¯°¬-ºµ-À°É ¹é ÏßàÞÒàÖÚßí ßÛÜÏÍ! °ÞÍØÜÛ áÙÒàÒÙ, ÜßàÍÏÖÏ ÕÍ ßÜÎÜ× ÜÎÙÍØÍ ÝéÙÖ.

[ДОБАВЬ В СНАРЯЖЕНИЕ: БРОНЯ ВСАДНИКА НА ДРАКОНЕ]

[ДОБАВЬ В ДРУЗЬЯ: ДРАКОН РАДУЖНЫЕ ЧЕШУЙКИ]

(50)

ЦВЕТЫ ПЕРЕСТАЛИ ОСКАЛИВАТЬ КЛЫКИ И РЫЧАТЬ. ВМЕСТО ЭТОГО ОНИ ХОРОМ ЗАГАЛДЕЛИ: - СМОТРИТЕ, КАКОЙ ПРИЯТНЫЙ ЧЕЛОВЕК. - ВЕЖЛИВО СПРАШИВАЕТ - ОН ХОРОШИЙ РЕБЕНОК. ХОРОШО И ВОСПИТАННЫЙ. А РАЗ ТЫ ТАКОЙ УЧТИВЫЙ, СДЕЛАЙ НАМ ОДОЛЖЕНИЕ И ПОЛЕЙ НАС. ВОЛШЕБНИКА НЕ БЫЛО УЖЕ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ, И МЫ ТУТ ЗАСЫХАЕМ БЕЗ ВОДЫ.

- Я ИЩУ ЛЕЙКУ, ЧТОБЫ ПОЛИТЬ ЦВЕТЫ. (28)
- А САМИ ПОЛИВАЙТЕ! Я САМ ВОЗЬМУ! **[ПРОВЕРКА ЛОВКОСТИ: НИЖЕ 11 (42), 11 ИЛИ ВЫШЕ (36)]**

НАРИСУЙТЕ КРАСИВЫЕ ЦВЕТЫ



ТЫ ПОДАЕШЬ СТАРИКУ ОДИН ИЗ ВОЛШЕБНЫХ ФРУКТОВ ИЗ СВОЕГО РЮКЗАКА. ОН ЕСТ С УДОВОЛЬСТВИЕМ, И КОГДА ОН ЗАКАНЧИВАЕТ, ЕГО КОЖА НАЧИНАЕТ СВЕТИТЬСЯ. В ГРОТЕ СТАЛО СВЕТЛО. ОН ПОДНЯЛСЯ НА НОГИ И ВЫПРЯМИЛСЯ. ТЕПЕРЬ ТЫ ВИДИШЬ ПЕРЕД СОБОЙ НЕ СЛАБОГО, НЕУКЛЮЖЕГО СТАРИКА, А МОГУЩЕСТВЕННОГО ВОЛШЕБНИКА. ОН ОГЛЯДЕЛСЯ И СПРОСИЛ:

- ТЕБЕ НЕ ПОПАДАЛСЯ МОЙ ВТОРОЙ ТАПОЧЕК? Я ОЧЕНЬ ПРИВЯЗАН К НЕМУ.

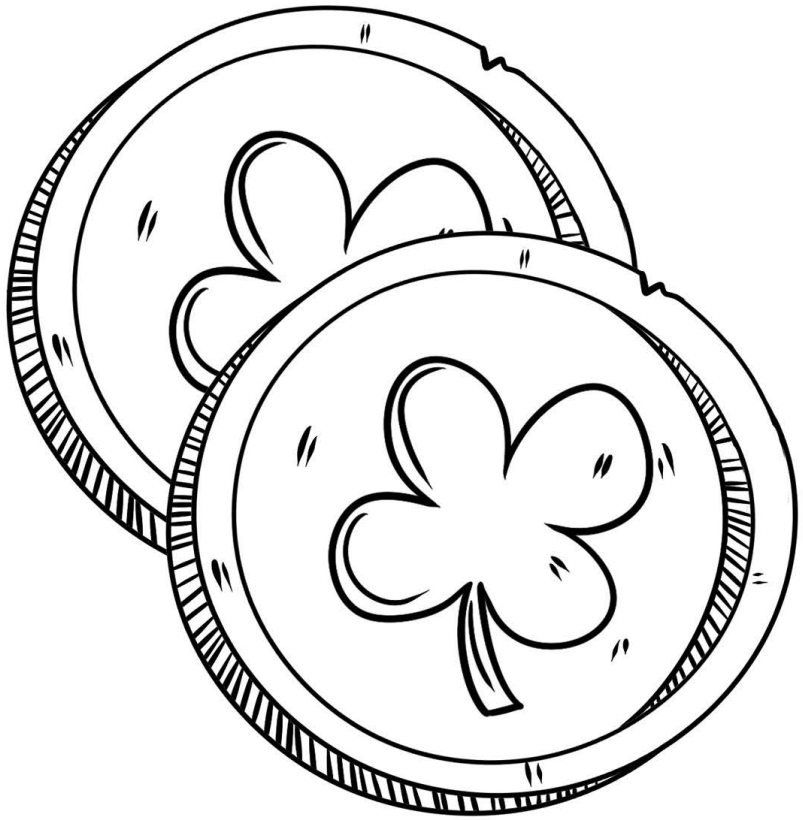
💎 [ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ТАПОЧКИ] ОН У МЕНЯ В РЮКЗАКЕ. ПОЖАЛУЙСТА, ВОЗЬМИТЕ! (52)

💎 К СОЖАЛЕНИЮ, У МЕНЯ ЕГО НЕТ. НЕУЖЕЛИ МНЕ ПРИДЕТСЯ ИСКАТЬ ЕГО ПО ВСЕМУ ЛЕСУ? (53)

От башни волшебника к лесу ведет тропинка. Ты внимательно оглядываешься по сторонам. Сад волшебника - очень странное место. Грабли сами сгребают листья, помидоры поют песни, а несколько грибов прыгают на скакалке. Даже тачка наблюдает за тобой. В конце концов ты достигаешь того места, где начинается тропинка петляющая между деревьями с черными и толстыми стволами. Тебе становится немного жутко. В кронах деревьев шелестят листья, которые, кажется, что-то шелчут. Ты проверяешь, есть ли здесь следы.

[Проверка внимательности (Разум): менее 11 (22), 11 или более (30)]





Ты выходишь из леса, проходишь мимо башни волшебника, идешь через фруктовый сад, полный волшебных фруктов. А потом отправляешься в замок героев. Проходит несколько часов, прежде чем ты оказываешься перед порталом в тронный зал. Пройдя через него ты встречаешь невидимую королеву. Ты сообщаешь, что волшебник находится в лесном гроте и что твоя задача выполнена. Королева встает со своего трона и протягивает тебе невидимую руку с множеством колец на ее невидимых пальцах. Ты чувствуешь теплые объятия и можешь быть уверен, что королева улыбается. Она говорит:

- Спасибо, что нашел волшебника. Я пошлю за ним своих рыцарей. Ты можешь остаться погостить в замке героев, выбирай комнату . Я также приглашаю тебя присоединится к ужину. Надеюсь, и волшебник присоединится к нам. Еще раз спасибо. Скоро у меня будет для тебя еще несколько заданий.

«Поздравляю, теперь ты стал героем королевства! Все вокруг аплодируют, а невидимая королева дает тебе две монеты удачи в награду».

[Добавь в предметы: 2 монеты удачи. Потратив монету удачи, ты можешь перебросить кубик при проваленной проверке.]

[Улучши один из своих параметров (сила, разум или ловкость) на +1.]

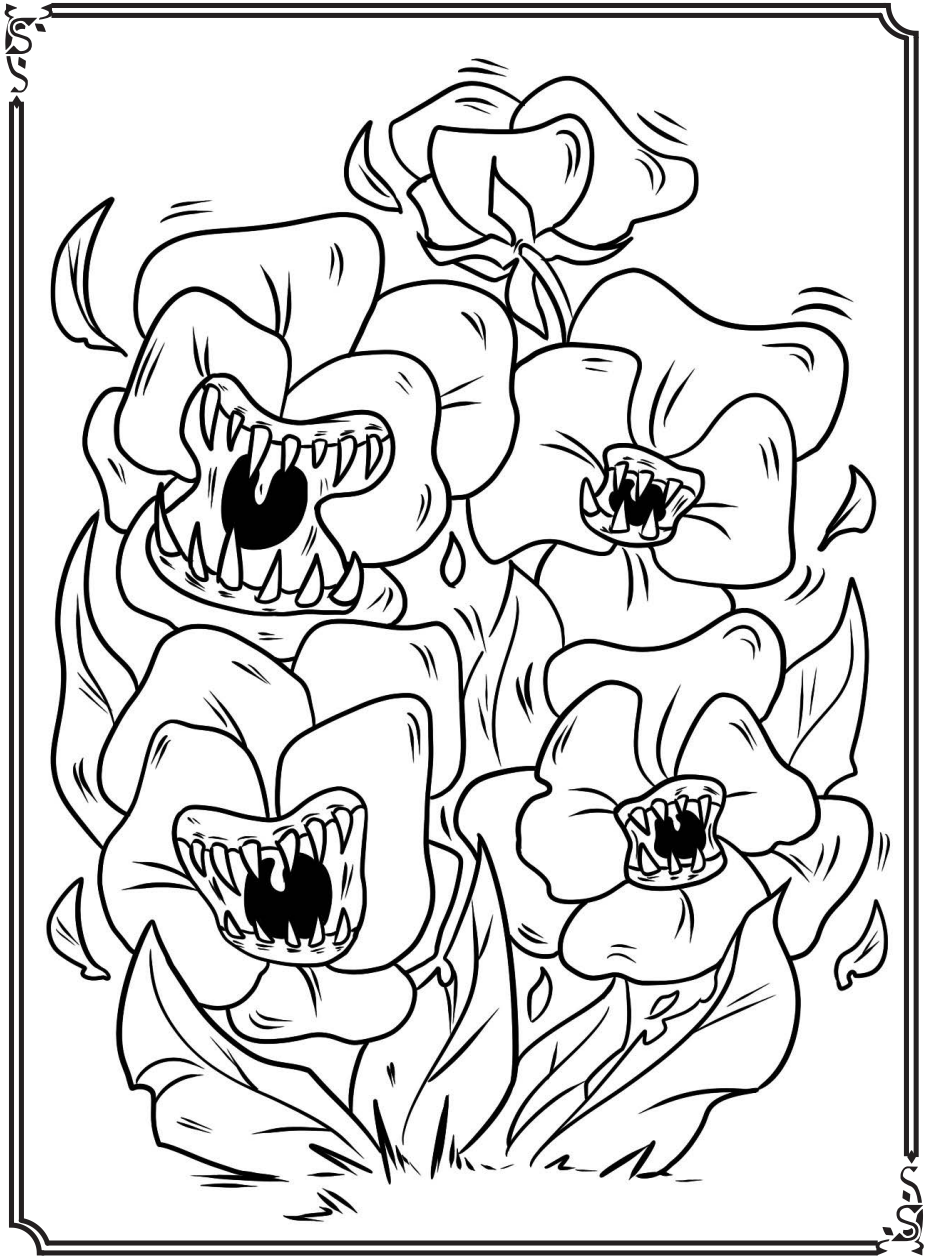
Конец. (54)

41

КОГДА ТЫ ПРОТЯГИВАЕШЬ РУКУ МЕЖДУ ЗУБАСТЫМИ ЦВЕТАМИ ЧТО БЫ ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ, ОДИН ИЗ НИХ КУСАЕТ ТЕБЯ ЗА РУКУ. ТЫ ОТТЕРГИВАЕШЬ ПОРАНЕНУЮ РУКУ НАЗАД И ОЩУЩАЕШЬ ПУЛЬСИРУЮЩУЮ БОЛЬ. ЦВЕТЫ РЫЧАТ НА ТЕБЯ, КАК СТАЯ ВОЛКОВ, И КЛАЦАЮТ ЗУБАМИ.

[ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ 1 БАЛЛ УСТАЛОСТИ, ЧТО ОЗНАЧАЕТ -1 К РЕЗУЛЬТАТУ ПОСЛЕДУЮЩИХ ПРОВЕРОК.]

💎 ДОСТАТЬ ЭТОТ ПРЕДМЕТ НЕ ПОЛУЧИТСЯ. ЛУЧШЕ ПОИСКАТЬ СЛЕДЫ В ЛЕСУ. (40)





СТАРИК НАХМУРИЛСЯ. ОН ВЫГЛЯДЕЛ РАЗОЧАРОВАННЫМ:
- О ... МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК. ВЫ ОЧЕНЬ ГРУБЫ. КАК МОЖНО ДАЖЕ НЕ ПРЕДСТАВИТЬСЯ? Я НЕ БУДУ ТАКИМ ГРУБЫМ. МЕНЯ ЗОВУТ КСАНТАР. И ДА, Я ВОЛШЕБНИК. А ЕСЛИ КОРОЛЕВА ТАК НЕТЕРПЕЛИВА, ТО ИДИ К НЕЙ САМ И СКАЖИ, ЧТО Я ЗДЕСЬ.

- ИЗВИНИТЕ. МЕНЯ ЗОВУТ ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ). Я ИЩУ ВАС ПО ВСЕМУ ЛЕСУ. (33)
- Я НЕ БУДУ РАЗГОВАРИВАТЬ С ВОЛШЕБНИКОМ И НЕМЕДЛЕННО ОТПРАВЛЮСЬ В ЗАМОК ГЕРОЕВ. (41)

ТЫ ПРОХОДИШЬ ЧЕРЕЗ МАГИЧЕСКИЙ ПОРТАЛ ВМЕСТЕ С ВОЛШЕБНИКОМ КСАНТАРОМ. НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА ПРЕРЫВАЕТ РАЗГОВОРЫ С СОВЕТНИКАМИ И ПОВОРАЧИВАЕТСЯ К ВАМ. КСАНТАР ВЕЖЛИВО ПОКЛОНИЛСЯ, ИЗВИНЯЯСЬ ЗА СВОЕ ОТСУТСТВИЕ. КОРОЛЕВА ПОДБЕЖАЛА И ОБНЯЛА ТЕБЯ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ, ЧТО ЭТО ОБЪЯТИЕ- БОЛЬШАЯ ЧЕСТЬ. ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ВЗВОЛНОВАННЫМ ГОЛОСОМ ОНА СКАЗАЛА:

- СПАСИБО ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ). ВСЕ КОРОЛЕВСТВО ОЧЕНЬ БЛАГОДАРНО ТЕБЕ. КСАНТАР ОЧЕНЬ ВАЖЕН ДЛЯ НАС В ЭТИ ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА. Я ТАК РАДА, ЧТО ТЫ СРЕДИ НАС! ТЫ ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ СЕБЕ КОМНАТУ В ЗАМКЕ ГЕРОЕВ. СКОРО У МЕНЯ БУДЕТ ЕЩЕ ОДНО ЗАДАНИЕ, ДОСТОЙНОЕ ТВОИХ ВЫДАЮЩИХСЯ СПОСОБНОСТЕЙ!

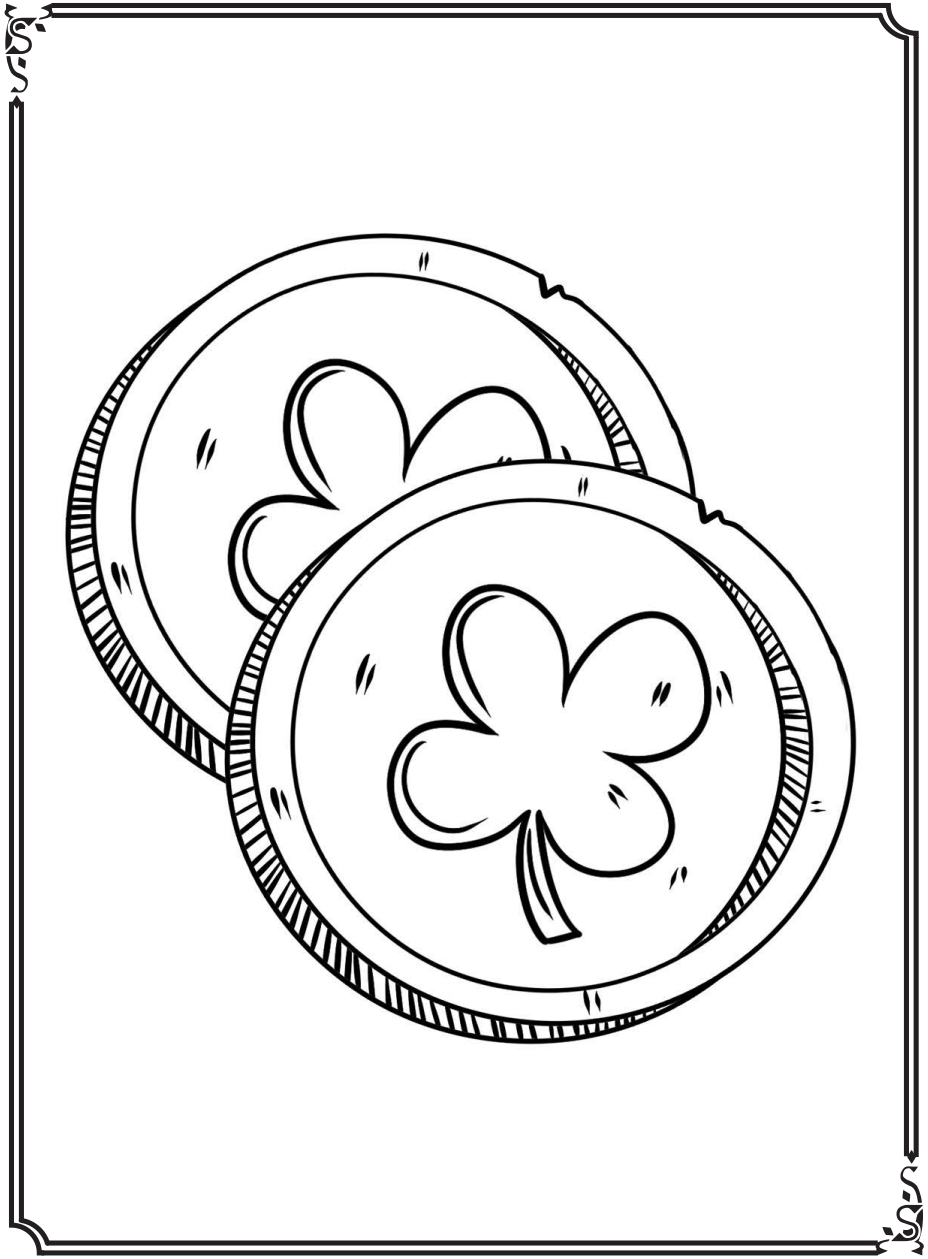
НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА ПОВЕРНУЛАСЬ КО ВСЕМ И ГРОМКО СКАЗАЛА:

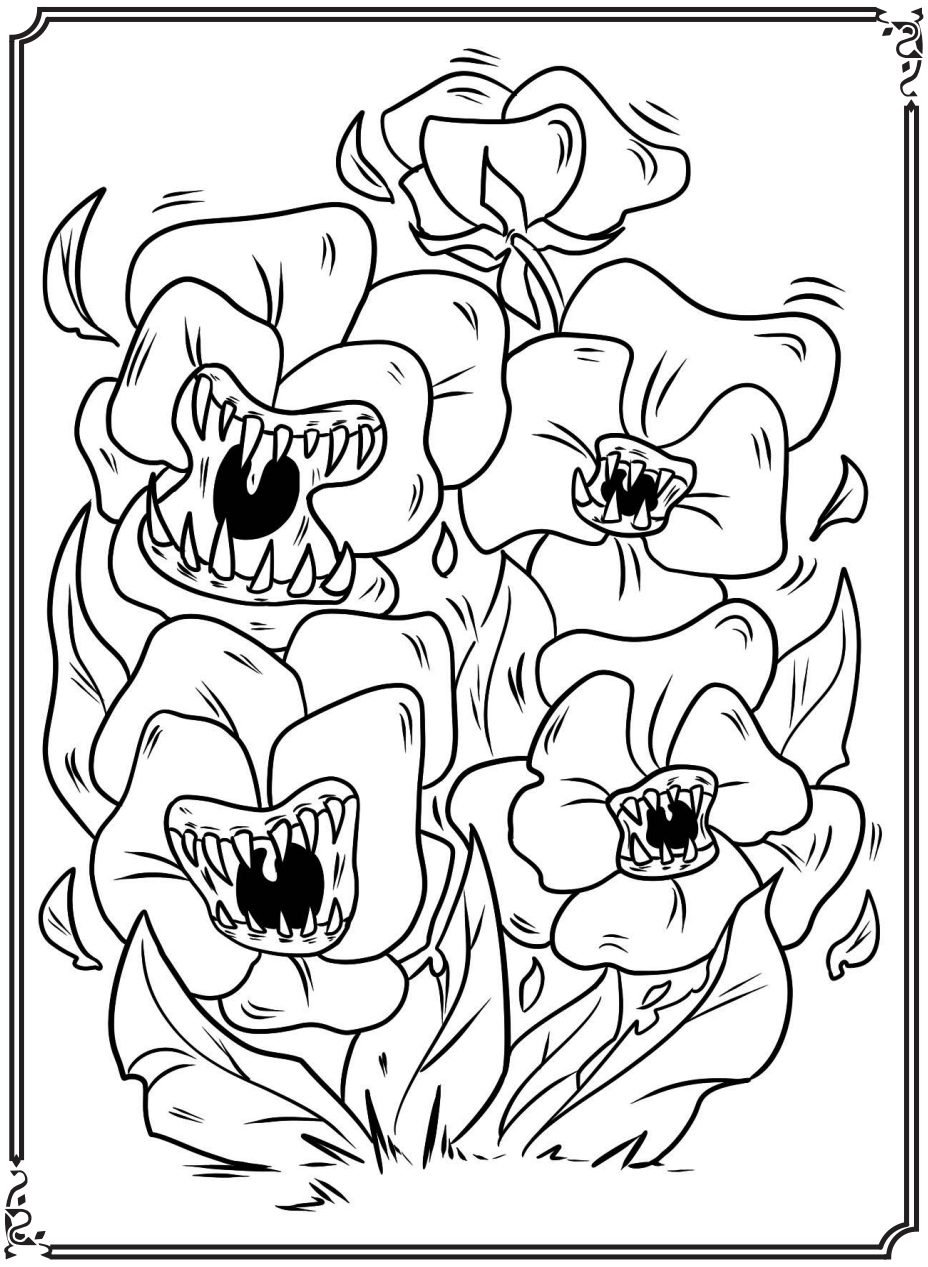
- ДАМЫ И ГОСПОДА. ПРИДВОРНЫЕ И РЫЦАРИ. ПРИВЕТСТВУЙТЕ ..... (ВВЕДИТЕ ИМЯ)! В ЗАЛЕ РАЗДАЮТСЯ МОЩНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ В ВАШУ ЧЕСТЬ.

НАГРАДА

[ДОБАВЬ В ПРЕДМЕТЫ: 2 МОНЕТЫ УДАЧИ. ПОТРАТИВ МОНЕТУ ТЫ, МОЖЕШЬ ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИК]
[УЛУЧШИ ОДНО ИЗ СВОИХ КАЧЕСТВ (СИЛУ, РАЗУМ ИЛИ ЛОВКОСТЬ) НА +1.]

КОНЕЦ. (54)





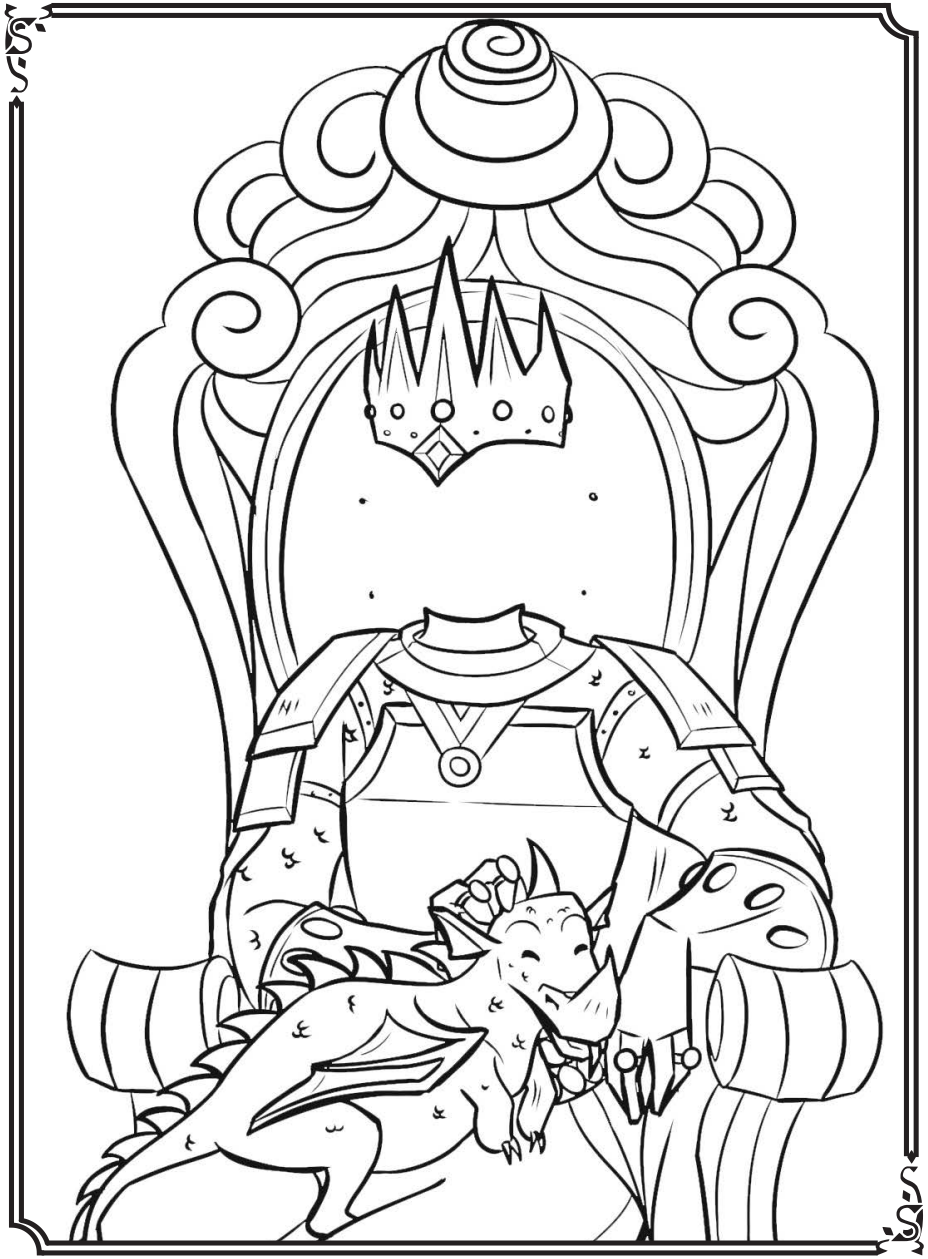
ТЫ НАЧИНАЕШЬ ИСКАТЬ СЛЕДЫ У БАШНИ ВОЛШЕБНИКА. К СОЖАЛЕНИЮ, ВЕЗДЕ УЛОЖЕНЫ КАМЕННЫЕ ПЛИТЫ, НА КОТОРЫХ НЕТ НИЧЕГО ИНТЕРЕСНОГО. НУ РАЗВЕ ЧТО В СТОРОНЕ ЕСТЬ МУРАВЕЙНИК И ОДНА ДОХЛАЯ ГУСЕНИЦА. ОГЛЯДЕВШИСЬ ТЫ ЗАМЕЧАЕШЬ ЧТО-ТО БЛЕСТЯЩЕЕ МЕЖДУ ЗУБАСТЫМИ ЦВЕТАМИ, НО ОНИ РЫЧАТ НА ТЕБЯ. ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ?

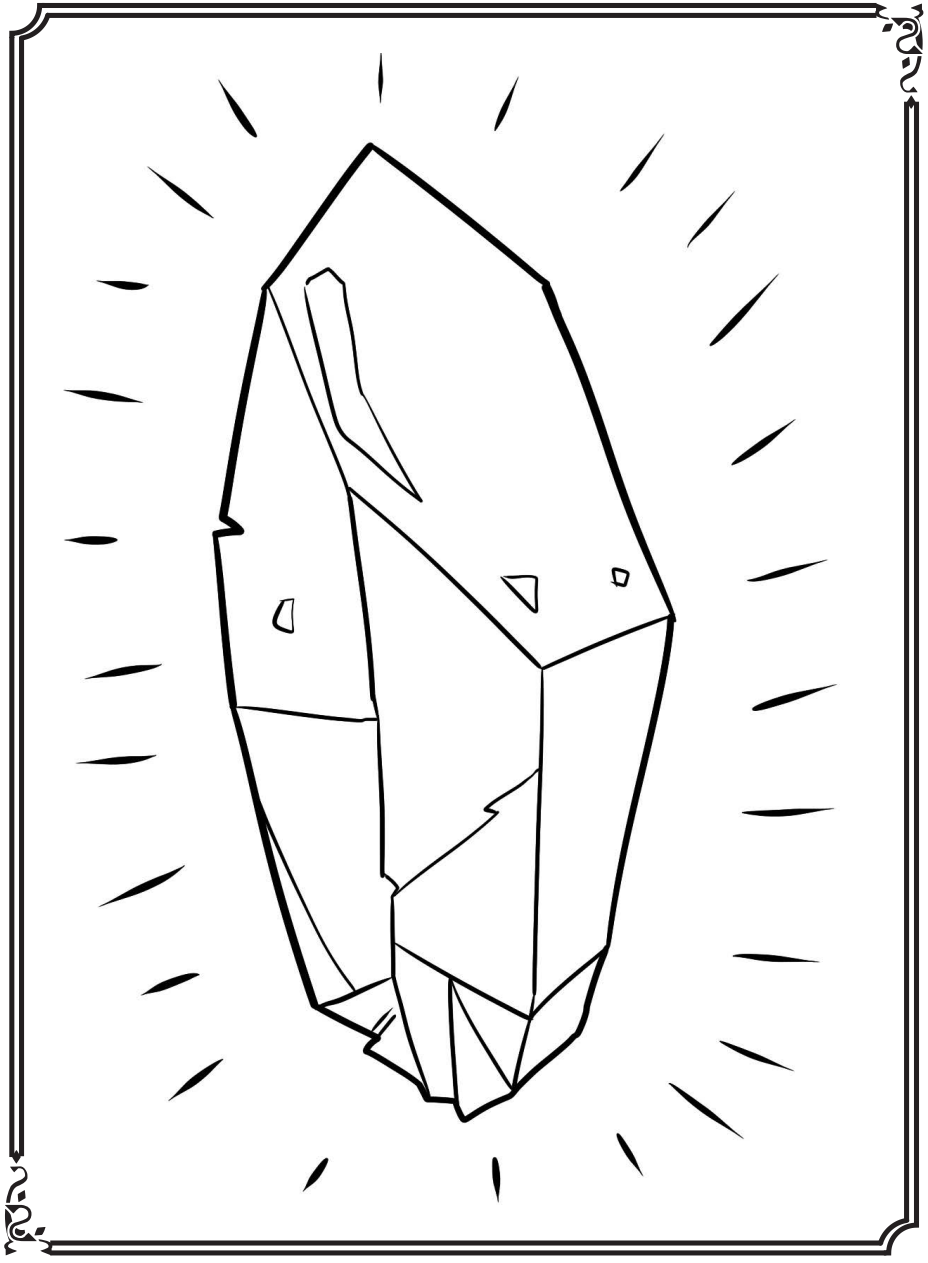
- НЕ ЧЕГО ИНТЕРЕСНОГО. Я БУДУ ИСКАТЬ СЛЕДЫ НА ТРОПИНКЕ ВЕДУЩЕЙ В ЛЕС. (40)
- Я ХОЧУ ДОСТАЮ ЭТУ ШТУКУ ИЗ ЦВЕТОВ. [ПРОВЕРКА НА ЛОВКОСТЬ: МЕНЕЕ 11 (42), 11 ИЛИ БОЛЕЕ (36)]
- Я СПРАШИВАЮ У ЦВЕТОВ, РАЗРЕШАЮТЛИ ОНИ МНЕ ДОСТАТЬ ЭТОТ ПРЕДМЕТ. (38)

ТЫ ВХОДИШЬ В ТРОННЫЙ ЗАЛ, ГДЕ НЕВИДИМАЯ КОРОЛЕВА ВЕДЕТ НАПРЯЖЕННУЮ ДИСКУССИЮ СО СВОИМИ СОВЕТНИКАМИ. ОНА ДЕЛАЕТ ПАУЗУ И СПРАШИВАЕТ:

- ТЫ УЖЕ ВЕРНУЛСЯ? ТЫ ЗНАЕШЬ, ГДЕ НАХОДИТСЯ ВОЛШЕБНИК?

- ДА. ЕГО СЪЕЛ МЕДВЕДЬ В ЛЕСУ. (34)
- НЕТ ЕЩЕ. Я НАШЕЛ ЛЕСУ ГРОТ, МНЕ НУЖНО ВЕРНУТЬСЯ И ПРОВЕРИТЬ ЕГО. (17)





ПОРТАЛ ПЕРЕМЕСТИЛ ВАС ВНУТРЬ ВОЛШЕБНОЙ БАШНИ. ВЫ СТОИТЕ СРЕДИ ПОЛОК, ПРОГИБАЮЩИХСЯ ПОД КНИГАМИ, СТОЛОВ, УСЫПАННЫХ РУКОПИСЯМИ И МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ, КОТОРЫЕ СЕЙЧАС ИЗУЧАЕТ ВОЛШЕБНИК. КСАНТАР НАКОЛДОВАЛ ЧАШКУ ЧАЯ И ЧАШКУ МАЛИНОВОГО ВАРЕНИЯ. ЛЕТАЮЩИЕ ЧАШКИ ПРИЗЕМЛИЛИСЬ НА СТОЛ РЯДОМ С ТОБОЙ. ВОЛШЕБНИК УЛЫБНУЛСЯ И СКАЗАЛ:

- ПРОСТИ ЭТОТ БЕСПОРЯДОК. УБОРЩИЦА ДАВНО СБЕЖАЛА. НЕ ДУМАЮ, ЧТО ЕЙ ПОНРАВИЛАСЬ МЕТЛА, КОТОРАЯ САМА ЛЮБИТ УБИРАТЬ. ХМ... ТЫ ПОМОГ МНЕ, ТАК ЧТО ПОЗВОЛЬ МНЕ КОЕ-ЧТО ТЕБЕ ПОДАРИТЬ.

ВОЛШЕБНИК НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ РЫЛСЯ ВО МНОЖЕСТВЕ ЯЩИКОВ, КОТОРЫЕ ПОЯВЛЯЛИСЬ ОДИН ЗА ДРУГИМ, СОВЕРШЕННО ИЗ НИОТКУДА. НАКОНЕЦ ОН ТОРЖЕСТВУЮЩЕ ВОСКЛИКНУЛ: АГА! И ДОСТАЛ СВЕРКАЮЩИЙ СОЛНЕЧНЫМ СИЯНИЕМ КРИСТАЛЛ.

- ЭТО ДЛЯ ТЕБЯ. ЭТОТ СОЛНЕЧНЫЙ КАМЕНЬ ОСВЕЩАЕТ ПУТЬ В ТЕМНОТЕ. ОН ОЧЕНЬ ЦЕНЕН, ТАК ЧТО СЛЕДИ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ЕГО НЕ УКРАЛИ. КАК ТОЛЬКО ТЫ ВЫПЬЕШЬ ЧАЙ, СПУСТИСЬ В ГОСТИНУЮ. Я ОТКРОЮ ПОРТАЛ В ЗАМОК ГЕРОЕВ. КОРОЛЕВА УЖЕ ЗАЖДАЛАСЬ.

[ДОБАВЬ В СНАРЯЖЕНИЕ: СОЛНЕЧНЫЙ КАМЕНЬ. ОН ОСВЕЩАЕТ ВСЮ ТЬМУ.]

47

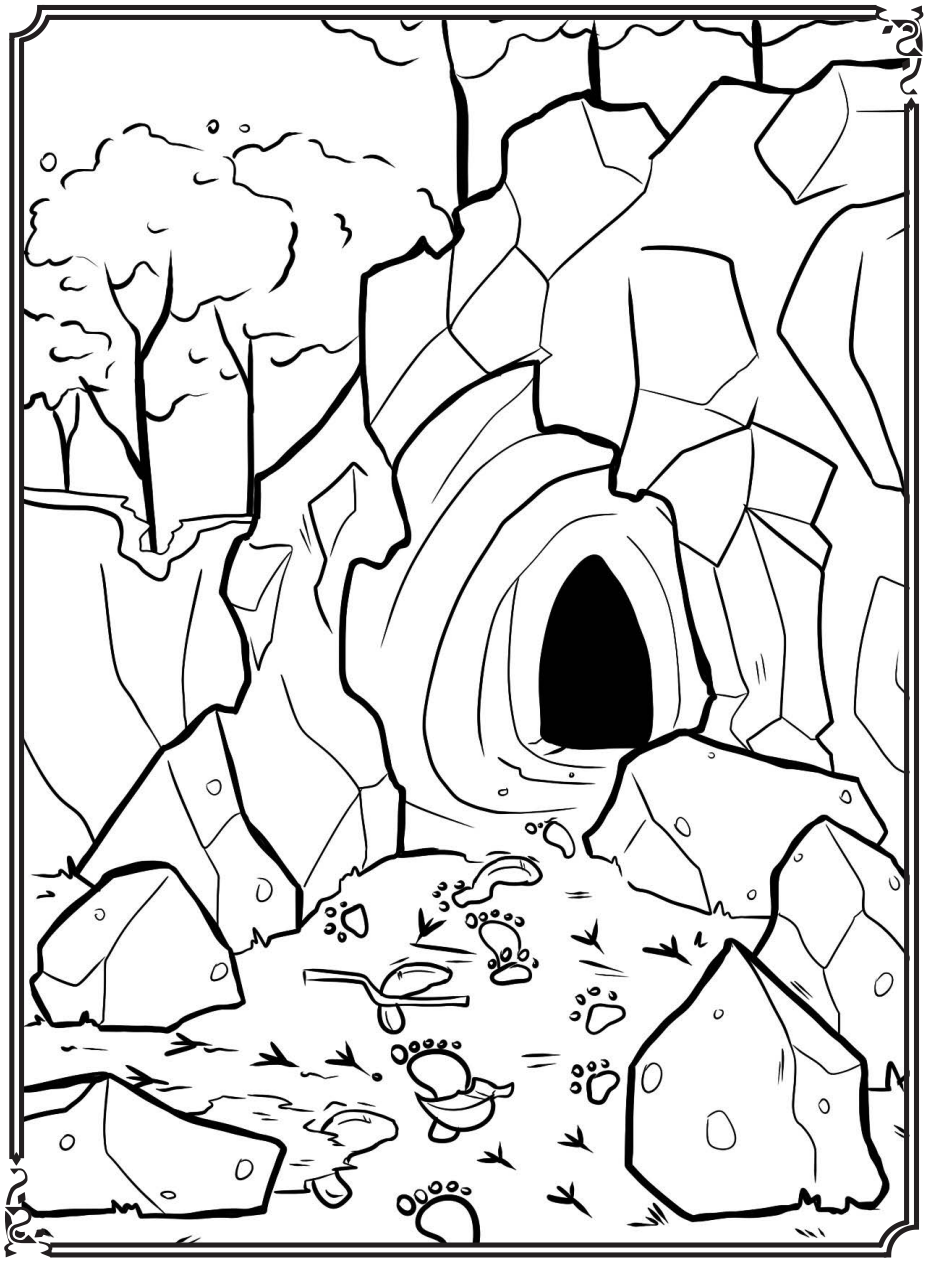
Ты выходишь из грота и возвращаешься по тропе через лес. Ты проходишь мимо башни волшебника и попадаешь в волшебный сад. Плоды свисают с деревьев и манят видом и запахом, обещая сладость и сочность. Волшебник попросил у вас один, но ты срываешь несколько и кладешь их в рюкзак. Они обязательно пригодятся в будущих приключениях. Завязываешь рюкзак и бежишь обратно.

Через час ты достигаете грота, тяжело дыша. Бег был утомительным. Ты входишь в грот.

[Добавь в снаряжение: 3 волшебных фруктат. Если съесть такой фрукт, то усталость снизится на 1 балл].

(39)





ВНИМАТЕЛЬНО ОСМОТРЕВ ПОЛЯНУ, ТЫ НАХОДИШЬ СТАРЫЕ КОСТИ ЖИВОТНЫХ, ПТИЧЬИ ПЕРЬЯ, СЛЕДЫ КОГТЕЙ НА СОСЕДНЕМ ДЕРЕВЕ И ОТПЕЧАТОК ЛАПЫ МЕДВЕДЯ. КРОМЕ НИХ, ТЫ ВИДИШЬ СЛЕД БОСОЙ НОГИ, КОТОРЫЙ ВЕДЕТ ВНУТРЬ ГРОТА. ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ?

- Я ВХОЖУ В ТАИНСТВЕННЫЙ ГРОТ. (17)
- Я ВЕРНУСЬ В ЗАМОК ГЕРОЕВ И СКАЖУ, ЧТО ВОЛШЕБНИКА СЪЕЛ МЕДВЕДЬ. (46)

ТЫ ХОДИШЬ СРЕДИ ПРЕКРАСНЫХ ФРУКТОВЫХ ДЕРЕВЬЕВ. ЧЕГО ЗДЕСЬ ТОЛЬКО НЕТ? БАНАНЫ, АПЕЛЬСИНЫ, МАНДАРИНЫ, ПЕРСИКИ, СОЧНЫЕ ЯБЛОКИ, СЛИВЫ И МНОГОЕ ДРУГОЕ, ЧЕГО ТЫ НИ КОГДА НЕ ВСТРЕЧАЛ ВИДЕЛ ПРЕЖДЕ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ГОЛОД И ЖАЖДУ. ФРУКТЫ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ СПЕЛЫМИ И ВКУСНЫМИ. ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАЕТЬ?

💎 Я ЕМ ОДИН ИЗ ФРУКТОВ И БЕРУ ЕЩЕ ОДИН С СОБОЙ (21)

💎 Я СПЕШУ, ПО ЭТОМУ НЕ ОСТАНАВЛИВАЮСЬ И ИДУ ДАЛЬШЕ (25)





Волшебник сделал замысловатое движение рукой и прошептал какое-то заклинание. Рядом появился магический портал. Волшебник сказал:
- Позволь пригласить тебя на чай с малиновым варением. Я хочу поблагодарить тебя за твою доброту.

Вы входите в волшебный портал.

(47)

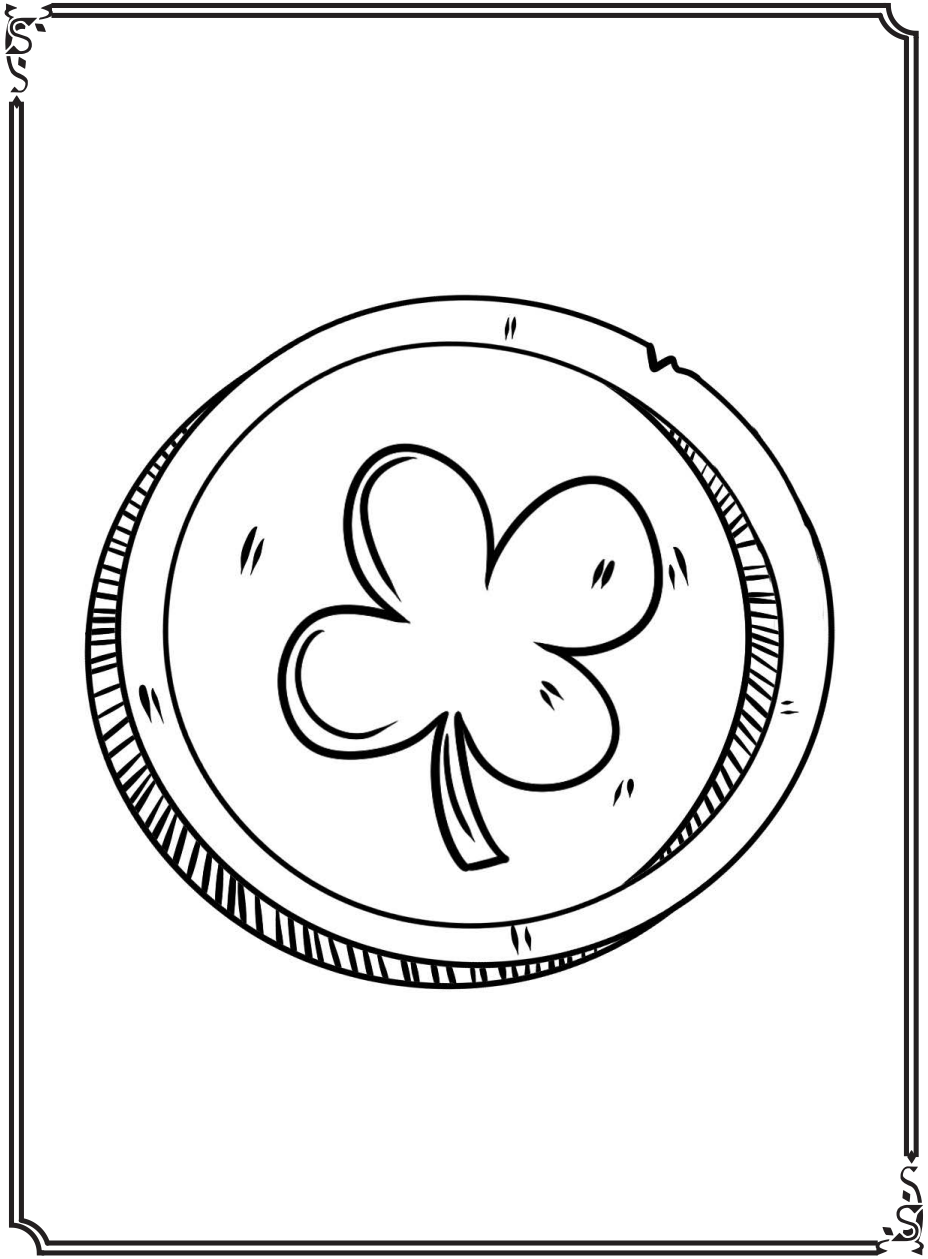
51

КСАНТАР, ПОХОЖЕ, ОЧЕНЬ РАД ВИДЕТЬ СВОЮ ТАПОЧКУ. КАЖЕТСЯ, ЧТО - ТО ЗАСТРЯЛО ВНУТРИ -ОН ДОСТАЕТ ЗОЛОТУЮ МОНЕТУ И ВРУЧАЕТ ЕЕ ТЕБЕ, ГОВОРЯ: ЭТО, КАЖЕТСЯ, ПРИНАДЛЕЖИТ ТЕБЕ.

[ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ 1 СЧАСТЛИВУЮ МОНЕТУ].

ВОЛШЕБНИК ПОТЕР РУКИ И СКАЗАЛ:
- МЫ ГОТОВЫ, ИДЕМ!

(51)



НАРИСУЙТЕ КРАСНЫЙ ТАПОЧЕК

ВОЛШЕБНИК НАХМУРИЛСЯ, ЗАДУМАВШИСЬ НА МГНОВЕНИЕ, ЗАТЕМ ПРОШЕПТАЛ ЗАКЛИНАНИЕ. ТУТ ЖЕ НА ЕГО БОСОЙ НОГЕ ПОЯВИЛСЯ КРАСНЫЙ ТАПОЧЕК.

- ХОРОШО! ДУМАЮ, ТЕПЕРЬ МЫ МОЖЕМ ИДТИ!

(51)

53

ПОСЛЕСЛОВИЕ

СПАСИБО, ЧТО ИГРАЕТЕ В СКАЗКУ!

ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ КОММЕНТАРИИ ИЛИ ВОПРОСЫ, ПИШИТЕ ИХ ПО АДРЕСУ: KONTAKT@SZKOLAWYOBRAZNI.PL

ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛОСЬ, В ОКТЯБРЕ БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДДЕРЖАТЬ НАС НА КРАУДФАНДИНГОВОЙ КОМПАНИИ. МЫ ССОБЕРЕМСЯ ВЫПУСТИТЬ ДВЕНАДЦАТЬ СКАЗОК. ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ПОДДЕРЖИВАЮТ НАС, МОГУТ РАССЧИТЫВАТЬ НА ДОПОЛНЕНИЯ, КОТОРЫЕ НЕ БУДУТ ДОСТУПНЫ В МАГАЗИНАХ, И НА ВНЕСЕНИЕ ИХ ИМЕН В GALERIA GLORY.

А ПОКА ВЫ МОЖЕТЕ ПОСЕТИТЬ САЙТ WWW.BASNIOGRA.PL И ПОДПИСАТЬСЯ НА РАССЫЛКУ НОВОСТЕЙ. МЫ ПРОИНФОРМИРУЕМ ВАС О НАЧАЛЕ СБОРА СРЕДСТВ И ВОЗМОЖНОСТИ УЧАСТВОВАТЬ В РАЗВИТИИ НАШЕГО СОВМЕСТНОГО ПРОЕКТА!

Marcin Kubiesa