

Преступный маг

Грэм Дэвис

Спастись от неминуемой смерти ... для судьбы, худшей, чем смерть!

Это была плохая идея с самого начала. Даже несмотря на то, что вы были без гроша и голодали, вам не стоило пытаться обворовывать этого толстого торговца. Толстые торговцы потому и толстеют, что делают все возможное, чтобы никому не сошло с рук воровство у них. Вы молча стоите в зале городского суда Вулфтауна, размышляя о несправедливости жизни в целом. Когда вернулись из своего последнего приключения, с карманами набитыми золотом и драгоценными камнями, вы были всеобщим любимцем. Когда же деньги закончились, все отвернулись от вас. Теперь вас либо повесят, либо лишат правой руки – для вас это смертный приговор в любом случае.

Искатель приключений не должен умирать в петле или голодать, как нищий-калека.

Тишина в зале суда неожиданно нарушается, когда худой человек с короткой спутанной бородой в мантии поднимается на ноги в галерее для публики. Судьи удивленно переглядываются.

«Суд дает слово представителю Гильдии магов», - говорит судья с ноткой беспокойства в голосе.

«Да будет это угодно суду, - говорит волшебник удивительно сильным голосом. - Гильдия требует жизни и права распоряжения личностью этого заключенного».

Ваше сердце замирает. Как раз тогда, когда вы думали, что хуже уже быть не может... Никто не знает, что происходит с заключенными, которых забирает себе Гильдия магов, но вы можете сделать несколько предположений. Они могут перемолоть вашу печень для одного из своих зелий или продать вашу душу демону – внезапно перспектива быть повешенным уже кажется не такой уж плохой.

«Просьба удовлетворена, - нараспев произносит судья. - Заключенный должен быть доставлен в Гильдию магов под конвоем». Ропот пробегает по залу суда, когда стражники выводят вас...

«Ну, ты мог бы выглядеть немного веселее, - говорит волшебник, когда вас доставляют в Дом Гильдии. - Я предлагаю тебе шанс на жизнь». Он посмеивается над вашим подозрительным взглядом и продолжает.

«Чуть больше века назад в этой Гильдии состоял волшебник по имени Галтаззет. Его интересовало создание

магических существ, и он занимался скрещиванием различных видов, но он зашел слишком далеко и затронул основы самого Хаоса. Он создал в качестве слуг для себя новую расу – людей-муравьев. Это огромные прямоходящие муравьи с человека ростом. Они сбежали из его лаборатории и с тех пор рассеялись по всем Равнинам. Его исключили из Гильдии. Теперь мы обнаружили, что он занял заброшенную шахту в предгорьях, и разводит там армию своих мерзких тварей, чтобы завоевать страну и отомстить Гильдии.

Его логово хорошо охраняется, и никто из волшебников, посланных разобраться с ним, не вернулся. Возможно, у воина будет больше шансов. Ваша жизнь уже потеряна, так что вам нечего терять – и у вас есть шанс вернуть себе жизнь и свободу. Что вы на это скажете?»

Вы с недоверием смотрите на волшебника.

«А если я обману вас и убегу?» - спрашиваете вы. Волшебник довольно неприятно смеется.

«У нас есть способы отслеживать людей с помощью магии, - говорит он. - И некоторые из наших препаратов требуют особых ингредиентов, таких как человеческие сердца, взятые все еще бьющимися из тела донора...». Он делает многозначительную паузу.

«Вы не оставляете мне выбора, - говорите вы. - Где этот Галтаззет?»

«Вам будут даны подробные указания, - улыбается волшебник, - как только вы экипируетесь».

Как сражаться с существами подземелья

Прежде чем отправиться на поиски Галтаззета, вы должны сначала определить свои сильные и слабые стороны. В вашем распоряжении меч и щит, а также рюкзак с провизией (едой и питьем – 5 порций) для путешествия. Вы готовились к своему походу, практикуясь в фехтовании и энергично тренируясь, чтобы укрепить свою выносливость.

Чтобы увидеть, насколько эффективными были ваши усилия, вы должны использовать кубики, чтобы определить ваши начальные показатели Мастерства, Выносливости и Удачи. 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 записывать свои результаты 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 фэнтазийном 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).

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 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 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 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 испытываете свою Удачу, вы должны вычитать 1 из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованным 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 можете 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. Вычтите 1 дополнительное очко Выносливости.

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

Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваш навык Мастерства 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. Ваш навык Мастерства никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Мастерства (смотри ниже) восстановит ваш навык до исходного уровня в любое время.

Проверка Мастерства

В разное время вам будет предложено проверить свое Мастерство. Процедура тестирования вашего Мастерства выглядит следующим образом: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше вашего текущего Мастерства, вы успешно прошли проверку, и результат будет в вашу пользу. Если число больше вашего текущего Мастерства, вы не прошли проверку, и вам придется пострадать от последствий. Однако, в отличие от «проверки Удачи», не отнимайте 1 очко от вашего Мастерства каждый раз, когда проверяете его.

Выносливость и провизия

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!

Ваш рюкзак изначально содержит пять порций еды. Вы можете отдохнуть и поесть в любой момент, но только не во время боя. Употребление в пищу еды восстанавливает 4 очка Выносливости. Когда вы едите пищу, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните, что у вас впереди длинный путь, так что используйте ваши запасы мудро!

Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Выносливости (смотри ниже) восстановит Выносливость до исходного уровня в любое время.



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. Использование зелья Удачи (см. ниже) восстановит ее до исходного уровня в любое время, и увеличить ваш первоначальную Удачу на 1 балл.

Снаряжение и зелья

Вы начнете свое приключение с минимальным количеством снаряжения, но можете найти или купить различные предметы во время вашего путешествия. Вы вооружены мечом и щитом и одеты в кожаные доспехи. У вас есть рюкзак, чтобы хранить свои запасы еды и любые сокровища, которые вы можете найти, но пока в нем хранится только фонарь.

Кроме того, вы можете взять одну бутылку волшебного зелья, которое поможет вам в ваших поисках. Вы можете выбрать:

Зелье Мастерства - восстанавливает Мастерство

Зелье Выносливости - восстанавливает Выносливость

Зелье Удачи - восстанавливает очки Удачи и добавляет 1 к первоначальному уровню

Эти зелья могут быть выпиты в любое время во время вашего приключения (за исключением того момента, когда вы участвуете в битве). Принимая зелья, вы будете, восстанавливать Мастерство, Выносливость или Удачу до исходного уровня (а зелье Удачи добавит 1 очко к начальному показателю).

Каждая бутылка содержит 2 порции зелья, то есть характеристика может быть восстановлена дважды за время приключения. Запишите на вашем листе персонажа, какое зелье вы выбрали.

Помните также, что вы можете выбрать только одно из трех зелий, так что выбирайте мудро!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Теперь вы экипированы и готовы к тому, что ждет вас впереди. Волшебник провожает вас до ворот города. Он указывает в сторону предгорий в нескольких днях ходьбы отсюда, и желает вам удачи. Вы в последний раз проверяете содержимое рюкзака, придаете лицу мрачное выражение и начинаете свой путь. Перейдите к параграфу 1.





1

Следуя указаниям полученным в Гильдии магов, вы несколько дней пробираетесь через поросшие кустарником пустоши, а затем по густому лесу, пока не добираетесь до поляны, на которой расположен вход в подземное логово Галтаззета. Утес, отделяющий лес от горного плата, возвышается примерно на 200 футов. Стоя на опушке, вы осторожно заглядываете в темный вход в шахту.

Испытайте свою Удачу. Если повезет - 194. Если не повезет – 69.

2

Вы осторожно подходите к статуе. Когда приближаетесь, вы видите, что ее глаза сделаны из двух больших рубинов, которые сверкают в полумраке.

Если хотите достать драгоценные камни - 101.

Если осмотрите стойки с оружием - 57.

Если осмотрите жаровню - 154.

3

Вам удается немного ослабить крепление одного из камней, как вдруг вас сзади поражает струя пламени – теряете 2 очка Выносливости. Вы поворачиваетесь и видите, что жаровня только что сама собой загорелась!

Если продолжите доставать камни - 109.

Если остановитесь и осмотрите жаровню - 48.

4

У вас нет другого выбора, кроме как сражаться с Галтаззетом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГАЛТАЗЗЕТ	10	15

Если колдун выигрывает два раунда подряд - 28. Если выиграете бой - 174.

5

В конце концов, Скиталис умирает. Оглядев комнату, обнаруживаете, что не все сокровища были иллюзией – среди костей прошлых жертв вы находите украшенный драгоценными камнями меч и два драгоценных камня стоимостью 25 золотых монет каждый. Меч волшебный, он добавляет 1 очко к вашей силе атаки в бою.

Других выходов нет, поэтому вы должны вернуться назад по проходу и сделать другой выбор - 42.

6

Из своего укрытия вы слышите, как Галтаззет выкрикивает приказы на непонятном языке. Даже, несмотря на то, что заклинание не сработало, ваша попытка наложить его выдала вашу позицию. Вы крепко сжимаете меч и встаете спиной к стене, пока люди-муравьи и зомби приближаются к вам. Вас сильно превосходят в числе, и ваше положение выглядит отчаянным.

Бросьте два кубика. Если результат равен 5 или меньше - 179. Если результат равен 6 или более - 39.

7

Вы следуете за Галтаззетом, когда он, прихрамывая, проходит через дверной проем в соседнюю пещеру, поменьше. В этой камере с трех сторон вокруг большого прямоугольного каменного резервуара расставлено множество верстаков. Когда входите, волшебник что-то делает с оборудованием на одном из столов. Сине-зеленая искра проскакивает от аппарата к резервуару, и желто-коричневое вещество в резервуаре начинает шевелиться.

«Мои дети защитят меня! - хихикает безумный маг, хромая из комнаты по другому коридору. Прежде чем вы успеваете последовать за ним, вещество в резервуаре вздымается почти вертикально, как столб фонтана, и стреляет в вас щупальцем.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПРОТОПЛАЗМА ДЛЯ КЛОНИРОВАНИЯ	4	30

После трех раундов боя - 196.

8

Похоже, это какая-то кладовая. Она завалена всевозможным мусором.

- Осмотрите эти обломки (если еще этого не делали)? 21
- Закроете дверь, продолжите движение на восток и повернете за угол? 42
- Закроете дверь и повернете на запад? 170

9

Выкрикиваете боевой клич и бросаетесь на призрачную фигуру. У вас есть волшебное оружие?

Если есть - 27.

Если нет - 133.

10

Последние уцелевшие люди-муравьи убегают прочь от вашего меча, возбужденно щелкая. Вы и Галтаззет остаетесь одни лицом к лицу в разных концах пещеры. Волшебник поднимает руку, чтобы произнести заклинание.

Если у вас есть копье или кинжал, чтобы метнуть во врага - 148.

Если нет - 187.

11

Вы решаете оставить амулет в покое и выходите из комнаты. Сделайте другой выбор - 8.

12

Вы направляетесь на юг по проходу. Через несколько шагов вы подходите к двери в восточной стене. От двери дальше на юг вы можете разглядеть перекресток.

Откроете дверь (если еще этого не делали)? 75

Или продолжите движение до перекрестка? 112

13

Ваше оружие поражает Галтаззета прежде, чем он успевает закончить свое заклинание, и заряд синей энергии падает на пол, не причиняя вам вреда. Вы снова выхватываете меч и сближаетесь с волшебником, прежде чем он успевает

наложить еще одно заклинание. Начните бой Галтаззетом, вычтя 2 очка из его Выносливости - 4.

14

Проход ведет в темноту. Через несколько ярдов вы подходите к двери в восточной стене.

Откроете дверь (если еще этого не делали)? 75

Продолжите идти по коридору? 198

Или вернетесь назад на перекресток и попробуете другой путь? 112

15

Лестница ведет вниз в короткий коридор, который заканчивается деревянной дверью. Вы открываете дверь и оказываетесь в комнате. Внутри два человека-муравья (если уже были здесь - 182). Вы застали их врасплох и атакуете, прежде чем они успевают плюнуть в вас своей кислотой. Сражайтесь с ними по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	6	8
ВТОРОЙ ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	6	7

Если выиграете - 182.



16

Наконец гоблин-шаман умирает. Быстрый обыск тела дает несколько интересных предметов – 7 золотых монет, небольшую кожаную фляжку и свиток. Фляжка содержит голубую шипучую жидкость, которая слабо пахнет рыбой. Во фляжке хватит на два глотка – если выпьете жидкость в любое время во время приключения, запишите номер параграфа, на котором находитесь, и перейдите к параграфу 177, чтобы посмотреть, что произойдет. Свиток, к вашему удивлению, написан на человеческом языке и, похоже, представляет собой заклинание под названием «Огненная буря». В комнате больше нет ничего интересного. Что теперь будете делать?

Выйдете через северную дверь? 20

Или вернетесь на перекресток? 112



17

Когда вы уклоняетесь от ожившего хлыста, распахивается дверь в южной стене. В комнату входит огромный уродливый гоблин в изодранных церемониальных одеждах. Это должен быть шаман, который служит в храме в качестве жреца. Он лает несколько слов на языке гоблинов, и хлыст ударяет вас снова.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХЛЫСТ	9	-

Проведите один раунд боя, а затем – 145.

18

Волшебник отскакивает назад и делает жест рукой. У вас есть аметистовый амулет?

Если да - 90.

Если нет - 129.

19

Дверь распахивается, за ней заваленная мусором комната с грубой мебелью. В комнате три гоблина – один выхватывает меч и бросается на вас с лающим криком, в то время как двое других прыгают к своему оружию.

Если останетесь стоять в дверях – 85.

Если войдете в комнату -94.



20

Вы проходите через северную дверь в большую комнату. Похоже, это какой-то храм – в дальнем конце стоит статуя злобного и могущественного на вид гоблина, около двух метров высотой, а перед статуей стоит незажженная железная жаровня. По обе стороны от жаровни стоят стойки с хлыстами и ножами. В южной стене комнаты есть еще одна дверь.

Если вы уже победили гоблина-шамана – 84. Если нет – 2.

21

Проверьте Удачу. Если повезет – 33, если нет – 51.

22

Вы продолжаете идти по туннелю. Галтаззет явно направлялся к чему-то важному или, возможно, к другому выходу – и вы хотите узнать, к чему именно. Вскоре вы попадаете в сложную сеть пещер и проходов, похожих на лабиринт – 110.

23

Аметист в амулете теперь светится ярко-фиолетовым. Когда свет от камня падает на груду сокровищ, золото и драгоценные камни исчезают, и вы видите большую ярко окрашенную змею на их месте. Вы слышали легенды о Скиталис, или Змее Сокровищ, которая использует иллюзии сокровищ, чтобы привлечь жертв. Змея, похоже, не понимает, что ее иллюзию раскрыта – она остается совершенно неподвижной, ожидая, когда вы подойдете ближе.

Нападете на нее? 122

Или решаете оставить ее в покое, повернуть назад и сделать другой выбор? 42

24

Среди обломков вы не находите ничего интересного. Покидаете комнату и возвращаетесь назад - 42.

25

Вы застали человека-муравья врасплох и атакуете, прежде чем он успевает плюнуть в вас своей кислотой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	7	7

Если выиграете - 62.

26

Гигантский жук занят едой и, похоже, не обращает на вас особого внимания, пока вы осторожно приближаетесь к нему. Проверьте свое Мастерство. Если успешно вы раните его первым ударом, можете уменьшить его Выносливость на 2 очка, если неудачно ваш меч безвредно отскакивает от его жесткого панциря.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ ЖУК	9	16

Если победите - 61.

27

Набрасываетесь на призрака со своим волшебным мечом. Проведите раунд боя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПРИЗРАК	9	8

Если выиграете раунд - 67. Если призрак выиграет раунд - 126.

28

Бросьте кубик.

Если выпадет 1 или 2, то - 81.

Если 3 или 4, то - 113.

Если 5 или 6, то - 18.

29

Вы ждете несколько секунд, затем тихо передвигаетесь за другой стол. Испытайте Удачу еще раз. Если повезет – 184, если нет - 152.

30

Больше фигур из слизи не появляется – вы, наконец, победили протоплазму. Вы берете фонарь с одной из скамеек и бросаете его в резервуар, поджигая остатки слизи, в качестве последнего удара. Теперь, вам надо разыскать и добить этого проклятого волшебника! Вы бежите по туннелю вслед за Галтаззетом - 167.

31

Волшебник видит вас за мгновение до того, как вы бросаете свое оружие, и делает пас одной рукой. Воздух перед ним становится твердым, как лед, и ваше оружие отскакивает от него, не причиняя вреда - 105.

32

Вы тараните дверь плечом. Она не открывается, но одна из ее досок поворачивается и бьет вас в ответ! Потеряйте 2 очка Выносливости. Дверь это на самом деле имитатор, способный принимать любую форму, которую он выберет. Теперь он принимает примерно гуманоидную форму и нападает на вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ИМИТАТОР	9	8

Если выиграете – 121.

33

Среди мусора вы находите прекрасный золотой амулет, украшенный аметистом.

Поднимете его? 131

Если оставите его лежать на полу? 11

34

«Тьфу! - плюется призрак. - То, что я мертв, еще не значит, что я полный идиот! Неужели ты думаешь, что я в это поверю?» Что теперь будете делать?

Нападете на призрака? 9
Убежите? 99
Или дадите другой ответ? 147



35

Лестница ведет в маленькую пустую комнату. В северной стене есть дверь, а с востока в нее ведет проход.

Пойдете по коридору? 99
Откроете дверь? 168

36

Завернув за угол, вы видите, что кто-то сидит на корточках перед дверью в нескольких ярдах впереди. Похоже, он взламывает замок и, не услышал, как вы подошли.

Нападете на него? 143
Заговорите с ним? 132
Или будете молчать и наблюдать? 124

37

Хлыст падает на пол, когда гоблин-шаман умирает. Быстрый обыск тела дает несколько интересных предметов – 7 золотых монет, небольшую кожаную фляжку и свиток. Фляжка содержит голубую шипучую жидкость, которая слабо пахнет рыбой. Во фляжке хватит на два глотка – если выпьете жидкость в любое время во время приключения, запишите номер параграфа, на котором находитесь, и перейдите к параграфу 177, чтобы посмотреть, что произойдет. Свиток, к вашему удивлению, написан на человеческом языке и, похоже, представляет собой заклинание под названием «Огненная буря». Два драгоценных камня в глазах статуи теперь можно извлечь без помех – они стоят по 25 золотых монет каждый. Что теперь будете делать?

Заглянете в комнату шамана? 78

Или вернетесь на перекресток? 112

38

Когда дым и пыль рассеются, вы видите результат заклинания. Повсюду разбитое оборудование и мертвые или умирающие люди-муравьи. Несколько зомби все еще шаркают по пещере, не обращая внимания на опустошение. Неуверенно поднимаетесь на ноги – вы никогда не обучались магии, и наложение заклинания умственно истощило вас. Потеряйте 2 очка Выносливости, но восстановите 1 очко Удачи. Галтаззет вылезает из-под обломков верстака и сердито смотрит на вас. Он поднимает руку, чтобы произнести заклинание. Если у вас есть копье или кинжал, чтобы метнуть во врага - 148. Если нет - 187.

39

Небольшая толпа людей-муравьев слегка расступается, и четыре зомби неуклюже приближаются к вам. У вас есть какой-нибудь предмет, на котором начертана руна «Г»?

Если да -130.

Если нет -185.

40

Вы уклоняетесь в сторону, и огненная стрела пролетает мимо. Ваши доспехи на секунду вспыхивают, когда магический заряд задевают наше плечо, но вы сами целы и невредимы. Вы прыгаете на гоблина-шамана, прежде чем он успевает наложить на вас новое заклинание.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОБЛИН-ШАМАН	6	6

Если шаман выиграет два раунда подряд - 88. Если выиграете бой– 16.



41

Среди обломков вы находите останки нескольких тел. Вам удастся найти на них в общей сложности 20 золотых монет. Покидаете комнату и идете назад. Сделайте другой выбор - 42.

42

Вы направляетесь на восток до угла, а затем поворачиваете на север. Через несколько ярдов проход снова поворачивает и ведет на восток; северное ответвление через несколько ярдов заканчивается дверью.

Если повернете на восток (если еще там не были) - 165.

Если продолжите движение на север (если еще там не были)- 52.

Или можете вернуться назад и выбрать другой путь - 103.

43

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОБЛИН	6	6

Если победите его, то сможете пройти в шахту. Быстрый обыск тела дает вам копье, кинжал и бронзовый медальон с руной «Г», можете взять их, если хотите. Вы с отвращением видите, что прерванная вами трапеза состояла из куска человеческой руки. Вы входите в шахту - 112.

44

Дрожа от умственного напряжения, вы пытаетесь запомнить слова на свитке. Странная сила начинает подниматься внутри вас, но запинаетесь, произнося сложный набор слов и символов – в конце концов, вы не волшебник. Сила обращается внутрь и, кажется, взрывается в вашем мозгу. Вы потерпели неудачу; бросьте один кубик, чтобы узнать, сколько очков Выносливости потеряли. Если вы все еще живы - 6.

45

Вы недостаточно быстры, чтобы уклониться от энергетического разряда. Бросьте кубик, чтобы определить, сколько очков Выносливости вы теряете. Если все еще живы, продолжите бой - 4.

46

Вам удается увернуться от жвал огромного гигантского жука. Возможно, на этот раз он промахнулся, но, безусловно, он будет пытаться снова и снова.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ ЖУК	9	16

Если победите - 61.

47

Дверь открывается в коридор, ведущий на юго-запад.

Если пойдете по коридору - 108.

Если будете двигаться на север - 83.

48

Вы внимательно осматриваете жаровню, но не видите ничего необычного.

Если продолжите доставать драгоценные камни - 109.

Если решите оставить их в покое и вернуться на перекресток - 112.

49

Вы врываетесь через дверь в маленькую комнату, занятую двумя гоблинами. Они двигаются, чтобы напасть на вас с пронзительными лающими криками. Сражайтесь с ними обоими одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГОБЛИН	5	6
ВТОРОЙ ГОБЛИН	5	5

Если выиграете - 118.

50

Вы с плеском погружаетесь в ледяную воду и начинаете плыть на другую сторону. Едва делаете пару гребков, как нечто поднимается из воды перед вами – это результат еще одного чудовищного опыта Галтаззета - у него человеческое лицо, тело осьминога и два щупальца, каждое из которых сжимает оружие! Вы должны сражаться с этой тварью, но должны уменьшать свою силу атаки в этом бою на 2 очка из-за того, что сражаетесь в воде.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЧЕЛОВЕК-ОСЬМИНОГ	6	7

Если выиграете, то выбираетесь на другую сторону ущелья и следуете за Галтаззетом по туннелю – 114.

51

Вы не находите ничего интересного или ценного. Сделайте другой выбор - 8.

52

Проход перед вами вскоре заканчивается дверью.

Откроете дверь? 32

Будете прислушиваться у двери, прежде чем открыть ее? 63

Или можете вернуться назад и выбрать другой вариант- 42.

53

Вы осторожно толкаете дверь. Она не заперта – бандиту, должно быть, удалось ее взломать. Когда полностью открываете дверь, пара огромных хитиновых жвал устремляется к вам! Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 46, если нет - 164.

54

Кажется, с помощью этого отверстия можно активировать какой-то механизм, но, несмотря на то, что некоторое время возитесь с ним, вы не можете заставить его что-либо сделать.

Покинете комнату через дверь в северной стене - 20.

Или вернетесь на перекресток - 112.

55

Вы выкрикиваете боевой клич и эффектно выпрыгиваете из своего укрытия, надеясь максимально использовать элемент неожиданности. Проверьте Мастерство. Если успешно - 86, если нет - 195.

56

Заклинание сильнее вас! Бросьте кубик. Если выпадет 1-4, теряете 1 очко Мастерства; если 5 или , теряете 2 очка Мастерства. Продолжите бой - 4.

57

Вы вздрагиваете, глядя на стойки с кнутами и ножами, мрачно представляя себе непристойные жертвоприношения, для которых они, должно быть, использовались. Внезапно прямо на ваших изумленных глазах хлыст с одной из стоек поднимается в воздух и начинает наносить вам удары!

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХЛЫСТ	9	-

Проведите один раунд боя, а затем - 17.

58

Вы внимательно смотрите на жаровню и с содроганием замечаете, что, по крайней мере, часть пепла - это обгоревшие человеческие кости! Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 157, неудачно - 186.

59

Вы напрягаете свои рефлексы до предела, чтобы опередить волшебника и ударить первым. Когда ваш меч поражает его, в воздухе безвредно взрывается вспышка голубой энергии – он потерял заклинание, которое пытался наложить! Начните бой с магом и не забудьте уменьшить его Выносливость на 2 очка - 4.

60

Вбегаете на мост и стремглав бросаетесь к волшебнику. Он хрипит от страха и хромает вниз по туннелю на другой стороне. Веревки моста скрипят и стонут, когда бежите по нему, но вы благополучно добираетесь до другой стороны - 114.

61

Чудовищный жук наконец-то повержен! Переводите дыхание, смываете зеленую кровь мерзкой твари со своего меча и быстро обыскиваете комнату. Испытайте свою Удачу. Если повезет – 41, если нет – 24.

62

Что будете делать?

Станете подслушивать под дверью?	180
Откроете дверь?	106
Вернетесь назад и повернете в боковой проход?	198

Вернетесь на перекресток - 112.

63

Вы прикладываете ухо к двери и застигнуты врасплох, когда одна из досок двери поворачивается и ударяет вас. Потеряйте 2 очка Выносливости. «Дверь» наклоняется вперед и принимает гуманоидную форму, чтобы напасть на вас – на самом деле это имитатор, хитрый монстр, меняющий форму.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ИМИТАТОР	9	8

Если выиграете - 121.

64

Вы слышите приглушенное шарканье и скребущие звуки. Сделайте другой выбор -124.

65

У гоблинов есть при себе мелочь на сумму 3 золотых. Каждый из них носит железный кулон в форме двойного топора, а у одного есть в кармане пара костяных кубиков.

Если обыщете комнату - 181.

Если выйдете через северную дверь - 20.

Или можете вернуться на перекресток - 112.

66

Вы приставляете тело к двери и толкаете. Дверь распахивается, но тело не успевает упасть на пол. Его хватает огромный гигантский жук и тащит в комнату. Если войдете в комнату и нападете на жука - 26. Или вернитесь назад и сделайте другой выбор - 42.

67

Призрак воет от боли, когда волшебный меч ранит его. Уменьшите его Выносливость на 2 очка. «Нет! - кричит он. - Остановись!»

Остановитесь? 172

Или продолжите бой? 192

68

Вы идете, сверяясь с картой, через извилистый лабиринт проходов и небольших пещер. Лабиринт очень сложный, и, несмотря на карту, вы оказываетесь в тупике. Вы стонете, когда понимаете, что, должно быть, где-то свернули не туда, и теперь заблудились! Испытайте свою Удачу. Если повезет - 193. Если не повезет, проверьте Удачу еще раз. Если текущая Удача опустится до 2 очков – 160.

69

Вы осторожно входите в туннель, но шарканье позади предупреждает, что вас заметили. Оборачиваетесь и видите гоблина с копьем, атакующего вас – он, должно быть, прятался снаружи, когда вы вошли - 43.

70

Проход ведет в огромную высеченную в скале пещеру, заваленную щебнем, сломанными шахтерскими тележками и другим мусором. Краткий обыск не дает ничего интересного. В северной стене есть дверь.

Выйдете через северную дверь? 103

Или вернетесь на перекресток? 112

71

Вдавливаете один из кулонов гоблинов в отверстие. Символ двойного топора на мгновение вспыхивает, а затем часть стены распахивается - 125.

72

Пройдя еще немного, проход расширяется в комнату. В дальней стене есть дверь, но ее охраняет человек-муравей (если уже были здесь и победили человека-муравья - 62). Проверьте свое Мастерство. Если успешно –25, если нет - 97.

73

Огненная стрела вырывается из кончиков пальцев гоблина и устремляется к вам через всю комнату! Испытайте свою Удачу. Если повезет – 40, если нет - 169.

74

Лабиринт очень сложный, извилистый и запутанный. Без карты вы скоро безнадежно заблудитесь. Испытайте свою Удачу. Если повезет - 193. Если не повезет, проверьте Удачу еще раз. Если текущая Удача опустится до 2 очков - 160.

75

Вы пытаетесь выбить дверь. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 6, дверь с грохотом распахивается – 19. Если выпадет 2-5, дверь останется плотно закрытой, а вы ушибаете плечо - теряете 1 очко Выносливости. Затем вы можете попытаться снова открыть дверь, продолжить движение по коридору (198) или вернуться к перекрестку (112).

76

Вы понимаете, что вас сильно превосходят числом, но все же решаете рискнуть. Если сможете подобраться достаточно близко к Галтаззету незамеченным, вы, возможно, сможете убить его, а потом уйти в возникшей суматохе. Вы прячетесь за грудой ящиков, едва осмеливаясь дышать. Через несколько секунд вы на корточках перемещаетесь от ящиков за ближайший верстак. Испытайте свою Удачу. Если повезет – 29, если нет - 152.

77

Дверь ведет в короткий коридор, из которого наверх ведет винтовая лестница. Если хотите подняться по лестнице - 35. Или можете сделать другой выбор - 182.

78

Эта маленькая комната завалена обглоданными костями – по крайней мере, некоторые из них человеческие – и

различными другими кусками вонючего мусора. Здесь нет ничего интересного, поэтому вы возвращаетесь на перекресток - 112.

79

Пока вы сражались, еще две отвратительные фигуры из слизи поднимаются из резервуара и выходят, чтобы напасть на вас. Уменьшите Выносливость протоплазмы на 10 очков. Вы должны сражаться с ними обоими одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВАЯ ФИГУРА ИЗ СЛИЗИ	3	5
ВТОРАЯ ФИГУРА ИЗ СЛИЗИ	3	5

Если победите – 175.

80

Наконец призрак рассеивается как туман. Вы идете дальше по коридору - 199.

81

С кончиков пальцев волшебника срывается вспышка голубой энергии, и вы бросаетесь в сторону. Проверьте Мастерство. Если успешно – 139, если нет - 45.

82

Вы попадаете в одного из Галтазетов, и он исчезает - настоящий находится в другом месте. Вы пропускаете удар от настоящего волшебника и теряете 2 очка Выносливости. Если остался только один Галтаззет - 4. Если осталось больше одного Галтаззета - 129.



83

Вы долго идете по этому проходу. Через некоторое время он начинает под углом вести вверх. Наконец она поворачивает на запад, и, завернув за угол, вы видите бледную светящуюся фигуру, парящую в проходе (если уже встречались с призраком, то теперь коридор пуст - 199). Она начинает двигаться к вам.

Атакуете ее?	9
Убежите?	99
Будете стоять на месте?	147

84

Когда подходите к статуе, вы видите, что ее глаза сделаны из рубинов, которые призывно блестят в полумраке.

Если попытаетесь вынуть драгоценные камни - 3.

Если исследуете жаровню - 58.

Или можете уйти и вернуться на перекресток - 112.

85

Первый гоблин нападает на вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГОБЛИН	6	5

После первого раунда другие гоблины тоже вооружаются, но так как вы стоите в дверном проеме, они могут атаковать вас только по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВТОРОЙ ГОБЛИН	5	6
ТРЕТИЙ ГОБЛИН	5	5

Если убьете всех трех гоблинов - 155.

86

Рука Галтаззета движется быстрее, чем ваш меч, и клинок безвредно отскакивает от невидимой преграды, оставляя волшебника невредимым - 105.

87

«Лжец! - стонет призрак. – Этот дьявол не нанимает слуг-людей!» Что теперь будете делать?

Нападете на призрака? 9

Убежите? 99

Или дадите другой ответ? 147

88

Шаман-гоблин на несколько секунд оказывается вне досягаемости вашего меча – этого ему достаточно, чтобы произнести заклинание. Огненная стрела устремляется к вам. Испытайте свою Удачу. Если повезет- 40, если не повезло - 169.



89

Вы еще раз внимательно смотрите на жаровню, но не видите в ней ничего необычного. Если решаете достать драгоценные камни из глаз статуи - 109. Если решаете оставить их в покое и вернуться на перекресток - 112.

90

На короткое мгновение вы видите перед собой четырех одинаковых Галтаззетов! Затем камень на вашем амулете начинает светиться фиолетовым, и когда свет падает на них, три волшебника исчезают, оставляя только одного – настоящего. Продолжите бой, но обратите внимание, что Галтаззет больше не будет использовать это заклинание – 4.

91

Дверь открывается в большую высеченную в скале пещеру, заваленную щебнем, сломанными шахтерскими тележками и другим мусором. Краткий поиск не дает ничего интересного. В западной стене есть проход отверстие, ведущий на запад.

Если пойдете по коридору на запад - 112.

Если выйдете через северную дверь и повернете за угол на востоке - 42.

Если выйдете через северную дверь и направляетесь на запад - 170.

Если вернетесь в коридор и попробуете открыть дверь в северной стене (если еще этого не делали) - 8.

92

Поспешность делает ваш бросок неточным, и теперь вы сами должны уклоняться от летящего к вам разряда синей энергии. Испытайте свою Удачу. Если повезет – 139, если не повезло - 45.

93

Вы пытаетесь повторить свой маршрут. Проверьте свое Мастерство. Если успешно - 200, если нет - 153.

94

Первый гоблин сражается с вами, в то время как двое других поспешно вооружаются парой длинных и очень неприятных на вид кинжалов.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГОБЛИН	6	5

После одного раунда боя, остальные гоблины тоже присоединяются к схватке. Сражайтесь с ними всеми одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВТОРОЙ ГОБЛИН	5	6
ТРЕТИЙ ГОБЛИН	5	5

Если убьете всех трех гоблинов - 155.

95

Вы тщательно обыскиваете комнату, но не находите ничего, кроме ужасного количества пыли и насекомых. Вы можете либо выйти через дверь в северной стене (20), либо вернуться на перекресток (112).

96

В сундуке 12 золотых монет, грязный вонючий пакет из мешковины и зелье в маленьком флаконе. В бутылке зелье удачи, две дозы. Если хотите открыть пакет - 176. Если нет - 155.

97

Человек-муравей увидел вас и плюется струей кислоты.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	6	8

Перед боем определите его и вашу силу атаки, как обычно – если ваша сила атаки больше, человек-муравей не ранен, но вам удалось уклониться от кислоты. Если его сила атаки больше, кислота попадает в вас, затем испытайте свою Удачу. Если повезет, брызги не попали вам в глаза, вы теряете только 1 очко Выносливости. Если не повезло, брызги попали вам в глаза – теряете 2 очка Мастерства и 2 очка Выносливости. Теперь можете продолжить бой как обычно. Если победите - 62.

98

Выскакиваете из своего укрытия и бросаете свое оружие в Галтаззета. Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 31, если неудачно - 116.



99

Проход ведет на восток, затем поворачивает на юг. Через несколько ярдов за поворотом в западной стене есть дверь. Вы можете видеть, что проход продолжается вести прямо еще некоторое время, а потом поворачивает на восток.

Пойдете по проходу на юг и повернете на восток? 183

Откроете дверь? 47

Или можете повернуть назад и пойти на север? 83

100

Вы ничего не слышите. Сделайте другой выбор - 182.

101

Вы пытаетесь вытащить два рубина из глаз статуи. Бросьте кубик.

Если выпадет 1-3, то - 137.

Если выпадет 4-6, то - 189.

102

Вы делаете шаг вперед, чтобы взять камень, но прежде чем достигнете центра комнаты, вас настораживает волочащийся звук позади. Вы поворачиваетесь с мечом в руке и оказываетесь лицом к лицу с последним стражем Галтаззета. Перед вами поистине отвратительное зрелище - тело гигантского слизняка, целых шесть футов в толщину и пятнадцать в длину, впереди у него два толстых искаженных лица, едва узнаваемые как человеческие. Под каждым лицом находится дергающееся остроконечное щупальце, которые набрасывается на вас. Сражайтесь с ним как с двумя

противниками с одинаковыми характеристиками одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СКОЛЬЗЯЩИЙ УЖАС	10	14

Если победите – 149.

103

Вы находитесь в проходе, ведущем на восток и на запад.

Пойдете на восток? 183

Пойдете на запад? 170

Или вернетесь к перекрестку? 112

104

Вы отскакиваете в сторону, когда жаровня внезапно извергает поток пламени. Бросьте кубик и разделите результат на два, округление вверх – это количество потерянных вами очков Выносливости. Если еще живы – 138.

105

Прежде чем успеваете продолжить атаку, волшебник исчезает, снова появляясь в другом конце комнаты. Люди-муравьи и зомби окружают вас, а вы прижимаетесь спиной к стене. Вас сильно превосходят в числе, и ваше положение выглядит отчаянным.

Бросьте два кубика. Если результат равен 5 или меньше - 179. Если результат равен 6 или более - 39.

106

Дверь открывается в комнату, занятую парой воинов – это люди-муравьи. (Если вы уже были здесь и убили людей-муравьев, то сразу переходите на параграф 182.) Их насторожил

звук вашей недавней драки, и, когда открываете дверь, они плюют в вас двумя струями кислоты.

Рассчитайте вашу силу атаки и силу атаки людей-муравьев. Если ваша сила атаки больше, люди-муравьи не ранены, но вы уклонились от брызг кислоты. Если человек-муравей имеет более высокую силу атаки, он попал в вас струей кислоты. Испытайте свою Удачу. Если повезет, вы теряете 1 очко Выносливости. Если не повезло, часть кислоты попала вам в глаза – теряете 2 очка Мастерства и 2 очка Выносливости. Как только увернетесь или нет от кислотной атаки, вы сможете сблизиться с людьми-муравьями и сражаться с ними по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	6	8
ВТОРОЙ ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ	6	7

Если выиграете - 182.

107

Вы немного не успели – разряд синей энергии поражает вас, когда вам остается всего несколько футов до мага! Проверьте Мастерство. Если успешно – 139, если неудачно - 45.

108

Вы идете по проходу некоторое время, пока он не приводит к развилке, новый проход ведет с севера на юг.

Если пойдете на север по новому проходу - 72.

Если пойдете на юг по новому проходу - 12.

Или можете вернуться по своим следам и направиться на север по другому проходу – 83.

109

Больше ничего не происходит – пламя, должно быть, было одноразовой ловушкой. Вы достаете камни без особых проблем – они стоят 25 золотых монет каждый. Быстрый обыск убеждает вас, что здесь больше нет ничего ценного. Вернитесь на перекресток и выберите другой путь - 112.

110

Вы блуждаете по лабиринту, пытаясь отслеживать, где находитесь. Испытайте свою Удачу. Если повезет – 193, если не повезло - 74.

111

Когда выходите из-за угла, на вас прыгает мужчина. Он, должно быть, услышал, как вы идете. У вас нет другого выбора, кроме как сразиться с ним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БАНДИТ	6	7

Если выиграете - 162.

112

Вы подходите к перекрестку. Южный проход ведет из пещер, но вы еще не завершили свои поиски, и хорошо помните зловещее предупреждение, которое получили от Гильдии. Вам необходимо выполнить вашу миссию.

Если пойдете на север - 14.

Если пойдете на восток - 70.

Если пойдете на запад - 166.



113

Галтаззет делает жест рукой, и ядовито-зеленое свечение окружает вашу голову. Вы стискиваете зубы и напрягаете всю свою силу воли, когда заклинание пытается высосать ваши силы. Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 190, если нет - 56.

114

Волшебник недалеко успел уйти по туннелю, когда вы его догоняете. В его нынешнем состоянии, тяжело раненный и слишком усталый, чтобы творить заклинания, он для вас легкая добыча, и вы легко убиваете его. (Восстановите 2 очка Удачи за убийство безумного мага.) Обыскав его тело, находите свиток, кинжал и флягу, содержащую одну порцию Зелья Мастерства. Если хотите прочесть свиток - 188. Если нет - 22.

115

Вы слышите два голоса, говорящих на лающем и рычащем языке гоблинов.

Откроете дверь? 49

Или вернетесь на перекресток? 112

116

Вы промахнулись, а Галтаззет и его приспешники теперь знают о вашем присутствии - 105.

117

Проверьте список вашего снаряжения. Вы можете нести с собой только одно копье - 155.

118

Что будете делать дальше?

Обыщете тела? 65

Обыщете комнату? 181

Пройдете через дверь в северной стене? 20

Или вернетесь на перекресток? 112



119

Вас слишком сильно превосходят численностью для прямого боя; вам нужен какой-то способ, уравнять шансы. Вы прячетесь за груду ящиков и достаете свиток из рюкзака. Вы не волшебник, и надпись на свитке сложная, но, делать нечего, начинаете ее читать. Вы надеетесь, что заклинание сработает.

Бросьте два кубика. Если результат равен 7 или меньше – 150.Если результат равен 8 или более - 44.

120

Веревки моста начинают поддаваться – но возможно, вам удастся перебраться через него до того, как он рухнет. Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 60, если нет - 178.

121

Убив имитатора, вы теперь можете видеть, что проход простирается дальше на север. Пока идете по проходу, вы видите, что он расширяется в конце, и дальше видны проблески света - 146.



122

Несмотря на то, что вы видите сквозь ее иллюзию Скиталис опасный противник. Если она выигрывает раунд боя, то обернется вокруг вас и начнет душить (теряете 2 очка Выносливости). Если выиграете следующий раунд, то вырветесь из ее объятий, но не раните змею. Если змея выиграет второй раунд подряд раунд, она снова нанесет 2 очка урона. Вы можете ранить Скиталис, только выиграв раунд, когда свободны от ее объятий.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СКИТАЛИС	8	10

Если выиграете - 5.

123

Вы вскоре упираетесь в дверь. Вы прислушиваетесь у двери, но ничего не слышите, и осторожно открываете ее. Она выходит в другой проход, идущий с севера на юг.

Если пойдете на север по этому новому проходу - 83.

Если направитесь на юг по этому новому проходу - 171.

124

Этот человек так поглощен своим занятием, что не замечает вас. Через несколько секунд он встает и проходит за дверь, закрывая ее за собой. Мгновение спустя вы слышите из-за двери звуки борьбы, за которыми следует предсмертный крик, а затем тишина. Что же находится за этой дверью?

Войдете посмотреть, что произошло?	151
Будете подслушивать у двери?	64
Или вернетесь назад?	42

125

Вы входите в маленькую комнату. Пол усеян обглоданными костями – некоторые из них похожи на человеческие – и дурно пахнущим мусором. В северной стене есть дверь. Однако вас это мало интересует, потому что на грубой койке прямо перед вами сидит огромный и очень уродливый гоблин, одетый в рваные церемониальные одежды и жующий то, что явно является остатками человеческой руки! Он вскакивает на ноги, когда вы входите, пролаяв несколько слов на языке гоблинов.

Проверьте Мастерство. Если успешно - 197. Если нет - 73.

126

Ваш меч проходит мимо светящейся призрачной фигуры, но, как ни странно, она не делает никаких движений, чтобы напасть на вас. «Стой!» - стонет призрак.

Прекратите атаку? 172

Или снова нанесете удар? 192

127

Вы, следуя карте, идете через лабиринт проходов и пещер. Пока петляете в лабиринте, вы понимаете, что быстро бы заблудились без карты - 193.

128

Вы совершенно застигнуты врасплох, когда жаровня вдруг вспыхивает ярким пламенем. Бросьте кубик, чтобы узнать, сколько очков Выносливости вы теряете. Если вы все еще живы – 138.

129

Внезапно перед вами стоят сразу четыре Галтаззета. Проведите один раунд боя, как если бы сражались с одним противником с Мастерством равным 10. Если проиграете, потеряйте 2 очка Выносливости и начните следующий раунд. Если выиграете, испытайте свою Удачу. Если повезет – 159, если не повезло - 82.

130

Вы готовитесь дорого продать свою жизнь, когда зомби неуклюже продвигаются вперед. Внезапно они останавливаются как вкопанные, затем разворачиваются и, шатаясь, удаляются прочь, проталкиваясь сквозь удивленно щебечущую толпу людей-муравьев - 179.

131

Занесите его на лист персонажа. Теперь сделайте другой выбор - 8.

132

Когда окликаете его, мужчина поворачивается, выхватывает кинжал и бросает его в вас одним плавным движением. Его сила атаки равна 13; бросьте кубики, чтобы определить свою силу атаки. Если ваша сила атаки больше, вы успешно уклоняетесь от кинжала, но не раните человека. Если его сила атаки выше, кинжал поражает вас, теряете 2 очка Выносливости.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БАНДИТ	6	7

Если выиграете – 162.

133

Ваше оружие проходит сквозь призрачную фигуру, как сквозь туман. Призрак смеется стонущим голосом.

«Я уже мертв, - воет он. - Как ты можешь убить меня? Убери свое оружие».

Если сделаете так, как он говорит - 172.

Если убежите прочь - 99.

134

Вы ничего не слышите. Сделайте другой выбор - 183.

135

Вы пытаетесь вспомнить, как вообще сюда попали. Испытайте свою Удачу. Если повезет - 200. Если не повезет, проверьте Удачу еще раз. Если текущая Удача опустится до 2 очков – 160.





136

Вы находитесь в коридоре, ведущем на север и на юг.

Если пойдете на север - 198.

Если пойдете на юг - 112.

137

Вам удается немного ослабить крепление одного из драгоценных камней, но внезапно вы получаете удар по спине - теряете 2 очка Выносливости. Вы поворачиваетесь и видите кнут, парящий в воздухе! Он снова наносит вам удар.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХЛЫСТ	9	-

Проведите один раунд боя, а затем - 17.





138

Почти в тот же самый момент дверь в южной стене распахивается, и в комнату входит огромный и уродливый гоблин, одетый в рваные церемониальные одежды. Это, должно быть, шаман, который служит в храме в качестве жреца. Он поднимает руку, и на ваших глазах один из хлыстов слетает со стойки и начинает наносить вам удары.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХЛЫСТ	9	-

Проведите один раунд боя, а затем – 145.

139

Вы почти увернулись от энергетического разряда, он лишь задевает ваше плечо. Бросьте кубик. Если результат 1-4, теряете 1 очко Выносливости. Если результат 5-6, теряете 2 очка Выносливости. Продолжите бой - 4.



140

Вид ужасного гоблинского деликатеса вызывает у вас тошноту. В следующем бою уменьшайте свое Мастерство на 1. Сделайте другой выбор - 155.

141

Если вы не хотите сражаться с жуком, вам ничего не остается, как вернуться назад - 42.

142

Здесь больше сокровищ, чем вы сможете унести, но полного кармана драгоценных камней будет достаточно, чтобы сделать вас богатым, когда выберетесь отсюда. Вы протягиваете руку… Внезапно куча сокровищ встает на дыбы, и вы оказываетесь обернуты кольцами ярко окрашенной змеи - теряете 2 очка Выносливости, когда она сжимает вас в своих объятиях. Это Скиталис или Змея Сокровищ, которая заманивает добычу магической иллюзией сокровищ, и вы вот-вот станете ее следующей жертвой!

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СКИТАЛИС	8	10

Если выиграете первый раунд, змея не будет ранена, но вы освободитесь от ее объятий. Если проиграете, она продолжит вас душить – теряете 2 очка Выносливости. Если змея снова выиграет раунд, после того как вы освободились от ее хватки, она снова обовьется вокруг вас. Вы не только получите урон, но вам снова понадобиться выиграть раунд, чтобы освободиться. Вы можете ранить Скиталис, только выиграв раунд, когда свободны от ее объятий. Если победите - 5.

143

Ваша первая атака ранит неизвестного, но затем человек разворачивается и начинает защищаться.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БАНДИТ	6	5

Если выиграете – 162.

144

Вы добираетесь до моста с опозданием на секунду и беспомощно наблюдаете, как он рушится в воду. Галтаззет хромает к туннелю, радостно хихикая. Ущелье слишком широкое, чтобы перепрыгнуть через него – единственный способ пересечь его это спрыгнуть вниз, переплыть реку и взобраться на другую сторону. Вода выглядит темной и неприветливой, но вы стискиваете зубы и готовитесь к прыжку - 50.

145

Кнут снова ударяет вас. Проведите еще раунд боя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХЛЫСТ	9	-

Ваш единственный шанс-напасть на гоблина-шамана.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОБЛИН-ШАМАН	6	6

Пока вы сражаетесь с шаманом, Хлыст также будет атаковать вас. Сражайтесь с ними обоими одновременно. Если убьете шамана - 37.

146

Коридор приводит в маленькую неосвещенную комнату. Свет вашего фонаря отбрасывает разноцветные блики на стены и потолок от огромной кучи золота и драгоценных камней в центре комнаты.

Если у вас есть амулет с аметистом - 23.

Если нет - 156.

147

Призрак парит в нескольких футах перед вами, не делая никаких попыток атаковать. «Зачем ты здесь?» - спрашивает он тонким стонущим голосом.

Если скажете, что вас послала Гильдия магов, чтобы убить Галтаззета - 158.

Если скажете, что Галтаззет послал вас проверить безопасность этой части подземелья - 87.

Если скажете, что вы странствующий продавец кинжалов, который забрел сюда, ища укрытие от дождя - 34.

148

Вы бросаете свое оружие, молясь, чтобы оно попало и помешало наложить заклинание. Проверьте свое Мастерство. Если успешно –13, если нет - 92.

149

Последняя из созданных Галтаззетом мерзостей лежит мертвая, истекая отвратительной серебристой слизью, на полу. Вы осторожно поднимаете волшебный камень, и ощущение тепла и силы распространяется по вашему телу. Бросьте кубик и восстановите равное результату броска количество очков Удачи. С камнем в рюкзаке вы отправляетесь назад через лабиринт.

Если у вас есть карта - 93.

Если нет - 135.

150

Почти дрожа от усилий, читаете слова из свитка. Когда читаете, вы чувствуете, как огромная сила поднимается внутри

вас, пока не почувствуете, что вот-вот взорветесь. Как только доходите до последнего слога, огромный столб пламени выстреливает из вашей руки и с оглушительным грохотом проносится по пещерной лаборатории - 38.

151

За дверью – большая комната с низким потолком, заполненная гниющими обломками. Посреди этого мусора лежит гигантский жук, жующий тело человека, которого вы видели. Он не делает ни малейшего движения, чтобы напасть на вас, будучи полностью занят трапезой.

Если нападете на жука - 26.

Если не хотите его атаковать –141.

152

Вы вздрагиваете, когда чей-то голос шепчет вам прямо в ухо: «Я вижу тебя, искатель приключений!». Вы оглядываетесь, но рядом никого нет. Вы собираетесь продолжить движение, когда Галтаззет внезапно появляется всего в нескольких футах перед вами. Встаете, чтобы напасть на него, но он снова исчезает, а вы оказываетесь в окружении встревожено щебечущей толпы людей-муравьев. С мечом в руке, вы прижимаетесь спиной к стене...

Бросьте два кубика. Если результат равен 5 или меньше, то - 179. Если результат равен 6 или более, то - 39.

153

Вы идете по лабиринту, как можно быстрее, но где-то сворачиваете не туда, потому что оказываетесь в тупике. Испытайте свою Удачу. Если повезет - 200, если нет - 135.

154

Вы внимательно смотрите на жаровню и с содроганием замечаете, что, по крайней мере, часть пепла - это обгоревшие человеческие кости! Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 104, неудачно – 128.



155

Оглядев комнату, вы видите небольшой сундук под скамьей, а у одной из стен стойку с тремя копьями и двумя мечами.

Осмотрите сундук (если еще этого не делали)?	96
Возьмете одно из копий (если еще этого не делали)?	117
Или выйдете из комнаты?	136

156

Вы на мгновение замираете, ослепленный видом такого огромного сокровища. В комнате нет других дверей, и никаких признаков владельца сокровища. Если вы исследуете клад - 142. Если проигнорируете его, вернетесь назад и сделаете другой выбор - 42.

157

Вы отскакиваете в сторону, когда жаровня внезапно извергает поток пламени. Бросьте кубик и разделите результат на два, округление вверх – это количество потерянных вами очков Выносливости. Если еще живы - 89.

158

«Тогда мы союзники, - стонет призрак, - потому что Галтаззет стал причиной моей смерти. Если ты убьешь его, моя душа будет свободна, и я обрету покой. А теперь послушай, что я тебе скажу» - 173.

159

Три Галтазета исчезают – должно быть, вы поразили настоящего! Восстановите 1 очко Удачи. Продолжите бой, не забыв уменьшить его Выносливость на 2 очка – 4.

160

Вы блуждаете, безнадежно заблудившись, по лабиринту пещер и проходов, чтобы, в конце концов, умереть медленной и мучительной смертью от голода. Вы провалили свою миссию.

161

Дверь открывается в пустую комнату, из которой проход ведет на юг. Вы можете видеть дальше проход в восточной стене, еще дальше дверь в восточной стене и, на самом пределе вашего зрения, перекресток.

Дойдете до перекрестка?	112
Повернете в проход в восточной стене?	123
Попытаетесь открыть дверь в восточной стене (если еще этого не делали)?	75
Или вернетесь и сделаете другой выбор?	182

162

Бандит лежит мертвый у ваших ног. Вы обыскиваете тело и обнаруживаете меч, два кинжала и достаточно еды для двух приемов пищи. Проход за поворотом почти сразу упирается в дверь. Что теперь будете делать?

Откроете дверь? 53

Сначала протолкнете тело бандита через дверь? 66

Или вернетесь назад
и выберете другой маршрут? 42

163

Вы тщательно обыскиваете комнату и находите неглубокое вырезанное в скале углубление в одной из стен. У вас есть кулон в форме топора с двойным лезвием?

Если да - 71.

Если нет - 54.

164

Челюсти принадлежат гигантскому жуку – теряете 2 очка Выносливости, когда они смыкаются вокруг вас и сжимают ваши ребра. Жук отрывает вас от пола, и его челюсти продолжают выжимать из вас жизнь. Чтобы освободиться, вам нужно выиграть раунд боя, жук при этом не будет ранен. Пока не освободитесь, будете терять по 2 очка Выносливости за раунд. Когда освободитесь, можете продолжить бой как обычно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ ЖУК	9	16

Если победите - 61.

165

Вы направляетесь на восток по проходу, который через несколько ярдов поворачивает на север. Испытайте свою Удачу. Если повезет – 36, если нет - 111.



166

Через несколько ярдов коридор заканчивается дверью. Если уже были здесь, вернитесь назад – 112.

Если откроете дверь - 49

Если станете подслушивать у двери - 115.

Или можете вернуться на перекресток - 112.

167

Вы попадаете из туннеля в огромную освещенную факелами пещеру. Она разделена надвое неглубоким ущельем, через которое протекает темная медлительная река. Через ущелье перекинут веревочный мост, и когда входите, вы видите Галтаззета на другой стороне, он пилит опорные канаты своим кинжалом.

Испытайте свою Удачу. Если повезет – 120, если нет - 144.

168

Вы оказываетесь в огромной пещере, заставленной рабочими столами и множеством странных приборов. Несколько людей-муравьев обслуживают аппараты – они меньше и бледнее, и вы догадываетесь, что они, должно быть, рабочие, а не солдаты. Помимо людей-муравьев здесь есть и человеческие фигуры, одетые в лохмотья и шаркающие по пещере, собирающие и переносящие разные вещи. Когда один из них приближается, вы видите, что это зомби – возможно, один из искателей приключений, которых Гильдия магов послала сюда! В пещере есть еще одна человеческая фигура – худощавый человек в мантии, который ходит от стола к столу, наблюдая за людьми-муравьями. Это должно быть сам Галтаззет.

Если у вас есть свиток с заклинанием - 119.

Если нет - 76.

169

Пытаетесь увернуться от огня, но вы слишком медлительны. Бросьте кубик и вычтите результат из вашей Выносливости. Если вы все еще живы, то атакуете гоблина-шамана, прежде чем он успевает наложить новое заклинание.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОБЛИН-ШАМАН	6	6

Если шаман выиграет два раунда подряд - 88. Если победите –16.

170

Вы направляетесь на запад по проходу. Через несколько шагов он поворачивает на север, и вы долго идете, пока не подходите к двери в западной стене.

Откроете дверь? 47

Или проигнорируете ее и продолжите движение на север? 83

В качестве альтернативы можете вернуться назад и пойти на восток – 183.

171

Вы направляетесь на юг по проходу. Вскоре он поворачивает на восток, и вы видите двери в обеих стенах. Дверь в южной стене ближе. За дверями коридор поворачивает на север.

Откроете южную дверь? 91

Откроете северную дверь (если еще этого не делали)? 8

Продолжите движение и повернете за угол? 42

172

«Отважный искатель приключений, - стонет призрак, - я догадываюсь о твоей миссии здесь. Это делает нас союзниками, потому что Галтаззет стал причиной моей смерти, и моя душа не может успокоиться, пока он жив. А теперь послушай, что я скажу» - 173.

173

«Сила Галтаззета заключена в светящемся камне, - продолжает призрак. – Он держит его в самом сердце лабиринта, охраняемого его самым ужасным творением. Люди-муравьи это чудовище называют «Слишком Ужасным, Чтобы Упоминать О Нем», но это все, что я смог узнать до того, как меня убили. Вы должны пройти через лабиринт, чтобы найти камень – Галтаззет, должно быть, где-то прячет карту лабиринта, но я не знаю где. Я желаю вам успеха, искатель приключений, – пусть вы преуспеете там, где я потерпел неудачу».

Призрак исчезает у вас на глазах. Вы благодарите богов за то, что решили выслушать его. Восстановите 1 очко Удачи -199.

174

Вы начинаете задаваться вопросом, умрет ли когда-нибудь волшебник, когда он, наконец, со стоном падает на пол. Вы поднимаете меч, чтобы нанести последний удар, но он исчезает. Вы ругаетесь и оглядываете пещеру, как раз вовремя, чтобы увидеть, как он хромает по проходу с другой стороны. Бросаетесь за ним, полный решимости прикончить его - 7.

175

Протоплазма еще жива? Если да, она производит еще две фигуры из слизи – сразитесь с ними - 79. Если нет - 30.

176

Внутри свертка гниющая и сильно обглоданная человеческую голень, такая маленькая, что, вероятно, она принадлежала ребенку. Бросьте три кубика. Если результат равен или меньше вашей текущей Выносливости - 155. Если больше - 140.

177

Бросьте два кубика. Результат это количество очков Выносливости, которое восстанавливает вам зелье. Обратите внимание, что зелье не может поднять вашу Выносливость выше начального уровня. А теперь вернитесь на предыдущий параграф.



178

Бросаетесь на мост и бежите к волшебнику. Он вскакивает на ноги и, прихрамывая, уходит в туннель. Когда находитесь примерно на середине моста, он рушится с оглушительным грохотом. Вместе с ним вы падаете в воду внизу - 50.

179

Люди-муравьи щелкают и переговариваются друг с другом в течение нескольких секунд. Они рабочие – у них нет оружия и они меньше по размерам, чем солдаты – они явно не уверены в том, что одолеют вас, даже, несмотря на численное превосходство. Пока они пребывают в нерешительности, вы перехватываете инициативу и бросаетесь на них с боевым кличем. Возможно, вы сможете пробиться сквозь них и сбежать. Сражайтесь с людьми-муравьями как с одним существом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЛЮДИ-МУРАВЬИ РАБОЧИЕ	8	12

Если выиграете –10.



180

Вы слышите щелкающие беспорядочные звуки из-за двери. Сделайте другой выбор - 62.

181

В комнате нет мебели и другой обстановки, за исключением двери в восточной стене, ведущей обратно к перекрестку, и двери в северной стене. Проверьте свое Мастерство. Если успешно – 163, если нет - 95.

182

Эта комната пуста. Из нее ведут дверь в западной стене и еще одна в южной стене.

Будете прислушиваться у западной двери? 100

Откроете западную дверь? 77

Обыщете мертвых людей-муравьев (если еще этого не делали)? 191

Выйдете через южную дверь? 161

183

Через несколько ярдов вы подходите к двери в северной стене коридора. Вы видите, что немного дальше проход поворачивает на север.

Будете подслушивать у двери? 134

Откроете дверь (если еще этого не делали)? 8

Продолжите движение и повернете за угол? 42

Или можете развернуться и пойти на запад? 170

184

Теперь вы на расстоянии броска от Галтаззета.

Если у вас есть копье или кинжал, чтобы метнуть в него - 98.

Если нет - 55.



185

Сражайтесь с зомби по двое за раз. Как только один зомби будет уничтожен, его место занимает следующий, пока все четверо не будут уничтожены.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ЗОМБИ	6	7
ВТОРОЙ ЗОМБИ	6	6
ТРЕТИЙ ЗОМБИ	6	6
ЧЕТВЕРТЫЙ ЗОМБИ	5	7

Если выиграете – 179.

186

Вы совершенно застигнуты врасплох, когда жаровня вдруг вспыхивает ярким пламенем. Бросьте кубик, чтобы узнать, сколько очков Выносливости вы теряете. Если вы все еще живы - 89.



187

Вы бросаетесь через всю комнату к Галтаззету, надеясь добраться до него до того, как он успеет произнести заклинание. Испытайте свое Мастерство. Если успешно – 59, если нет – 107.

188

Свиток это карта, показывающая комнаты и туннели логова Галтаззета – вы узнаете многие места, которые уже посетили. Согласно карте, туннель, в котором находитесь, ведет к похожей на лабиринт сети туннелей и камер. Центральная камера отмечена красной звездой. Вы быстро прокладываете маршрут через лабиринт и следуете по нему к центральной камере.

Проверьте свое Мастерство. Если успешно - 127. Если нет - 68.

189

Вам удается немного ослабить крепление одного камня, как вдруг сзади вас опаляет струя пламени! Потеряйте 2 очка Выносливости. Вы отворачиваетесь от статуи и обнаруживаете, что жаровня сама собой загорелась - 138.

190

Вам удается не поддаться воздействию заклинания. Продолжите бой - 4.

191

У людей-муравьев есть при себе три маленьких драгоценных камня стоимостью 10 золотых монет каждый. У каждого есть щит с рисунком головы насекомого, по-видимому, сделанные из панциря какого-то огромного жука. Этот щит лучше вашего, он даст вам дополнительную защиту в бою. Можете повышать на 1 вашу силу атаки в бою, но если у вас будет этот щит, вы не сможете нести копье. Решите, что возьмете, а затем сделайте другой выбор - 182.

192

Игнорируете слова призрака и поднимаете меч, чтобы ударить снова. «Да будет так, дурак!» - стонет призрак. Теперь вы должны сражаться до конца.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПРИЗРАК	9	8

Каждый раз, когда призрак ранит вас, бросайте кубик. Если выпадет 1, то холодное прикосновение призрака лишает вас не только 2 очков Выносливости, но и 1 очка Мастерства. Если выиграете - 80.

193

Ваше сердце начинает биться сильнее, когда входите в большую комнату, облицованную белым мрамором. На колонне в центре зала стоит прозрачный многогранный камень размером с ваш кулак. Он светится мягким внутренним светом, и инстинкт подсказывает вам, что вы обнаружили источник силы Галтаззета. Восстановите 2 очка Удачи – 102.

194

Когда приближаетесь к туннелю, вы видите, как из него появляется вооруженный копьем гоблин. Вы прячетесь за кустом и наблюдаете, как он оглядывает поляну, а затем садится на камень и начинает что-то вынимать из сумки на поясе.

Вы пользуетесь преимуществом внезапности и атакуете прежде, чем он успеет поднять свое копье, уменьшите его Выносливость на 2 очка перед началом боя – 43.

195

Поспешность делает ваш удар неловким, и Галтаззет легко отводит ваш меч в сторону своим кинжалом - 105.

196

Пока вы сражались с щупальцем, протоплазма работала над чем-то немного более сложным. Две гуманоидные фигуры поднимаются на поверхность резервуара и выходят, чтобы напасть на вас. Уменьшите Выносливость протоплазмы на 10 очков. Вы должны сражаться с ними обоими одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВАЯ ФИГУРА ИЗ СЛИЗИ	3	5
ВТОРАЯ ФИГУРА ИЗ СЛИЗИ	3	5

Если победите - 79.

197

Вы прыгаете через комнату и умудряетесь напасть на гоблина-шамана, прежде чем он успевает наложить на вас заклинание.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОБЛИН-ШАМАН	6	6

Если шаман выиграет два раунда подряд - 88. Если победите - 16.

198

Через несколько ярдов вы видите проход, уходящий на северо-восток.

Если пойдете по боковому проходу - 123.

Если проигнорируете его и продолжите движение на север - 72.

199

Проход ведет на запад и выводит в маленькую пустую комнату. В северной стене есть дверь, а из середины комнаты вниз ведет винтовая лестница.

Спуститесь по лестнице? 15

Или откроете дверь? 168

200

Наконец-то вы находите выход из лабиринта. В остальной части комплекса тихо – выжившие приспешники Галтаззета, должно быть, сбежали, когда вы победили его. После долгого путешествия вы возвращаетесь в Гильдию магов со светящимся камнем Галтаззета и рассказываете свою историю.

«Итак, воин победил там, где волшебник не смог, - улыбается глава гильдии. - Мы благодарим вас, искатель приключений – примите благодарность от имени этой страны, которая никогда не узнает, кому она обязана спасением!»

Вы пожимаете плечами и поворачиваетесь, чтобы уйти. Старый козел определенно переменил тон с тех пор, как вы видели его в последний раз, но что толку. Он может засунуть свою благодарность себе в одно место – на благодарность ничего не купишь, вы не можете есть, пить или тратить красивые слова! Бормоча себе под нос проклятия всем магам, вы уходите из Дома Гильдии навстречу любому приключению, которое судьба решит послать вам в следующий раз...

