



~ ЯН ~
ЛИВИНГСТОН

**АРМИИ
СМЕРТИ**



Ян Ливингстон

АРМИИ СМЕРТИ



Иллюстрации: Ник Вильямс

Перевод: Андр

Вёрстка: Беседин Алексей



PuffinBooks

Сможете ли Вы победить кошмарную армию нежити?

Агглакс, Теневой Демон, собирает армию воинов-нежити, чтобы завоевать Аллансию.

Отправившись из Фанга с более чем двумя сотнями бойцов-ветеранов, Вы двигаетесь на восток, чтобы встретиться с врагом. Но Теневой Демон существо не из этого мира, и для его уничтожения необходимы особые силы. Чем дольше вы потратите на поиски этих сил, тем сильнее он будет.

Два кубика, карандаш и ластик - все, что вам нужно для этого приключения. Вы сами решаете, какими путями идти, с какими опасностями повстречаться и с какими монстрами сразиться.

АРМИИ СМЕРТИ

Королевство Аллансия находится под угрозой. Агглак, злой Повелитель Зомби, собирает армию воинов-нежити в восточной Аллансии, за Лесом Демонов. Его армия увеличивается в размерах с каждым нападением на местные деревни, и каждый день ее ряды пополняются убитыми и жертвами злых чар Аггакса. Если его не остановить сейчас, нежить захватит все королевство.

Вы - единственная надежда Аллансии. Ваша миссия состоит в том, чтобы собрать армию, которая победит ужасающие войска нежити, но как можно победить армию, численность которой растет с каждым сражением, в котором она участвует?

Два кубика, карандаш и ластик — это все, что вам нужно, чтобы отправиться в это захватывающее приключение, которое дополнено продуманной боевой системой и возможностью записывать свои достижения, впереди вас ждет множество опасностей, и ваш успех отнюдь не гарантирован. Вы сами решаете, какими маршрутами следовать, с какими опасностями повстречаться и с какими противниками сразиться!



ВСТУПЛЕНИЕ

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

Мастерство, Выносливость, Удача

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

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

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

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

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

Индивидуальные бои

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 приключения снова с самого начала, создав нового персонажа.

Массовые сражения

В отличие от других книг Fighting Fantasy, в этом приключении вы не одиноки. Вы командуете армией солдат, состоящей из подразделений различных рас. Вы начинаете свою экспедицию с гномами, эльфами, воинами и рыцарями, а другие присоединятся к вашей армии в ходе приключения. Солдаты, убитые в битвах, всегда погибают числами, кратными пяти, и если в битве участвует представители более одной расы, вы можете выбрать, какие из них погибнут; например, если на вашей стороне сражались гномы и рыцари против гоблинов и ваши потери составили 15 солдат, то можете потерять 15 гномов; или 15 рыцарей; или 10 гномов и 5 рыцарей; или 5 гномов и 10 рыцарей. Не забывайте всегда вносить необходимые коррективы в свой лист персонажа. Солдаты, потерянные не в бою, вычитаются из состава армии таким же образом.

Таблица потерь в боях.

Результат броска кубика	Силы сторон		
	Численное преимущество	Равные силы	Враг превосходит числом
1	Погибло 5 ваших	Погибло 10 ваших	Погибло 15 ваших
2	Погибло 5 врагов	Погибло 5 ваших	Погибло 10 ваших
3	Погибло 5 врагов	Погибло 5 ваших	Погибло 5 ваших
4	Погибло 5 врагов	Погибло 5 врагов	Погибло 5 ваших
5	Погибло 10 врагов	Погибло 5 врагов	Погибло 5 врагов
6	Погибло 15 врагов	Погибло 10 врагов	Погибло 5 врагов

Время от времени в своем приключении вы будете участвовать в групповых боях. В этом случае следуйте приведенной ниже последовательности боя.

1. Запишите количество ваших бойцов, не включая вас самого.

2. Запишите количество врагов.

3. Сравните численность двух отрядов и оцените ситуацию. Например, если 10 ваших гномов сражаются с 10 хобгоблинами, силы равны. Если 10 гномов противостоят 15 хобгоблинам, у врага численный перевес, аналогично 15 ваших бойцов имеют преимущество против 10 хобгоблинов.

4. Бросьте кубик и определите результат раунда по таблице потерь, приведенной выше.

5. Вычтите количество потерянных солдат, либо из вражеской армии, либо из вашей.

6. Если в армиях еще остались живые с обеих сторон, вернитесь к шагу 3, скорректировав количество войск для стороны, которая только что понесла потери.

7. Если ваши войска будут уничтожены, вы тоже погибнете в бою.



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

вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.

Применение Удачи в сражениях

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

Если вы только что ранили противника, можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можете вычестить 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 уровень Мастерства не сильно 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 уровень Мастерства никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано.

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

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!

В отличие от других книг серии, вы начинаете свое приключение без запасов провизии. Однако в ходе приключения у вас будут возможности различными способами восстановить очки Выносливости.

Ваш показатель Выносливости никогда не может превышать первоначального значения, если только вам об этом не будет сказано специально.

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.

СРАЖЕНИЯ С МОНОСТРАМИ

<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>
<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>
<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>
<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>	<i>Мастерство =</i> <i>Выносливость =</i>

ПРОЛОГ

Слава и богатство — это две вещи, которых жаждет большинство искателей приключений, и, пережив испытание печально известным подземельем барона Сукумвита Лабиринтом Смерти, теперь вы стали обладателем и того, и другого. Считалось, что любой желающий может попробовать пробиться через смертоносное подземелье в Фанге, которое защищали хитрые Смотрители подземелья барона. Но попытаться, не значит победить. И все же каким-то образом вы выжили и забрали приз в 20 000 золотых монет, победив в Испытании Чемпионов.

Теперь, куда бы вы ни пошли в Фанге, вас приветствуют, а в тавернах, где пьете, люди спрашивают вас о вашем опасном путешествии по подземелью. «Был ли в подземелье Костяной Дьявол?»... «Вы видели прекрасную сирену?»... «Как удалось победить Мертвую Королеву?»... «Как выглядит Хладокоготь?»... «Какого цвета кровь орка-мутанта?»... Все в восторге от вас и хотят знать все о зловещем подземелье. Непостоянное внимание вскоре становится утомительным, и вы решаете отправиться в другое путешествие как можно скорее. Кроме того, существует новая угроза для Аллансии, которая набирает силу на востоке. Прежде чем отправиться в путь, вы решаете потратить часть своих с трудом заработанных денег. Вы поручаете, построить для вас небольшой замок на южном берегу реки Кок, пока находитесь в отъезде; а на оставшиеся 6000 золотых монет решаете, нанять солдат, чтобы создать армию! В последнее время в Лесу Демонов было замечено большое количество орков и гоблинов. Ходят слухи, что их лидером является Агглак, Теневой Демон.

Теневой Демон, как всем известно, является слугой Принцев Демонов и командиром Легионов Проклятых. Однако с момента их изгнания в Пустоту после Первой битвы на Титане считалось, что Принцы Демонов потерпели поражение навсегда. И все же теперь сообщается, что видели одного из их слуг. Эта история исходит от старого мусорщика, называющего себя Дреком, который обнаружил разрушенный храм недалеко от Зенгиса. Копаясь в грязи в поисках чего-нибудь, что он мог бы продать, Дрек нашел черный глиняный горшок, закупоренный и запечатанный черным воском. Его любопытство оказалось сильнее осторожности, и он разбил горшок о камень, надеясь, что в нем может быть золото или драгоценные камни. Но его возбуждение вскоре сменилось ужасом при виде того, что произошло дальше. Как только черный горшок развалился на части, Дрека оглушил самый отвратительный и злобный крик, который он когда-либо слышал в своей жизни. Медленно перед ним начал сгущаться туман, становясь все плотнее и темнее, пока не принял форму черной мантии, обернутой вокруг тела, которое было невидимо, если не считать двух пульсирующих кроваво-красных глаз. Дрек закричал, охваченный ужасом, но Теневой Демон, которого он выпустил на свободу, просто повернулся и исчез. Порождение Хаоса снова ступило на землю Титана.

Основываясь на рассказе Дрека, вы рассылаете объявления о найме солдат по всему Фангу. Честь сражаться бок о бок с такой знаменитостью, как вы - с дополнительным бонусом в виде оплаты золотом - привлекает ряды надеющихся на славу и богатство воинов, которые образуют длинную очередь за пределами таверны, где вы ведете найм своих

рекрутов. Многие приходят поодиночке, другие группами, но все стремятся записаться под ваше знамя. Одни рассказывают о своих старых приключениях, другие - об убитых ими монстрах. Но вы легко отличаете вранье от правды и распознаете качества, которые вам нужны, и еще до наступления темноты заканчиваете набор войск. Не зная, с какими опасностями столкнетесь, вы решаете не нанимать всех пришедших воинов, чтобы оставить немного золота на дорогу. Вы подводите итог и обнаруживаете, что наняли 100 воинов, 50 гномов, 50 эльфийских лучников и 20 рыцарей. Утром вы покупаете еду, провизию и вьючных мулов. Когда все оплачено, у вас остается 700 золотых, которые вы кладете в деревянный сундук и привязываете на спину одному из мулов. Вы направляетесь на городскую площадь, где собрана ваша маленькая армия. Всем командирам подразделений вручается желтое знамя с символом горящего меча, нанесенным поперек него. Под радостные возгласы жителей Фанга вы ведете свою армию через восточные ворота навстречу неизвестному и смертельно опасному врагу.

ТЕПЕРЬ ПЕРЕЙДИТЕ К ПАРАГРАФУ [1](#).



Вы прошли не более двухсот ярдов, когда толстый бородатый мужчина, пыхтя и отдуваясь, подбегает к вам. Он одет как морской капитан, хотя его форма грязная и неглаженная, а грязная шляпа помята. «Прошу прощения, - задыхается капитан, - но не могли бы вы выслушать мое предложение? Я только что пришвартовал свой корабль в Фанге и обнаружил, что все полны волнения. Похоже, что вы являетесь причиной этого. Мне сказали, что вы двигаетесь на восток, чтобы сразиться с каким-то демоном или чем-то в этом роде. Ну, я не знаю ни о каких демонах, но я готов отвезти вас и ваших людей на моем корабле до Зенгиса- за небольшое вознаграждение, конечно. Просто подумайте обо всех тех милях, которые вам не придется идти пешком. Плывите вверх по реке Кок на славном корабле капитана Барнока «Летающий тукан». И я прошу всего 50 золотых за это комфортное путешествие. Это ведь выгодная сделка, не так ли?»- говорит старый морской волк. Если хотите плыть на «Летающем тукане» - [37](#). Если предпочитаете продолжить марш на восток - [225](#).





2

Держа щит над головой, вы начинаете подниматься. Блог перемещается между верхними ветвями, пытаясь точно прицелиться в вас. Имея только одну свободную руку, вы внезапно теряете опору и отпускаете ветку. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [396](#). Если не повезло - [140](#).



3

«Мне неинтересно разговаривать, - строго говорит мрачный тип, - а теперь заткнись и уходи». Если решите сделать так, как он говорит, и пересядете за стол, где сидят трое бродяг - [18](#). Если предпочитаете продолжить разговор - [152](#).

4

Каждый эльф выпускает по две стрелы в пятьдесят огненных импов. Чтобы определить, сколько импов сбито, умножьте количество эльфов в вашей армии на два, затем вычтите из этого числа результат броска двух кубиков (количество промахов). Против оставшихся импов вы должны сразиться вместе с отрядом из тридцати воинов. Если выиграте - [316](#).

5

Рюкзак попадает в цель, меч с громким стуком падает на пол. Эльфийка начинает плакать от облегчения, когда вы перерезаете связывающие ее веревки. «Спасибо, - всхлипывает она, - спасибо, что спасли мне жизнь». Затем она снимает кольцо со своего пальца и говорит: «Пожалуйста, возьмите это кольцо в знак моей благодарности. Это принесет вам удачу». Если хотите взять кольцо - [270](#). Если предпочитаете отказаться от ее подарка, возьмите свой рюкзак и присоединяйтесь к своим людям снаружи - [211](#).



6

Ваша армия в быстром темпе марширует по двое в ряд по тропинке. Тропинка заканчивается на другой поляне, здесь вы видите множество копий, воткнутых в землю наконечниками вверх, на них насажены человеческие черепа. Если хотите пройти по поляне - [48](#). Если предпочитаете обойти ее под прикрытием деревьев - [389](#).

7

Ваши потери больше, чем вы ожидали. Десять воинов и десять эльфов погибли на борту «Летающего тукана», а пять гномов и пятнадцать рыцарей утонули в реке, утащенные под воду тяжестью своих доспехов. Потеряйте 1 очко Удачи. Выжившие, похоже, успокоились, почувствовав твердую почву под ногами, они готовы начать марш по суше. Вы решаете отправиться немедленно, надеясь добраться до Зенгиса на следующий день - [366](#).

8

«Правильный ответ, мой друг,- говорит Оракул. - А теперь последнее испытание. Я хочу, чтобы вы сотворили для меня кое-какую магию. Вы можете слышать меня, но не можете видеть. Я думаю, мы должны быть на равных. Сделайте себя невидимым!» Если с вами прыгун - [224](#). Если нет - [108](#).

9

Все стрелы не попадают в быстро поднимающуюся цель, и вскоре виверна и ее всадник становятся не более чем пятнышком в небе, направляющимся на восток к горизонту, Зная, что Агглак может послать больше потенциальных убийц, вы отдаете приказ идти дальше к Когтю, но в гораздо более тесном строю, усилив бдительность - [220](#).

10

Лезете в рюкзак и вытаскиваете латунную сову. «Положите на пол, - продолжает Оракул. - Хорошо. Но, увы, я очень жадный и хочу чего-то еще. У вас есть зеленая ваза, которую вы могли бы мне подарить?» Если у вас есть зеленая ваза, и вы можете вспомнить, сколько золотых она стоила, обратитесь к параграфу с номером равным цене вазы. Если у вас нет зеленой вазы - [297](#).



11

Вы не чувствуете никакого эффекта от того, что выпили воду, кроме того, что немного передохнули. Не отравленный и не наполненный внезапной энергией, вы довольно разочарованно проходите через пещеру и спускаетесь по проходу в противоположной стене - [221](#).

12

Вскоре после полуночи что-то нарушает ваш сон, и вы просыпаетесь, чтобы увидеть яркое, залитое лунным светом небо. Едва двигая головой, вы смотрите влево и вправо и видите тень, движущуюся возле нескольких бочек, привязанных посередине судна. На мостике нет никаких признаков вахтенного, и вы сразу чувствуете опасность. Схватив меч, вы на цыпочках крадетесь к бочкам и присаживаетесь там на корточках. Внезапно без предупреждения что-то, блестящее в лунном свете, летит в вас. Инстинктивно вы пригибаетесь. Проверьте Мастерство. Если успешно - [246](#). Если неудачно - [267](#).

13

Раздается грохот лязгающей стали, когда сталкиваются ряды двух армий. Бой ожесточенный и кровопролитный, и, хотя вас сильно превосходят численностью, перевес, пока на вашей стороне. В центре сражения вы сталкиваетесь с одним из самых больших троллей, какого видели, грозным Троллем Холмов.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТРОЛЛЬ ХОЛМОВ	9	10

Если выиграете - [142](#).



Вы оказываетесь единственным претендентом, все остальные не желают сражаться с великим Толстопузом. Гном говорит вам, что у него есть кошелек со 100 золотыми для человека, который сможет победить Толстопуза, и что вступительный взнос составляет 10 золотых. Вы платите ему деньги и садитесь за стол, чтобы дождаться возвращения чемпиона. Раздается еще одно радостное приветствие, когда толпа расступается, чтобы пропустить здоровяка обратно к столу, за ним следуют еще два гнома в поварских халатах, они несут подносы с огромными дымящимися пирогами. Толстопуз садится за стол и пододвигает стул вперед, чтобы втиснуть живот в углубление, затем перед вами ставят пироги, и ваши ноздри подергиваются от смешанного аромата рыбы и заварного крема. Вам вручают деревянную ложку, и затем гном кричит: «На старт! Внимание! Марш!» Вы погружаете ложку в пирог и начинаете есть. Чтобы определить, кто победит, необходимо бросить кубики. Бросьте кубик и добавьте результат к вашему показателю Мастерства. Записав сумму, снова бросьте кубик и добавьте результат к Мастерству Толстопуза в поедании пирогов, оно равно 13. Запишите и эту сумму. Бросьте кубик еще раз и добавьте результат к предыдущей сумме, а затем еще раз для Толстопуза. Продолжайте, пока один из вас не наберет 40 очков. Если это будет Толстопуз ([388](#)), если вы ([60](#)).

15

Через просвет в кустах вы замечаете вход в небольшую пещеру недалеко от тропинки. Если хотите осмотреть пещеру - [87](#). Если предпочитаете идти дальше - [181](#).

16

Часовому также удастся победить второго нападавшего, и он благодарит вас за то, что подняли тревогу. Вы говорите ему, в будущем, чтобы он держал свои глаза открытыми и смотрел как, на сушу, так и на реку. Другие часовые не сообщают ни о чем странном, так что возвращаетесь к своему одеялу и ложитесь спать. Вы снова отправляетесь в поход ранним утром, надеясь добраться до Зенгиса к ночи. Примерно через час вы встречаете старика, идущего в противоположном направлении. «Вы тот, кто собирается сражаться с Агглаксом, не так ли?» – говорит он смело. Киваете в знак согласия. «Хорошо! – продолжает он. -Тогда я советую, когда дойдете до ближайшего притока реки, следовать вдоль него на север, пока не доберетесь до деревни Коготь. Там, наверху, полно горцев, которые готовы присоединиться к вашей армии». Вы благодарите старика за информацию и двигаетесь дальше на восток. Через час вы подходите к притоку реки, о котором говорил старик. Если хотите следовать вдоль него на север - [350](#). Если предпочитаете пересечь его и следовать вдоль реки Кок на восток - [49](#).



17

Вы поворачиваете за угол в проходе и видите силуэт, преграждающий вам путь. Это похоже на человеческую фигуру, но ее голова укрыта мантией. Когда подходите ближе, фигура внезапно откидывает покрывало, открывая отвратительное женское лицо с массой извивающихся змей на голове вместо волос. Глядя в ее болезненные красные глаза, вы попадаете под власть пристального взгляда Медузы. Ваши конечности немедленно коченеют, и через несколько мгновений вы превращаетесь в камень.

18

Вы садитесь за стол с тремя бродягами, и они сразу же представляются как Энк, Лаз и Джип. Они спрашивают вас, что привело вас в Зенгис. Если хотите рассказать им о своей миссии - [395](#). Если предпочитаете сказать им, что находитесь в Зенгисе, чтобы навестить своего двоюродного брата - [35](#).

19

Девушка улыбается, вручая вам выигрыш, и говорит: «Как насчет чаевых для трудолюбивой девушки?» Если хотите бросить ей золотую монету - [347](#). Если предпочитаете просто покинуть игорный зал - [212](#).

20

«Отлично! - гремит голос Оракула, когда вытаскиваете вазу из рюкзака. - Теперь я собираюсь задать вам вопрос, но я позволю судьбе решить его сложность. Позвольте мне бросить кости». Испытайте Удачу. Если повезет - [341](#). Если нет - [263](#).

21

Прежде чем речные пираты приблизятся к вашему кораблю, из катапульты вылетает еще один огненный шар. Испытайте Удачу. Если повезет - [159](#). Если нет - [74](#).

22

Когда входите в конюшню, Меняющий Форму бросает наполовину задушенного гнома на пол и выставляет в вашу сторону окровавленные когти.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МЕНЯЮЩИЙ ФОРМУ	10	10
Если выиграете - 361 .		

23

На таком коротком расстоянии бросок камня смертельно опасен. Камень врезается вам в висок, и вы падаете на землю, как и другие храбрые солдаты, которые погибли, спасая Аллансию. Деморализованная вашей смертью, ваша армия отступает и бежит. Агглакс победил.

24

Гоблин вываливается из седла и падает на землю, погибая от удара. При обыске карманов гоблина обнаруживается тетива и пять наконечников стрел, которые вам бесполезны, но вы также обнаруживаете костяной кулон с цифрой «8», нацарапанной на нем. Оставьте кулон себе, если хотите, прежде чем отдадите приказ идти к Когтю - [220](#).

25

Вы спускаете вниз веревку и позволяете эльфу спуститься в темную дыру, держа в зубах горящий факел. Вы смотрите, как он спрыгивает на пол большой комнаты. «Здесь ничего нет, -

раздается крик снизу, - кроме ужасной вони звериного помета. Из пещеры ведет туннель, но я не вижу, куда именно. Вы хотите, чтобы я спустился по нему?» Если хотите, чтобы эльф спустился в туннель - [198](#). Если скажете ему подняться обратно по веревке, чтобы вы могли покинуть поляну - [315](#).

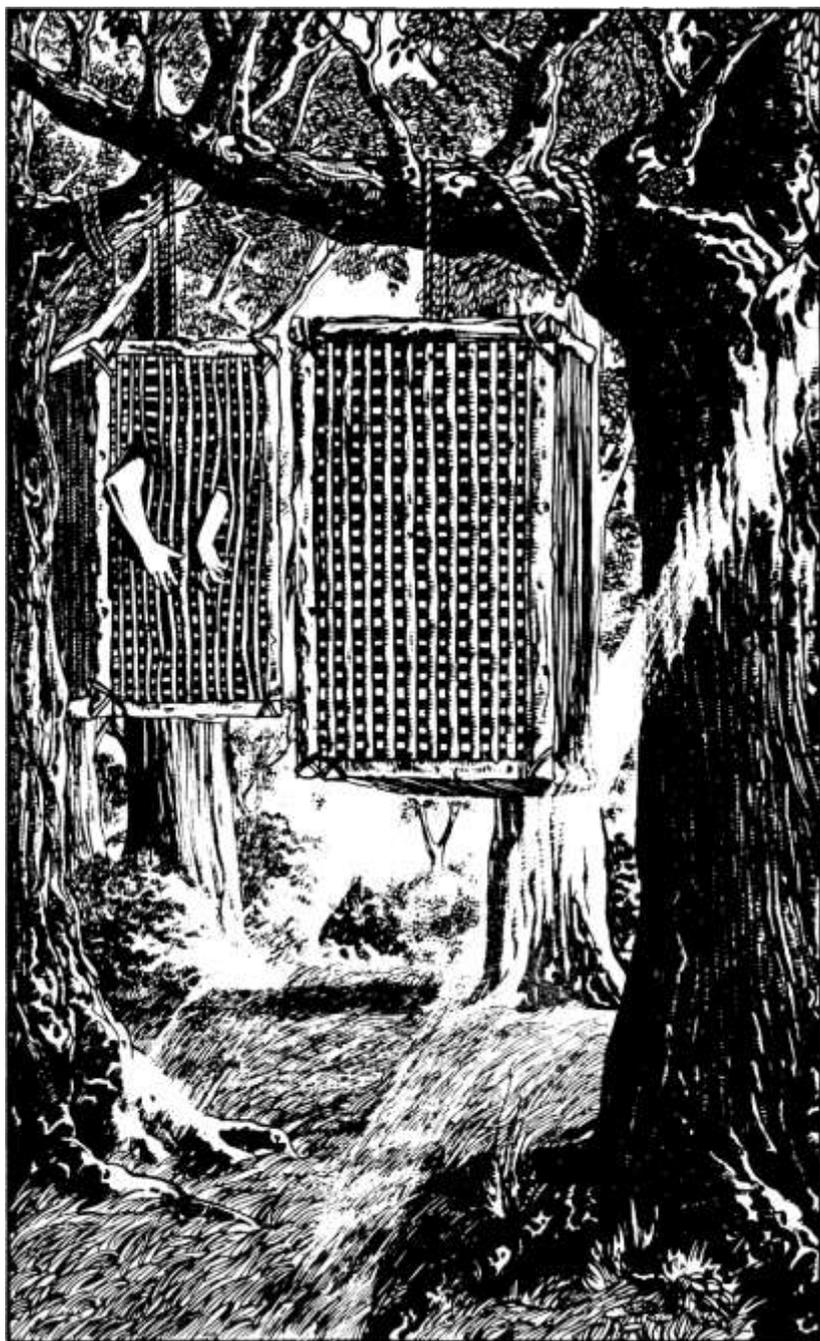
26

Вы решаете сохранить жизнь бармену и позволяете ему, пошатываясь, дойти до своих друзей, чтобы заняться ранами. Затем поворачиваетесь к толпе и говорите: «Я здесь в поисках храбрых воинов, которые присоединятся к моей армии, чтобы сразиться с Теневым Демоном, несущим гибель Аллансии. Моя плата 10 золотых, но мне нужны только лучшие бойцы». В течение получаса вы нанимаете пятнадцать воинов и говорите, куда им идти, чтобы присоединиться к ожидающей вас армии; они должны встретиться с Лексоном, который заплатит им (вычеркните 150 монет с листа персонажа). Не видя других интересных персонажей, вы покидаете «Черный дракон», чтобы посмотреть, что еще можете найти в Зенгисе - [382](#).

27

«Что ж, если вы не хотите посещать Оракула, то нет особого смысла идти в Пещеры Звездного Камня. Есть ли еще какое-нибудь место, куда вы хотели бы попасть?» Вы отвечаете, что хотели бы пройти через Лес Демонов - [319](#).





28

Десять эльфов сопровождают вас, когда вы крадучись входите в лес с мечом в руке. Теперь вы сами совершенно отчетливо слышите крики о помощи, когда быстро скользите от одного дерева к другому. Внезапно перед вами вы видите деревянную клетку, подвешенную на веревке к ветке дерева. Вы видите рядом еще одну с двумя руками, торчащими между деревянными досками. Всего вы насчитали одиннадцать клеток, в каждой из которых, вероятно, содержится человек. Если хотите заговорить с людьми в клетках - [182](#). Если предпочитаете тихо отступить из леса и вернуться к своим войскам – [143](#).

29

Мстите за смерть своих солдат одним быстрым ударом меча. Вы приказываете своим воинам вернуться на тропу и идти дальше - [130](#).

30

Вы платите вождю северян 100 золотых и отдаете приказ ему и его людям подняться на борт корабля. Когда снова отправляетесь в плавание, вождь подходит к вам; несмотря на пристальный взгляд его пронзительных льдисто-голубых глаз, вы чувствуете, что можете доверять ему. «Меня зовут Лаас, - говорит он с теплой улыбкой. -Вы позволите мне сделать вам подарок?» Если хотите принять подарок - [358](#). Если предпочитаете вежливо отказаться - [390](#).

Вы спускаетесь по прикрепленной к стене колодца лестнице с металлическими перекладинами, пока не доберетесь до канализации внизу. Отвратительная вонь, поднимающаяся от медленно текущих мимо нечистот, заставляет вас вздрагивать. Глядя в канализацию, вы видите то, что кажется мерцающим пламенем свечи, и можете услышать звук шепчущего голоса. Вы убеждены, что впереди должно быть еще больше канализационных гоблинов. Если хотите углубиться в канализацию - [232](#). Если предпочитаете подняться обратно по лестнице - [300](#).



«Вы очень невнимательны, мой друг, - торжественно вещает Оракул. - Я не могу помочь никому, кто недостоин моих сил. До свидания». Глаза каменной головы снова закрываются, и вам остается только размышлять, что делать дальше. Вы слышите скрежет позади, оглянувшись, видите, как часть стены отодвигается назад. У вас нет другого выбора, кроме как войти в открывшийся туннель - [280](#).

33

Ваши люди пробираются через болото, чтобы помочь вам. атакуя Дробителя со всех сторон. Но его жесткую шкуру трудно пробить, и все, что можете сделать, это продолжать бой. Вы понимаете, что вам придется атаковать его мягкое подбрюшье, поэтому бросаетесь вперед, когда Дробитель встает на дыбы, чтобы атаковать нескольких гномов слева от него. Проверьте Мастерство. Если успешно - [392](#). Если неудачно - [256](#).

34

Двадцать воинов благополучно пересекают мост, прежде чем вы сами ступаете на него. Вы находитесь примерно на полпути через пропасть, когда внезапно обрывается канат, и все, кто был на мосту, падают навстречу смерти на дно пропасти.

35

«Это странно, - говорит Энк. - Многие люди, похоже, приезжают в Зенгис, чтобы навестить родственников. Кажется, никто никогда не бывает здесь по делам - не то чтобы мы вам не верили или что-то в этом роде. Где живет ваш двоюродный брат? Может быть, мы сможем подсказать вам дорогу?» Вы ответите:

- На Булыжной улице? [92](#)
- Что это не их дело? [223](#)
- Что вам, должно быть, уже пора идти? [311](#)

36

«Давайте, следуйте за мной, - весело говорит Тог, чтобы подбодрить нервничающих солдат.- Там нет ничего, кроме нескольких деревьев и пары обезьян». Когда углубляетесь в лес, дневной свет быстро исчезает под густым пологом листьев над головой, и все вокруг становится мертвенно-тихим. «Лесные стражи наблюдают за нами, - шепчет Тог, - но малыши на опушке не причинят нам никакого вреда. Мы должны начать беспокоиться позже. Мы пойдём прямо, чтобы избежать встречи с древолюдьми». Ваша армия прокладывает себе путь через лес в его самые темные глубины - [180](#).

37

Следуя за капитаном Барноком, вы ведете своих людей вниз, к докам, где пришвартован «Летающий тукан». Это старый корабль и, как и капитан, он находится в очень плохом состоянии. Но это вряд ли стало для вас сюрпризом, так как из Порт Блэксэнда никогда не выходит ничего стоящего. Вы говорите своим людям, чтобы они поднялись на борт и платите капитану Барноку его 50 золотых (вычитите их с листа персонажа). Капитан выкрикивает приказ поднимать паруса, и вы с мостика наблюдаете за разношерстной командой, как они натягивают канаты, взбираются на такелаж и разворачивают паруса. В течение двадцати минут Фанг исчезает из поля зрения, когда путешествие по реке начинается. Все в приподнятом настроении, и даже гномы и эльфы забывают о своих разногласиях и спокойно общаются, объединенные желанием избавить Аллансию от Теневого Демона. На носу вы видите группу воинов, перегнувшихся через борт корабля и смотрящих

на реку. Вдруг один из них указывает вверх по реке и кричит: «Смотрите! К нам плывет бочка». Выглядываете за борт и видите большую запечатанную бочку, покачивающуюся на воде. Если хотите приказать одному из ваших людей нырнуть в воду, чтобы втащить бочку на борт - [145](#). Если предпочитаете плыть дальше без остановки - [346](#).



38

Вы натываетесь на старую колею, которая проходит с севера на юг. Вы решаете следовать по ней на юг и вскоре подходите к указателю, который также указывает на юг и гласит: «Карн - 5 миль». Если хотите продолжать двигаться на юг в сторону Карна - [266](#). Если предпочитаете идти на юго-восток - [331](#).



39

Агглакс откидывается на спинку сиденья, когда видит Кристалл Света в ваших руках. Закрыв лицо руками, он внезапно спрыгивает с паланкина и убегает, шипя приказы группе своих элитных фанатиков в черных одеждах, стоящих рядом. Один из них преграждает вам путь; держа обеими руками изогнутый меч над головой, мрачный убийца более чем готов умереть, чтобы спасти своего хозяина. «Ты не пройдешь!»- кричит он, бросаясь вперед, чтобы сразить вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЭЛИТНЫЙ ФАНАТИК	10	10
Если выиграете – 254 .		

40

Говорите бармену, что у вас нет времени и желания выставлять себя дураком, выполняя пьяные трюки для его захудалых клиентов, и что вы здесь, чтобы нанять храбрых воинов для борьбы с Агглаксом, Теневым Демоном. Он хмурится, опуская свои темные кустистые брови, внезапно он выглядит очень заинтересованным вашими словами. «Хорошо, почему вы не сказали мне об этом сразу же?- говорит он с улыбкой, которая внезапно озаряет его лицо. - Я знаю всех лучших бойцов в городе, и большинство из них сейчас здесь!» В течение получаса вы нанимаете пятнадцать воинов и говорите им, куда идти, чтобы присоединиться к ожидающей вас армии; они должны встретиться с Лексоном, который заплатит им по 10 золотых каждому (вычеркните 150 золотых с листа персонажа). Наконец вы пожимаете руку бармену и покидаете «Черный дракон», чтобы найти другие интересные вещи или людей в Зенгисе - [382](#).

41

Вы стоите в центре зала с мечом в руке лицом к лицу с женщиной-воином. Без предупреждения она внезапно прыгает вперед, рассекая воздух своим мечом. Инстинктивно вы поднимаете свой меч, чтобы отразить удар.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАКС	11	7

Если вы первым нанесете удар - [195](#). Если Макс - [385](#).

42

Выпитая вами Вода Богов спасла вас от ужасной смерти. Свечение вокруг вас постепенно гаснет, и вскоре вы возвращаетесь в нормальное состояние. Вы оглядываете пещеру и не находите выхода из нее. На каменной стене высечено лицо человека с закрытыми глазами и открытым ртом. Когда подходите, чтобы рассмотреть его поближе, глаза открываются, и глубокий голос вырывается изо рта, говоря: «Я - Оракул. Хотя вам здесь не рады, я восхищаюсь вашей решимостью и стараниями. Каким бы благородным ни было ваше дело, вы должны заплатить за ответы на свои вопросы. Я тоже буду задавать вам вопросы в ответ. Ответьте на любой вопрос неверно, и вы заплатите своей жизнью. Я начну разбирательство, так как я знаю все. Во-первых, можете начать с того, что преподнести мне подарок. Вы недавно были в Зенгисе. Надеюсь, вы потрудились купить мне латунную сову, и я должен знать, сколько вы за нее заплатили». Если у вас есть сова и вы можете вспомнить, сколько золотых за нее заплатили, обратитесь к параграфу с номером равным цене совы. Если у вас нет латунной совы - [206](#).

43

К настоящему времени многие из ваших людей тоже проснулись; никто из них, похоже, не пострадал, кроме вахтенного, который держится за голову, полуночный налетчик оглушил его ударом сзади. На вахту ставится дополнительный человек, в то время как все остальные снова ложатся спать. Вскоре после рассвета капитан Барнок отдает приказ отплыть вверх по реке - [188](#).

44

«Вам сопутствует удача, мой друг, - продолжает Оракул. - Но я жаден и желаю чего-то другого. Есть ли у вас зеленая ваза?» Если у вас есть зеленая ваза, и вы можете вспомнить, сколько золотых она стоила, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и цена. Если у вас нет зеленой вазы - [297](#).



45

Кольцо идеально надевается на палец, и вы с изумлением наблюдаете, как сжатый кулак медленно разжимается. В середине каменной ладони лежит прекрасный сверкающий кристалл. Губы короля внезапно раскрываются, и раздается громкий голос: «Я даю вам Кристалл Света!» Берете кристалл и взволнованный бежите обратно к своим войскам. Показав им найденное сокровище, вы идете дальше по тропинке - [130](#).

46

Ключ поворачивается в скважине, и вы слышите слабый щелчок. Затем слышите шипение и вдыхаете часть газа, выходящего из щели, прежде чем у вас появится шанс понять, что происходит. Это смертельный яд, и вы падаете на землю, держась за горло и хватая ртом воздух. Ваши поиски окончены.

47

«Я уверен, что вы найдете эту ворону очень хорошим компаньоном. Его зовут Билли, и он даже понимает несколько слов на оркском. Десять золотых – скажу вам по совести, это честная цена за такую прекрасную ворону». Если хотите купить ворону - [245](#). Если предпочитаете покинуть магазин, не купив ворону - [218](#).

48

Дрожь пробегает по спине, когда идете между копьями. Посреди поляны вы находите холмик свежевырытой земли и лопату, лежащую поблизости. Если хотите раскопать яму - [98](#). Если предпочитаете продолжить путь - [315](#).

49

Остаток дня проходит без происшествий, и, когда начинает смеркаться, вы отдаете приказ разбить лагерь в удобном для обороны месте на расстоянии не более десяти миль от Зенгиса. Когда, подкрепившись тушеным кроликом, ложитесь спать, вы размышляете над событиями дня, но затем уже через несколько секунд засыпаете. Если носите амулет в виде жука на шее - [128](#). Если нет - [279](#).



50

Рано утром следующего дня вы поднимаете своих людей и вскоре отправляетесь на юго-восток. В полдень вы останавливаетесь перекусить, но вскоре снова отправляетесь в путь. Ближе к вечеру вы видите вдалеке ряд холмов. «Пещеры Звездного Камня», - говорит вам один из ваших людей уроженец Зенгиса. Вы прибываете к пещерам до наступления сумерек и решаете войти в них в одиночку. Со свечой в одной руке и мечом в другой вы спускаетесь в большую темную пещеру - [219](#).

51

Ни у кого нет белладонны. Час спустя вас неудержимо трясет, вы во власти бушующей лихорадки. Волосы начинают расти у вас на щеках и руках, а лицо начинает менять форму, пока не станет похоже на морду укусившего вас вервольфа. В ужасе наблюдаете, как ваши солдаты принимают мучительное решение избавить вас от страданий. Их лидер мертв, боевой дух подорван, ваша армия отказывается от священного похода против Агглакса.



Две минуты спустя вы видите кривую деревянную вывеску, висящую над дверью старого деревянного здания. На ней грубо намалеван рисунок дракона над словами «Черный дракон». Из таверны доносятся крики и смех, и вы решаете войти. Вы поднимаетесь по нескольким истертым каменным ступеням и толкаете тяжелую дубовую дверь. Несмотря на то, что сейчас день, в таверне темно, и горят свечи, так как маленькие грязные окна практически не пропускают дневной свет. С порога вы видите, что в таверне кипит жизнь, хотя все это не выглядит слишком привлекательно. Группы оборванцев в плащах сбились в кучу в темных углах, в то время как шумные проходимцы, еще гаже, чем эль, от которого они уже окосели, сидят посреди таверны, оскорбляя всех, кто проходит мимо, включая измученных служанок, которым приходится протискиваться между столами с нагруженными подносами. Вы переводите взгляд со стола на стол и решаете, где сесть. Вы:

Сядете в баре? [197](#)

Сядете за стол с пьяным проходимцем? [378](#)

Сядете за стол с тремя бродягами? [18](#)

Вскоре вы заходите в тупик и, почувствовав опасность, поворачиваетесь и бежите. Но, прежде чем доберетесь до входа в «пасть», верхние каменные зубы скользят вниз, блокируя выход. Оказавшись в ловушке внутри туннеля, вы можете только ждать смерти от голода.



54

Через полчаса после того, как съели яблоки, некоторым солдатам стало плохо, в том числе и вам. Теряете 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Здоровье отравившихся быстро ухудшается, и двое довольно быстро умирают. До конца дня в общей сложности умирают пятеро. Отметьте это на листе персонажа, а также потеряйте 1 очко Удачи. Вы сожалеете о своем решении отдать яблоки своим людям и решаете не отвлекаться от своей главной цели в будущем - [209](#).

55

Слуга Аггласа неподвижно лежит на земле, ваш меч пронзил единственное мягкое место на его теле, небольшой участок на животе, в остальных местах его кожа похожа на камень. Удовлетворенный тем, что каменный человек больше не будет сражаться на стороне зла, вы отдаете приказ идти дальше - [114](#).

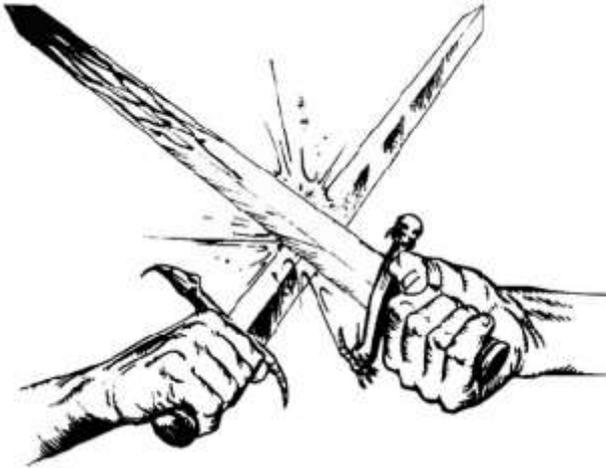
56

Не зная, приняли ли вы правильное решение довериться бродягам, но, тем не менее, передаете им 100 золотых. Лаз достает карту из-под мантии и раскладывает ее на столе. Зенгис показан посередине, а на юге обозначена деревня Карн. Дальше на юго-восток находятся Пещеры Звездного Камня. К югу от Зенгиса находится Лес Демонов, который начинается там, где текущая на восток река Кок разветвляется, он тянется почти до края карты. Лаз достает черный карандаш и рисует большой крест на восточном краю карты, как раз там, где заканчивается Лес Демонов. «Вот где вы его найдете», - говорит Лаз. Складываете карту и кладете ее в карман. «И ваша единственная надежда победить Агглакса посетить Оракула, - шепчет Джип. - Но будет ли Оракул говорить с вами или нет, это другой вопрос. Это зависит от того, в каком настроении находится Оракул, и какие подарки вы ему принесете. Пещеры Звездного Камня — вот где вы его найдете». Вы благодарите бродяг за информацию и покидаете таверну, чтобы исследовать Зенгис дальше, задаваясь вопросом, кто такой Оракул - [382](#).

57

«Итак, вы еще один дурачок, который хочет увидеть Оракула, не так ли?» Если решаете ответить «Да» - [144](#). Если предпочитаете ответить «Нет» - [27](#).

Внезапно вы замечаете грязную сумку из мешковины, спрятанную в траве. Вы взрезаете ее мечом и, к своему большому удивлению и удовольствию, находите 10 золотых монет. Радостно зовете своих людей, говоря им, что пора двигаться дальше, и через несколько минут вы снова на марше - [274](#).



Численность ваших солдат уменьшается с каждой минутой, ваши войска полностью деморализованы. Отойдя на несколько шагов от вражеской линии, они разворачиваются и в беспорядке бегут. Вы кричите им, стоять и сражаться, но не можете помешать им бежать. Затем множество рук хватают вас, и вас ведут в цепях к Агглаксу для казни.

60

Толпа ошеломленно замолкает, когда вы опускаете ложку в пустую миску, сигнализируя о победе. Толстопуз, рот которого все еще набит пирогом, демонстрирует свой гнев, смахнув миску со стола так, что она разбивается об пол. Недоверчиво качая головой, гном протягивает вам кошелек со 100 золотыми. Если хотите встать на стол и произнести речь об Агглаксе и своем желании нанять десять крепких бойцов в обмен на только что выигранное золото - [165](#). Если предпочитаете уйти с выигрышем - [95](#).

61

Вы качаете головой и едва успеваете сохранить равновесие, у вас за спиной раздается раскатистый смех бармена. Вы опускаетесь на стул за ближайшим к вам столиком, несколько ослабев от выпивки. Теряете 1 очко Выносливости. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, вы обнаружите, что сидите за одним столом с пьяным проходимцем - [378](#). Если выпадет 4-6, вы обнаружите, что сидите за столом с тремя бродягами - [18](#).

62

Другой гоблин видит, как вы двигаетесь на помощь сражающемуся воину. Узнав в вас вражеского вождя, гоблин направляет на вас арбалет, тщательно прицеливается и стреляет. Если вы наняли Мародеров Макс в Зенгисе - [153](#). Если не наняли этих бойцов - [339](#).



Дверь открывается в единственную комнату в здании, в центре которой двое мужчин ведут тренировочный бой на деревянных мечах. За ними наблюдают еще семеро мужчин. В дальнем конце комнаты эффектная блондинка в кожаных доспехах выкрикивает инструкции двум бойцам. «Остановитесь! - внезапно кричит она. -Отдохните, пока я посмотрю, чего хочет этот незванный гость». Она подходит к вам и говорит: «Я Макс, а это мои мальчики. Вы хотите присоединиться к ним или нанять их?» Вы отвечаете, что можете быть заинтересованы в найме. «Мои мальчики - лучшие. 200 золотых монет и все мы ваши». Вы:

Заплатите Макс ту цену, которую она хочет? [124](#)

Будете торговаться? [255](#)

Откажетесь от предложения и уйдете? [314](#)



Стражники кричат вам, остановиться, но вы бежите так быстро, как только можете, высматривая таверну, чтобы укрыться - [52](#).



65

Улица резко поворачивает направо, и вскоре вы снова оказываетесь у главных ворот Зенгиса. Помня о своем обещании Лексону, вы решаете вернуться к ожидающей вас армии - [113](#).

66

Вам удастся освободить руку и вонзить меч кровожадному зверю в ногу. Он ревет от боли, и через долю секунды вы свободны и встаете на ноги. Теперь у вас больше шансов против хищного зверя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
НАНДИМЕДВЕДЬ	9	11
Если выиграете - 362 .		

67

Проворный горец внезапно делает свой ход, и, прежде чем успеваете среагировать, сбивает вас с ног ударом в прыжке

двумя ногами. Вы приземляетесь лицом в грязь и чувствуете острую боль в руках, когда Вайн скручивает их вам за спиной, как в тисках. Вы пытаетесь вырваться на свободу, но сопротивление только усиливает боль, и вы вынуждены сдаться - [213](#).

68

Вы выходите на широкую поляну в лесу, на которой стоит большой валун. Поляна усеяна костями, а валун забрызган засохшей кровью. Если хотите подождать на краю поляны со своей армией, чтобы увидеть, не вернется ли кто-нибудь сюда - [252](#). Если предпочитаете пройти сквозь поляну - [312](#).

69

Десять ваших воинов становятся жертвами мух, их тела в ближайшие недели станут пищей для личинок, которые вылупятся в их телах. В конце концов, мухи улетают, и вы уныло ведете своих людей обратно на корабль, теряете 1 очко Удачи. Капитан Барнок понимает, что вы не в настроении для утренней болтовни, и отдает приказ отплыть вверх по реке - [188](#).

70

Вервольф замечает ваш амулет и застывает на месте, парализованный страхом. Без труда вы убиваете оборотня одним ударом меча. Но вы не успеваете спасти часового, он мертв. Остаток ночи проходит без дальнейших происшествий, и утром вы выводите свою армию из леса на равнину - [323](#).

71

Бармен смотрит на вас с удивлением, затем берет деревянную дубинку из-под стойки. Он выскакивает из-за стойки с криком: «Я собираюсь преподать этому выскочке урок». Соскальзываете со стула и обнажаете меч, чтобы встретиться лицом к лицу с этим громилой, в то время как пьяницы толпятся вокруг, чтобы хорошенько рассмотреть бой. «Бей его!» - кричит голос из толпы. «Поторопись, толстяк, я хочу еще выпить», - рычит другой. Затем начинается бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БАРМЕН	9	7

Если вы первым выиграете три раунда боя - [26](#). Если первым выигрывает три раунда бармен – [227](#).

72

Проходит еще полчаса, и паралич начинает проходить. Чувствительность возвращается к вашим конечностям, и вскоре вы можете свободно двигаться - [284](#).

73

Вы быстро поднимаете руку со щитом, отражая дротик. Блог поворачивается, чтобы убежать, и исчезает в кустах. Если хотите пуститься в погоню - [171](#). Если предпочитаете вернуться с солдатами на тропу и идти дальше - [130](#).

74

Огненный шар врезается в грот-мачту и падает на палубу, убивая пятерых ваших людей. Два гнома быстро тушат огненный шар мокрыми одеялами, предотвращая пожар на борту - [192](#).



75

Пока ваши воины восстанавливают силы, вы задаетесь вопросом, какие планы вынашивает Агглак; где-то за Лесом Демонов он поджидает вас и вашу армию, когда ваши воины, наконец, достаточно окрепнут, чтобы продолжить поход, решаете идти прямо навстречу Агглаксу, поэтому, поворачиваете свою армию на восток к Лесу Демонов. Перейдя один из притоков, питающих реку Кок, вы попадаете на опушку мрачного леса. Темные искривленные деревья тянутся к небу, образуя угрожающе выглядящую стену; тревожный шепот пробегает по рядам вашей армии. Вы нарушаете жуткую тишину, выкрикивая приказ войти в лес; дневной свет быстро угасает под густым пологом листьев над головой. Только пронзительный визг испуганных обезьян время от времени нарушает тишину. Через полчаса разведчик докладывает, что он заметил группу деревянных хижин, почти скрытых разросшейся растительностью. Если хотите отправиться с десятью людьми в эту деревню - [238](#). Если предпочитаете идти дальше со своей армией - [180](#).



76

Проход приводит в другую пещеру. Хотя она совершенно пуста, у вас есть выбор из трех выходов. В дальней стене вы видите входы в три туннеля, каждый из которых вырезан так, чтобы напоминать открытый рот странного существа, подобного которому никогда раньше не видели. Вы замечаете, что на трех зубах в верхних челюстях резных пастей высечены цифры. Выберите тот туннель, по которому вы хотите спуститься, и перейдите к параграфу с тем же номером что и число на зубах.

77

Старую деревянную дверь перекосило, и вам приходится ударить по ней плечом, чтобы открыть. Когда дверь распахивается, вы слышите пронзительный женский крик и поражаетесь тому, что видите. Молодая эльфийка привязана к столу, привинченному к полу посреди заваленной мусором хижины. В двух ярдах над ее животом висит меч, подвешенный на единственной нити, которая перекинута через железный шип; который горизонтально выступает из деревянной балки, другой конец нити ведет вниз в дыру в шатких половицах. «Не двигайся! - кричит эльфийка. - Одна из половиц освободит меч, если наступите на нее». Вы должны решить, спасти эльфийку или нет. Вы:

Вбежите, чтобы схватить меч? [154](#)

Бросите свой рюкзак в меч? [205](#)

Оставьте эльфийку и пойдете дальше? [320](#)

78

Вы быстро идете по улице, стараясь не привлекать внимание. Вы чувствуете что-то под своей одеждой и вдруг вспоминаете о кожаном мешочке. Вынимаете его и развязываете шнур, перевернув его, вы вытряхиваете содержимое на ладонь и с тревогой обнаруживаете на ладони скорпиона. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [253](#). Если нет - [240](#).

79

Чувствуя, что вы в беде, Агглакс готовится к своему триумфу - [301](#).

80

Синяя муха колеблется секунду, прежде чем поспешить к выбранной вами капле варенья. Восстановите 1 очко Удачи. Мужчина отстегивает брошь и, не говоря ни слова, протягивает ее вам, его лицо остается бесстрастным. Вы рассматриваете красивую брошь, на которой рельефно изображен огнедышащий дракон. Вы переворачиваете ее и замечаете цифру «89», нацарапанную на обороте. Вы запоминаете это и прикрепляете брошь к своей тунике. Если хотите спросить мрачного типа, как его зовут - [3](#). Если предпочитаете оставить его и пересесть за другой столик, чтобы посидеть с тремя бродягами - [18](#).

81

«Извините, -говорит он, -Я немного увлекся, не так ли?»
Он вручает вам ключ, и вы поднимаетесь по лестнице в свою комнату - [376](#).



82

Мстите за смерть своих солдат одним быстрым ударом меча, затем слезаете с дерева и приказываете своим воинам вернуться на тропу и идти дальше - [130](#).

83

Пять ваших воинов становятся жертвами мух, их тела в ближайшие недели станут пищей для личинок, которые вылупятся в их телах. В конце концов, мухи улетают, и вы уныло ведете своих людей обратно на корабль, теряете 1 очко Удачи. Капитан Барнок понимает, что вы не в настроении для утренней болтовни, и отдает приказ отплыть вверх по реке - [188](#).

Армия марширует на восток вдоль берега реки Кок, пока вы не достигнете нужной развилки. Перед вами возвышается темная стена деревьев, устремляющихся ввысь: зловеще выглядящий Лес Демонов. Вы некоторое время идете на север, пока не доберетесь до безопасного брода через приток реки Кок, который нужно пересечь. Ваши солдаты тревожно перешептываются, пока вы маршируете через лес, где дневной свет быстро исчезает под густым пологом листьев над головой. Только пронзительный визг испуганных обезьян время от времени нарушает странную тишину леса. По мере того как вы проникаете глубже в чащу, деревья растут все плотнее, и армия движется все медленнее. Если хотите продолжать марш - [155](#). Если хотите послать разведчика, чтобы найти более легкий путь через лес - [120](#).



Пол туннеля становится круче, и подниматься по нему довольно сложно. Но вы даже переходите на бег, когда видите впереди пятно белого света. Воздух пахнет свежее; вскоре вы выходите из пещеры и стоите у входа в пещеру всего в ста ярдах от ваших людей. Они сидят в кругу, терпеливо ожидая, когда вы появитесь из пещеры, в которую вошли не так давно. Вы окликаете их и бежите туда, где они сидят, чтобы рассказать им о своем подземном приключении. Вы решаете вернуться к ожидающей вас армии без дальнейших промедлений. Но обратный путь начинается с неприятной встречи. Вы видите приближающееся облако пыли и вскоре слышите топот копыт. Десять явно враждебных вам кентавров бросаются на вас. Ваш отряд должен сразиться с ними, если выиграете - [299](#).



В тот момент, когда ваши мечи обнажены, пятнадцать горцев появляются, словно из ниоткуда. Одетые в звериные шкуры и вооруженные каменными дубинами и топорами, длинноволосые мужчины бегут к вам на своих жилистых ногах, крича во весь голос. Ваш отряд должен сразиться с ними. Если выиграете - [340](#).



Когда входите в полутьму пещеры, ваша нога задевает какие-то липкие нити. Как будто реагируя на сигнал тревоги, огромный волосатый паук выползает из глубин пещеры, чтобы атаковать добычу, которая забрела в его логово. Вы должны сражаться за свою жизнь.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Если выиграете - 275 .	7	8



Вы слышите шуршащий звук, доносящийся из-за густых кустов, и внезапно огромные существа, похожие на гоблинов, выпрыгивают из кустов, размахивая топорами и тесаками. Ростом более восьми футов темнокожие Гарки бросаются вперед, чтобы атаковать. Ваш отряд должен сразиться с ними. Если выиграете - [259](#).



«Большое вам спасибо, - говорит Оракул, - А теперь, чем я могу вам помочь?» Вы объясняете, что вам нужна помощь, чтобы победить Аггласа. «Итак, вы хотите уничтожить Теневого Демона? Хорошо, что с вами ваша армия, так как вы никогда не доберетесь до Аггласа в одиночку. Его силы слишком многочисленны, чтобы вы могли проскользнуть мимо них. Вы должны пробиться к нему с боем. Вы найдете его, идя по следам разрушения к востоку от Леса Демонов. Следуйте по этому следу, и вы скоро догоните армию смерти Теневого Демона. Однако, даже если уничтожите его армию, Агглас будет сражаться и в одиночку. Ваше оружие не причинит ему вреда. Только заклинание пустоты уничтожит демона. Вы должны найти Кристалл Света. Когда окажетесь в шести футах от Аггласа, возьмите кристалл обеими руками и скажите: «Три, два, один – убирайся». Вот как вы избавите эту землю от Теневого Демона. До свидания и удачи». Глаза каменного лица снова закрываются, и вы слышите скрежещущий звук позади. Обернувшись, вы видите, как часть стены отодвигается назад. Преисполненный уверенности, вы вступаете в открывшийся туннель - [280](#).

Вы не допустили срабатывания ловушки и успеваете схватить меч и отбросить его в сторону. Эльфийка начинает плакать от облегчения, когда перерезаете связывающие ее веревки. «Спасибо, - всхлипывает она. - Спасибо вам за спасение моей жизни». Затем она снимает кольцо с пальца и протягивает его вам, говоря: «Пожалуйста, возьмите это кольцо в знак моей благодарности. Это принесет вам удачу». Если хотите взять кольцо - [270](#). Если предпочитаете вежливо отказаться от ее подарка и присоединиться к своим людям снаружи - [211](#).



Ваши гномы доблестно сражаются с Воинами Хаоса, но их значительно меньше. Отказываясь сдаваться, они стоят и сражаются до тех пор, пока последние двое из них не встанут спина к спине, окруженные фанатичными противниками. Затем один из них падает под ударом шипастой булавы, а другой получает удар копьём в спину. В ваших ушах мукой звенят крики победоносных Воинов Хаоса. Выкрикиваете новые боевые приказы, ожидая, что Воины Хаоса продолжат атаку, но они поворачиваются и бегут обратно к своим позициям. Вы решаете, что атака - лучшая защита, и отдаете приказ своей армии наступать на передовую линию троллей - [178](#).



92

«Булыжная улица? – кивает Энк. — Это недалеко от улицы, где мы живем. Мы отведем вас туда». Не в состоянии придумать вескую отговорку, вы соглашаетесь на их предложение. Вы следуете за ними из таверны, пять минут идете по улице, а затем поворачиваете направо в узкий переулок. Трое мужчин внезапно останавливаются и оборачиваются, их руки сжимают кинжалы. «Булыжная улица! В Зенгисе нет такой улицы, - радостно говорит Энк. - Давайте выпотрошим незнакомца, ребята; эти карманы, похоже, набиты золотом!» Вы быстро обнажаете меч, когда трое бродяг надвигаются на вас. В узком переулке можете сражаться с ними по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЭНК	8	7
ЛАЗ	7	7
ДЖИП	7	8

Если выиграете - [133](#).

Ключ поворачивается в скважине, и вы слышите слабый щелчок. Со скрежетом каменная плита скользит в стену, и вы можете идти дальше по проходу. Однако вскоре он заканчивается на другой развилке. Если хотите пойти налево - [235](#). Если хотите повернуть направо - [381](#).



Воин оставляет человека дрейфовать вниз по реке к морю и водяной могиле. Он плывет обратно на корабль, и вы продолжаете плавание – [234](#).



95

Слева от вас видите переулок, в дальнем конце которого находится груда бочек. Если хотите спуститься по переулку, чтобы осмотреть их - [352](#). Если предпочитаете идти дальше по улице - [177](#).

96

Вы подходите к узкой части пропасти, где огромная каменная плита была положена на ее края, образуя мост. Если хотите переправить свою армию через этот каменный мост - [138](#). Если предпочитаете идти дальше - [310](#).

97

Вы поглощены огненным шаром и мертвы еще до того, как ваши войска успеют прийти вам на помощь.

98

Яма, которую вы раскапываете, достигает ярда в глубину, когда ваша лопата ударяется обо что-то металлическое. Вы соскребаете землю, чтобы увидеть плоскую железную пластину. Если хотите копать дальше - [184](#). Если предпочитаете снова засыпать яму и покинуть поляну - [315](#).

99

«Пещеры Звездного Камня, вот где! Опасное место, полное ловушек. Их разместил там Оракул, который ненавидит посетителей. Но Оракул будет говорить с большинством людей, которые смогут пробраться через его ловушки до его внутреннего святилища. Видите ли, это непростая задача. Он ненавидит тех, кто тратит время впустую. Он будет беседовать только с людьми, которым действительно нужно его видеть, но даже тогда он захочет получить несколько подарков, в зависимости от того, какую информацию вы ищете. Я предлагаю вам найти себе проводника. Идите в Карн. Это, пожалуй, единственное место, где можно найти проводника по пещерам». Вы благодарите охотника за информацию и возвращаетесь с ним по туннелю. Оставив его собирать трофеи с тел канализационных гоблинов, вы решаете, что делать дальше. Если еще этого не делали, можете осмотреть бочки ([137](#)) или пройти обратно по переулку и повернуть на улицу ([177](#)).



Вы входите в переполненный зал, полный игровых столов и нетерпеливых игроков. Все это место гудит от возбуждения. Вы наблюдаете, как девушка вращает огромное колесо фортуны, и слушаете стоны и радостные возгласы окружающих ее людей, когда колышек, наконец, упирается в число 33. Вы наблюдаете за несколькими раздачами карт за разными столами, но, в конце концов, решаете сыграть в игру «Больше-меньше». Девушка, мечущая кости, рассказывает вам, как играть. Вы должны загадать число больше семерки (8-12) или меньше (2-6). Затем она бросает кости. Если выпадет 7 – вы проигрываете в любом случае. Она говорит, что вы можете поставить до 50 золотых. Вы решаете сыграть, но только один раз. Если выиграете - [19](#). Если проиграете – [173](#).



Осматривая тело убитого, замечаете кожаную сумку у него на поясе; однако, прежде чем успеваете ее открыть, вы видите двух городских стражников, бегущих по улице к вам. Если хотите открыть сумку и рискнуть быть пойманным – [281](#). Если предпочитаете сбежать только с золотым кольцом – [64](#).

102

Улица резко поворачивает налево, затем снова налево, и вскоре вы снова оказываетесь у главных ворот в Зенгис. Помня о своем обещании Лексону, вы решаете вернуться к ожидающей вас армии – [113](#).



103

Вы боретесь изо всех сил, но не можете вырваться из хватки нандимедведя. Жестокий зверь разрывает вам глотку, ждет, пока вы умрете, а затем начинает долгожданный пир. Ваши поиски окончены.

104

Через десять минут после возвращения к ожидающей вас армии вы отдаете приказ выступить. Перейдя реку в узком месте, вы поворачиваете на юго-восток в сторону Зенгиса – [49](#).

Кинжал пронзает ваше сердце, и вы падаете на колени, схватившись за грудь. Ваши последние мысли – о вашей собственной глупости, из-за которой попали в ловушку.



Сорок ваших доблестных солдат лежат мертвыми или умирающими на поле боя. (Уменьшите численность своей армии на это число на листе персонажа.) Тролли пытаются оттеснить выживших храбрецов назад, в то время как гоблины и орки безжалостно атакуют с флангов. Обезумев от жажды битвы, некоторые гоблины и орки в задних рядах сражаются между собой. Справа от вас вы видите, как на воина нападают с двух сторон два гоблина. Слева от вас тролль холмов валит на землю еще одного воина. Если хотите помочь воину слева от вас – [269](#). Если хотите помочь воину справа от вас – [62](#).

107

Бочка с плеском падает в воду и вскоре уплывает прочь, скрываясь из виду – [209](#).



108

«Попробуйте снова, когда в следующий раз придете ко мне в гости. Сегодня ваших знаний не хватает, и поэтому я не могу вам помочь. До свидания, - торжественно произносит Оракул. Глаза каменной головы снова закрываются, и вам остается только размышлять, что делать дальше. Вы слышите скрежет позади, оглянувшись, видите, как часть стены отодвигается назад. У вас нет другого выбора, кроме как войти в открывшийся туннель - [280](#).

109

Две стрелы находят цель, одна вонзается в мягкое брюхо виверны, другая попадает гоблину в спину. Он крестится в седле, в то время как виверна продолжает, несмотря на рану, подниматься в небо. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [24](#). Если нет - [135](#).



110

У крысолюдей нет сокровищ, и, избавившись от их тел, вы ложитесь спать, хотя и несколько обеспокоенным произошедшим – [50](#).

111

Прыгун несколько раз взмахивает своими забавными маленькими ручками, издавая странный гортанный звук. Внезапно вы становитесь невидимыми. Вы хлопаете в ладоши, но не видите их. Через несколько минут вы снова становитесь видимым.

«Есть еще одна вещь, - разочарованно говорит Оракул. – Мне нужна золотая брошь. Моя дочь говорит, что ей нужна эта вещь, хотя я не знаю, для чего, потому что ей уже девяносто восемь лет. Так что, если вы будете так добры и дадите мне золотую брошь, я смогу вам помочь». Если у вас есть золотая брошь, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и число на броши. Если у вас ее нет – [297](#).



112

Когда открываете дверь, над вашей головой звенит маленький медный колокольчик. Худой бородатый старик сидит на табурете за деревянным прилавком и разговаривает с большой вороной, сидящей у него на руке. «Кто здесь уродливый мальчик?» - к вашему большому удивлению каркает ворона. Вы оглядываете магазин и видите множество мелких животных – кошек, птиц и мелких грызунов, а также других странных существ. Есть одно, которое стоит на задних лапах и похоже на кенгуру, но оно меньше двух футов ростом, зеленое и без меха. Другое – маленькое крылатое существо с голой янтарной кожей; кажется, что оно вполне удовлетворенное жизнью перелетает с одной стороны магазина на другую. Другие существа столь же странные, и вы стоите, глядя на них в изумлении, когда старик вдруг говорит: «Вы очарованы моими домашними питомцами, не так ли? Вы заинтересованы в покупке одного из них? У меня есть как домашние животные, так и фамильяры, которые умеют разговаривать. Некоторые действительно уникальные и могут даже сотворить немного волшебства. По-моему, вы похожи на искателя приключений, так что я предполагаю, что вам может понадобиться фамильяр. Хотели бы вы купить говорящего фамильяра, такого как моя ворона ([47](#)) или хотите особое существо ([369](#))?»

113

Вы прибываете в лагерь до полудня, и вас встречают с энтузиазмом. Вы отдаете приказ выступить. Если хотите пересечь реку Кок и двинуться на юг – [262](#). Если предпочитаете идти на восток к Лесу Демонов – [84](#).

114

Вы подходите к длинной глубокой расщелине, стенки которой слишком круты, чтобы спуститься вниз, и она слишком широка, чтобы перепрыгнуть через нее. Если хотите следовать вдоль нее на север – [241](#). Если предпочитаете следовать на юг – [327](#).

115

Два часа спустя вы видите небольшой лес в ста ярдах к северу. Эльфийские лучники внезапно останавливаются и поворачиваются в сторону леса, их обостренный слух явно что-то различает. Один из эльфов подходит к вам и говорит: «Мы слышим крики нескольких мужчин, зовущих на помощь из леса». Если хотите увидеть, кто это кричит – [28](#). Если предпочитаете продолжить марш на восток – [295](#).

116

Арбалетный болт со свистом пролетает мимо вашего левого уха, ударяясь в стену туннеля где-то в темноте позади. Идя дальше, вы вскоре приходите в тупик и находите арбалет, из которого был пущен болт. Похоже, что дальше идти некуда, и у вас нет другого выбора, кроме как идти обратно к развилке и повернуть в другой туннель – [85](#).

117

Вы обнаруживаете, что хватаете воздух, когда проворный горец перепрыгивает через вас. Вы тяжело приземляетесь на землю и, прежде чем осознаете, что происходит, ваши руки скручивают за спиной в болезненном захвате. Вы изо всех сил пытаетесь вырваться, но чем больше сопротивляетесь, тем

больнее становится. У вас нет другого выбора, кроме как сдаться - [213](#).

118

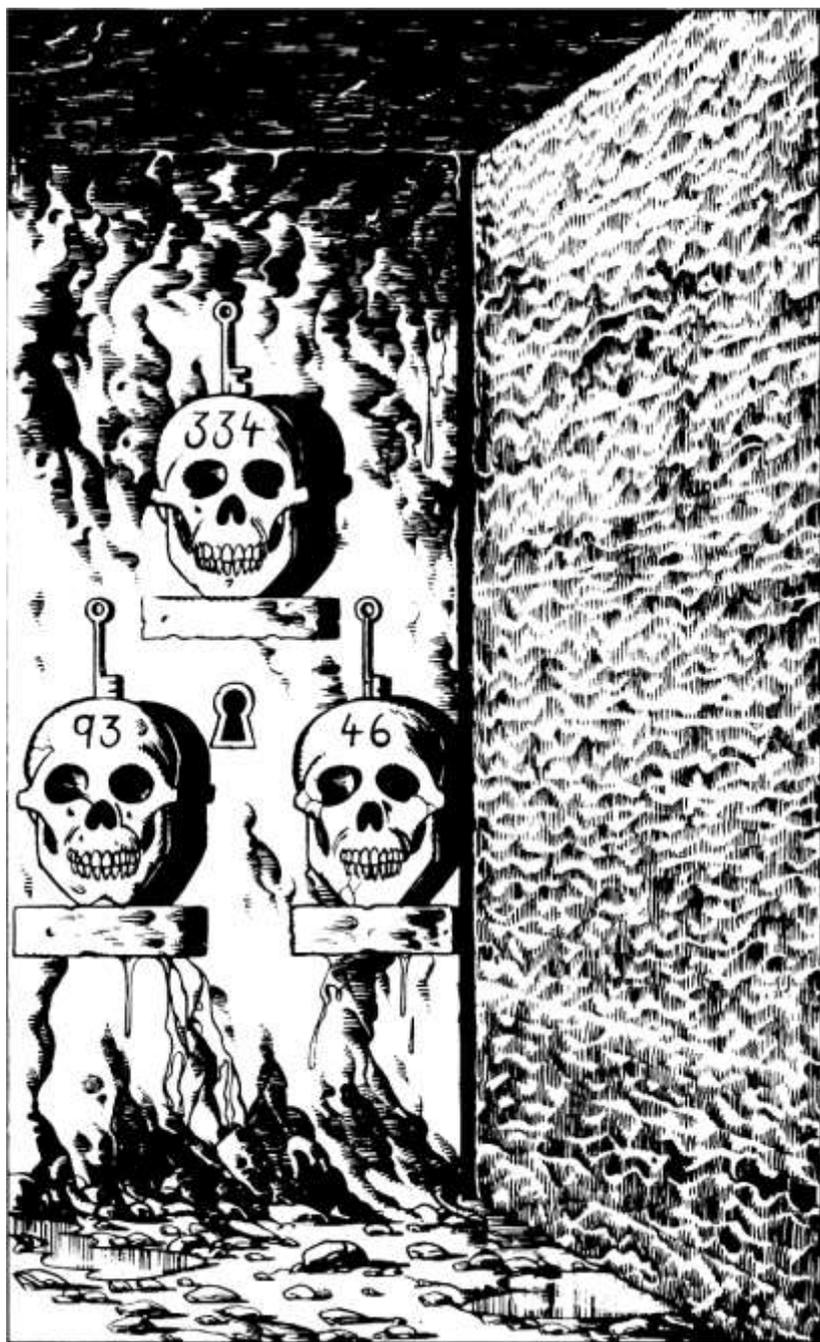
Размахивая своими пылающими мечами, Белые Рыцари рубят в капусту Воинов Хаоса, несмотря на численное превосходство врага. Когда половина их погибает, Воины Хаоса поворачиваются и бегут. Перехватывая инициативу, вы призываете остальную часть своей армии присоединиться к рыцарям и атаковать передовую линию троллей – [178](#).

119

Воин ныряет в воду и подплывает к бревну. «Он мертв, - кричит он. – И у него в животе торчит нож, каким пользуются орки. А еще у него на шее на цепочке висит золотой ключ. Мне взять его?» Если вам нужен ключ – [318](#). Если предпочитаете оставить человека и ключ в воде – [94](#).

120

Час спустя разведчик возвращается, чтобы сообщить, что на юге он заметил деревню из деревянных хижин, почти скрытую разросшейся растительностью. Он также говорит вам, что дальше деревья становятся менее густыми. Вы немедленно поворачиваете армию на юг, пока не появится возможность без особых трудностей направиться на восток, когда разведчик говорит вам, что деревня находится еще дальше на юг. Если хотите отправиться с десятью солдатами в деревню – [238](#). Если предпочитаете идти с армией на восток – [180](#).



121

Большая каменная плита преграждает вам путь. Однако прорезь для ключа и щель между плитой и боковой стеной наводят на мысль, что плита может скользнуть в стену. Три черепа установлены на каменных постаментах вокруг прорези, на макушке каждого размещен ключ, а на лбу у них вырезаны числа. Если хотите попробовать вставить ключ в скважину, выберите ключ и перейдите к параграфу с тем же номером что и число на черепе. Если предпочитаете вернуться к развилке и повернуть в другой проход – [17](#).



122

С полным желудком трудно реагировать вовремя. Вы чувствуете внезапную боль в боку, когда кинжал находит свою цель. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [190](#). Если нет - [272](#).

Гоблин приземляется на тело виверны, что смягчает его падение. Хотя он весь в синяках и страдает от перелома ребер, он, по крайней мере, жив и может предоставить вам некоторую ценную информацию. Вы подходите к своему несостоявшемуся убийце и строго спрашиваете, что он знает об Агглаксе. Но гоблин просто плюет в вас, прежде чем вонзить кинжал себе в грудь. Вы решаете обыскать его карманы и находите тетиву для лука, пять наконечников стрел и золотой кулон с цифрой «10», нацарапанной на нем. Оставьте кулон себе, если хотите, прежде чем отдать приказ идти дальше к Когтю - [220](#).



Вы говорите Макс встретиться с Лексоном в вашем лагере за пределами Зенгиса, где она получит свою плату в размере 200 золотых монет (вычтите сумму с листа персонажа). «Вы не пожалеете, что наняли нас», - говорит она, увозя своих людей. Вы мгновение наблюдаете за ней, прежде чем пойти в противоположную сторону – [314](#).

Прыгун прыгает вверх и вниз у вас на плече, отчаянно твякая, как возбужденный щенок. «Никаких поворотов направо на выходе из пещер, - пищит Руб. –Что бы вы делали без меня?» Вы делаете пару шуточных предположений и идете дальше – [166](#).



Когда убегаете, вы не видите, как здоровяк у вас за спиной прицеливается и бросает метательный топорик. Испытайте Удачу. Если повезет – [371](#). Если не повезло – [302](#).

127

Вам приносят веточку белладонны, и вы проглатываете ее как можно быстрее, белладонна сама по себе является ядом (теряете 2 очка Выносливости), но, как ни странно, помогает от ликантропии. Лихорадка скоро спадает, и вы можете отдохнуть и поспать. Утром чувствуете себя намного лучше и ведете армию вперед через равнину - [323](#).

128

Для вас эта ночь будет длиться вечно. Как только восходит луна, амулет оживляет тепло вашей кожи, и жук впивается вам в шею и рассекает горло.

129

Проходит пятнадцать минут, а вы все еще не можете пошевелить ни единым мускулом. Затем, к вашему ужасу, вы видите, как из канализационного туннеля медленно поднимается голова. Это еще один канализационный гоблин. Он смотрит сначала на тела двух своих товарищей, а затем на вас. Он медленно вылезает из канавы и подходит к вам. Одним быстрым движением его кинжал свершает месть.

130

Тропинка, наконец, расширяется, лес начинает редеть. Идти по ровной покрытой сосновыми иглами земле становится легче, и вы снова поворачиваете на восток – [114](#).



131

Огненный шар падает на палубу, убивая пятерых ваших людей. Другие спешат потушить огонь до того, как он разгорится, и вскоре пламя гаснет - [21](#).

132

«Нет разрешения на выход, нет выхода», - кричит калакорм, потянувшись за своим копьём. Теперь вы должны защищаться.

КАЛАКОРМ	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	9	8

Если выиграете - [377](#).

133

Вы торопливо роетесь в карманах бродяг и находите 10 золотых монет и стеклянный флакон, содержащий зеленую жидкость без запаха. Если хотите выпить зеленую жидкость – [264](#). Если предпочитаете взять только золото и вернуться на улицу, чтобы исследовать Зенгис дальше – [382](#).



134

Огромная скала перед вами внезапно начинает двигаться. Теперь вы понимаете, что это не скала, а спина Каменного Человека. Он неловко встает на свои каменные ноги и поворачивается лицом к вам. Похожий на высокого мужчину с грубой кожей, поджидавший вас слуга Аггласа тянет руки, чтобы схватить вас и выжать жизнь из вашего тела.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КАМЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК	10	6

Если проигрывает раунд боя - [202](#). Если выиграете бой, не проиграв ни раунда - [55](#).

135

Гоблину удастся удержаться в седле, и вскоре быстро поднимающаяся вверна становится не более чем пятнышком в небе, направляющимся к горизонту на востоке. Понимая, что Агглас может послать больше новых убийц, вы отдаете приказ идти на Коготь, но в гораздо более плотном строю, усилив бдительность - [220](#).

136

Ваша температура повышается, и лихорадка усиливается с течением времени. Вы, то приходите в сознание, то снова впадаете в забытие, пока ваше тело, наконец, не поддается смертельной болезни. Ваше приключение закончилось.

137

Первые две бочки, которые вы осматриваете, пусты, третья покрыта куском старой мешковины; однако, прежде чем успеете к ней прикоснуться, изнутри раздается писклявый мужской голос: «Уходи! Оставь меня в покое! Неужели в наши дни нельзя нормально вздремнуть после обеда?» Если хотите отодвинуть мешковину, чтобы посмотреть, кто находится внутри бочки – [328](#). В противном случае можете, либо пройти обратно по переулку и повернуть на улицу ([177](#)), либо, если еще этого не делали, спуститься в канализацию под переулком ([31](#)).

138

Десять воинов пересекают мост, прежде чем вы ступаете на него. Вы уже на полпути, когда он внезапно движется у вас под ногами. Каменная плита переворачивается, сбрасывая вас в пропасть. Приземлившись на скалу в пятидесяти ярдах ниже, вы мгновенно погибнете. Каменная плита была Валунным Монстром, которого слуги Аггакса поместили сюда, чтобы заманить вас в ловушку.

139

К тому времени, как «Летящий тукан» развернулся и поплыл на запад, пиратский корабль находится менее чем в 200 ярдах за кормой. Разрыв быстро сокращается, а затем палуба уходит у вас из-под ног, когда пиратский корабль врежется в корму «Летящего тукана». Испытайте свою Удачу. Если повезет – [384](#). Если не повезло – [215](#).

140

Вы падаете, хватаясь руками за воздух, и тяжело приземляетесь на землю, примерно в пятнадцати футах ниже. Вы ошеломлены и запыхались, а боль в спине мешает вам встать. Затуманенным зрением вы видите, как блог наверху прицеливается и стреляет из своей духовой трубки. Отравленный дротик находит свою цель, и позже вас утащат прочь, чтобы наполнить кастрюлю блога.

141

Вы подходите к старому зданию, похожему на сарай, с большими деревянными дверями спереди. Перед дверями стоит мужчина, а изнутри здания доносятся крики и аплодисменты. Вы делаете шаг к входу, но мужчина преграждает вам путь. «Соревнование по поеданию пирогов, - хрипло говорит он. – Пять золотых за вход, а потом вы можете присоединиться к соревнованию с Толстопузом, если думаете что сможете его победить. Имейте в виду, никому никогда этого не удалось, я думаю, что должен вам это сказать». Если хотите заплатить за вход и войти – [217](#). Если предпочитаете идти дальше – [95](#).

142

Яростная битва продолжается, но по-прежнему нет никаких признаков самого Агглакса. Как только вытаскиваете свой окровавленный меч из груди тролля, горный орк в тяжелой броне перепрыгивает через его труп, чтобы сразиться с вами.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОРНЫЙ ОРК	8	7
Если выиграете – 208 .		





143

Вы почти вышли из леса, когда слышите дикие боевые кличи. Пятнадцать орков в тяжелой броне бегут к вам сквозь деревья, размахивая мечами, топорами и боевыми молотами. Ваш отряд должен сразиться с ними, если выиграете – [242](#).



«Не знаю, знаете ли вы это уже, - продолжает Тог, - но Пещеры Звездного Камня – это очень опасная усеянная ловушками система проходов и пещер, одна из которых является убежищем Оракула. Он - могущественное существо и он по-настоящему ненавидит ложь, обман, воровство, лицемерие, хитрость и все другие плохие поступки всех существ в Аллансии. Однако он терпимо относится к тем, кто проявляет инициативу. И если выживете в его ловушках, это станет достаточным доказательством инициативы, и он поговорит с вами. И я отведу вас туда за 30 золотых». Платите Тогу его гонорар и возвращаетесь с ним в гостиницу.

Рано утром следующего дня вы поднимаете своих людей и вскоре маршируете на юго-восток. Тог начинает рассказывать вам о своих приключениях, которые через два часа бесконечного трепа достигают невероятных масштабов. До полудня вы отдаете приказ отдохнуть, чтобы поесть, надеясь помешать этим Тогу говорить. Тем не менее, он продолжает болтать, плюясь крошками, описывая наиболее захватывающие моменты из своей жизни. К счастью, вы добираетесь до Пещер Звездного Камня до наступления сумерек и просите Тога рассказать вам, что он о них знает. «Две вещи я должен вам сказать, - отвечает он.– Всегда поворачивайте направо на каждой развилке. И если нужно выбрать число, не выбирайте то, в котором есть четверка. Боюсь, на вопросы, которые задаст Оракул, вам придется ответить самому. Вы должны пойти и сами выяснить, что это за вопросы». Машете на прощание своим людям, прежде чем исчезнуть в устье темной пещеры, с зажженной свечой в одной руке и мечом в другой – [219](#).

145

Голый по пояс воин ныряет в реку и плывет к бочке. Ему бросают веревку, и он обвязывает ее вокруг бочки, прежде чем матросы поднимут ее на борт. Под гул возбужденных голосов с бочки снимают крышку. Но содержимое разочаровывает – бочка наполовину заполнена яблоками. Если хотите передать их своим людям – [329](#). Если предпочитаете выбросить их за борт – [107](#).

146

Когда проходите мимо переулка, три фигуры в темных плащах выскакивают из тени, размахивая деревянными дубинками. Заняв удобную позицию, вы можете сражаться с грабителями по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГРАБИТЕЛЬ	7	6
ВТОРОЙ ГРАБИТЕЛЬ	7	7
ТРЕТИЙ ГРАБИТЕЛЬ	8	6

Если выиграете, вы решаете не идти дальше в темноте и вернуться к «Дому Хелен» - [368](#).

147

Отпрыгиваете назад, и стрела с глухим стуком вонзается в землю, промахнувшись мимо лишь на несколько дюймов. Гоблин снова направляет виверну ввысь, а ваши войска спешат к вам, чтобы убедиться, что вы не ранены. Вы кричите им, чтобы они стреляли из луков в виверну, но она уже вне досягаемости. Отдав приказ идти дальше, вы задаетесь вопросом, было ли это нападение попыткой убийства по поручению Аггласа - [220](#).

148

Рыцари обнажают свои мечи, которые, горят белым пламенем. Ничуть не испуганные вашим численным превосходством они атакуют ваши войска верхом на своих белых жеребцах. Вы видите, как они легко прорезают ваши ряды, оружие ваших солдат, похоже, не причиняет им никакого вреда. Один из рыцарей поворачивает своего коня в вашу сторону. Вы поднимаете меч, чтобы защититься, но удар пылающего клинка рыцаря разносит его на мелкие кусочки. Рыцарь снова наносит удар, прорезая ваши доспехи, как будто это масло. Вы умрете здесь у Витого моста.

149

Улица продолжает вести прямо, пока вы не оказываетесь у главных ворот в Зенгис. Помня о своем обещании Лексону, вы решаете вернуться к ожидающей вас армии – [113](#).

150

Человек с топором отступает назад, хватая свое оружие обеими руками и чертит им восьмерку в воздухе.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗДОРОВЯК С ТОПОРОМ	8	8

Если выиграете – [101](#).

151

«Боюсь, вам не повезло, мой друг, - продолжает Оракул. - Судьба решила, что я не могу вам помочь. До свидания». Глаза каменного лица снова закрываются, и вам остается только размышлять, что делать дальше. Вы слышите скрежещущий звук позади и, оглянувшись, видите, как часть стены

отодвигается назад. Кажется, нет другой альтернативы, кроме как шагнуть в открывшийся туннель - [280](#).

152

«Я сказал, уходи», - рычит мрачный тип, отодвигая стол и вставая. «Ты, должно быть, либо глухой, либо тупой. Может быть, это ты сможешь понять», - сердито говорит он, вытаскивая свой меч. Вы отвечаете аналогичным образом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МРАЧНЫЙ ТИП	7	8
Если выиграете – 276 .		

153

Стоящая рядом женщина-воин видит гоблина как раз в тот момент, когда он собирается выстрелить, она бросается вперед, чтобы оттолкнуть вас в сторону. Вас сбивают с ног, и когда встаете, вы видите, что Макс мертва, арбалетный болт торчит у нее из груди. Поклявшись отомстить, вы прыгаете, чтобы напасть на гоблинов, которые все еще сражаются с окруженным воином. Сражайтесь с ними обоими одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГОБЛИН	5	5
ВТОРОЙ ГОБЛИН	5	6
Если выиграете – 379 .		

154

Перескакиваете через половицы и прыгаете к мечу. Испытайте свою Удачу. Если повезет – [90](#). Если нет – [387](#).



155

Деревья теперь растут еще плотнее, кажется, что они надвигаются на вас. Вы вынуждены объявить привал, и решаете идти дальше вдвоем с разведчиком, чтобы выяснить, редет ли лес впереди. Однако вместо того, чтобы редеть, деревья растут еще более плотно друг к другу, так близко, что вам почти приходится протискиваться между ними. Разведчик идет впереди, а потом внезапно кричит: «Древолюди!» Вы подбегаете к нему и видите, как огромный ствол медленно движется вперед на своих растопыренных корнях и хлещет беднягу двумя своими основными ветвями. Древочеловек почти неотличим от окружающих его деревьев, вы можете разглядеть лишь рот, скрытый в толстой потрескавшейся коре, а над ним - пару маленьких древних глаз. Разведчика швыряют на землю, и древочеловек неуклюже продвигается вперед, чтобы раздавить его своими корнями. Игнорируя опасность, обнажаете меч и нападаете на древочеловека.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДРЕВОЧЕЛОВЕК	8	8

Обе ветви (8 очков Выносливости у каждой) будут иметь отдельную атаку в бою, вы должны сражаться с ними как с двумя противниками одновременно. Если отрубите обе ветви - [290](#).

156

Пожилая женщина горячо благодарит вас и обеими руками тянется к вашей правой руке. «Дайте мне прочитать вашу ладонь», - говорит она. Она разжимает вашу руку, тянет ее к своему морщинистому лицу и издает серию «охов» и «ахов». Наконец она поднимает глаза и говорит: «Вы искатель

приключений с очень важной миссией. Чтобы выполнить эту миссию, убедитесь, что выпили Воду Богов. Если вы этого не сделаете, вас ждет смерть». Не сказав больше ни слова, она ковыляет прочь, а вы снова маршируете на юг – [38](#).



157

Ваше зрение затуманивается еще больше, и вы внезапно чувствуете себя совсем больным. Вы, пошатываясь, направляетесь к ближайшему столу, но, не дойдя до него, падаете на каменный пол. Когда приходите в себя, вы обнаруживаете, что лежите на куче мусора в темном переулке. Ваша голова пульсирует от боли, и тошнота, которую чувствуете в ноющем животе, не облегчается отвратительным зловонием, поднимающимся от мусора. К счастью, ваш меч все в ножнах, но, если у вас был кулон или кольцо, они украдены ворами в «Черном драконе». Теряете 1 очко Удачи. Проклиная свое решение прибыть в Зенгис, вы медленно поднимаетесь на ноги и, пошатываясь, выходите из переуллка - [382](#).



158

Ваши солдаты внезапно замолкают, по рядам пробегает нервный шепот. Вы призываете их к порядку, и армия маршируете через лес, где дневной свет быстро гаснет под густым пологом листьев над головой. Через полчаса разведчик возвращается, чтобы сообщить вам, что он заметил деревню из деревянных почти скрытых растительностью хижин. Если хотите отправиться с десятью людьми в деревню - [238](#). Если предпочитаете идти дальше со своей армией - [180](#).

159

Огненный шар с плеском приземляется в реку рядом с бортом «Летающего тукана» - [192](#).

160

Свечение усиливается, одновременно ваша кожа становится неприятно холодной. Затем она начинает зудеть, и вы кричите от боли, прежде чем упасть без сознания на пол. Вскоре вы умрете от радиации.

161

Вы пожимаете мужчине руку, откидываетесь на спинку стула и ждете, когда опустится муха. Меньше чем через минуту большая синяя муха приземляется на стол и движется к каплям варенья. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то – [231](#). Если 4-6, то – [80](#).

162

Наконец вам удастся обогнуть поляну и направиться по тропинке на юг - [315](#).

163

Один из стражников кивает головой и говорит: «Да, я сам видел армию, разбивающую лагерь за пределами Зенгиса. Искатель приключений, должно быть, говорит правду. На этот раз мы вас отпустим, но больше не попадайте в неприятности». Вы с облегчением вздыхаете и уверяете стражников, что ваше единственное желание – набрать в городе побольше воинов - [78](#).





164

Хотя веревки скрипят от напряжения, мост выдерживает, и ваша армия благополучно пересекает его. Направляясь на восток, вы достигаете восточной опушки леса как раз в тот момент, когда начинает темнеть, поэтому решаете разбить лагерь под прикрытием деревьев. Глядя на ночное небо, которое, наконец, снова видно, вы замечаете, что сегодня полнолуние. Вы решаете выставить дополнительных часовых, опасаясь присутствия оборотней – [278](#).

165

Толпа внимательно слушает, когда рассказываете им о своих поисках; однако, один из шпионов Аглакса скрывается среди них. Кинжал вылетает из-за моря лиц; вы замечаете его краем глаза. Проверьте Мастерство. Если успешно – [293](#). Если неудачно – [122](#).



166

Туннель выходит в большую пещеру и продолжается в дальней стене. Однако между вами и этим туннелем стоит высокое существо, похожее на рептилию с двумя головами. Он снимает кожу с мертвой змеи своим кинжалом, а затем откусывает по одному кусочку от змеи каждой головой. Вооруженная рептилия с двумя головами и аппетитом к змеям может быть только Калакормом! Медленно входите в пещеру, держа руку на рукояти меча. Головы калаорма начинают говорить одновременно, и вам трудно понять, что он произносит. К счастью, он еще раз кусает змею одной головой и продолжает разговаривать другой. «Разрешение на выход должно быть подписано и скреплено печатью», - раздраженно говорит он вам. Сунув вам в руки, кусок пергамента, он кричит: «Ваша печать! Дай мне печать!» Если у вас есть золотая печать, обратись к параграфу с тем же номером, что и число на печати. Если у вас нет печати – [132](#).

167

Дверь заперта, и вам приходится взламывать ее своим мечом, наконец, с громким треском дверь распаивается, в нише за ней лежит большой ржавый железный ящик. Грубо начертанные слова на крышке предупреждают: «НЕ ОТКРЫВАТЬ. АДРЕСОВАНО УНМОУ». Если все же хотите открыть ящик – [229](#). Если предпочитаете уважить пожелания владельца, оставьте ящик и идите дальше – [399](#).

168

Когда поднимаете статуэтку, вы слышите щелчок. Кинжал с острым, как игла, кончиком выбрасывается пружиной из постамента и летит к вашей груди. Испытайте Удачу. Если повезет – [365](#). Если нет – [105](#).

169

Оставив его руки связанными за спиной, вы даете блогу хорошего пинка и смотрите, как он убегает в густой подлесок. Вы приказываете своим воинам вернуться на тропу и идти дальше - [130](#).

170

Острая боль пронзает вашу руку, трезубец попал вам в плечо. Теряете 2 очка Выносливости. Стиснув зубы, выдергиваете трезубец из плеча. Проворная фигура выбегает из-за бочек и ныряет за борт корабля в воду, издав лишь тихий всплеск. Выглядываете за борт, но не видите головы над поверхностью воды. Кто бы или что бы ни напало на вас, должно быть, он отлично плавает под водой. Вы подходите к бочонкам и видите мокрые отпечатки перепончатых лап на палубе, возможно, оставленные рыбчеловеком. Испытайте Удачу. Если повезет - [43](#). Если нет – [375](#).

171

Проворное существо петляет в подлеске, прежде чем быстро взбежать на дерево. Вы:

- Залезете на дерево? [2](#)
- Срубите дерево (если у вас есть топор)? [257](#)
- Отзовете солдат, вернетесь на тропу и пойдете дальше? [130](#)

172

Подносите кружку к губам и одним глотком выпиваете отвратительный напиток. «Легкое, как водичка!» – презрительно восклицаете вы, ставя кружку обратно на стойку. Бармен усмехается: «Выпивка за мой счет, если ты сможешь сделать это во второй раз». Если хотите принять вызов – [249](#). Если предпочитаете заняться своими делами – [40](#).

173

«Не бери в голову, - говорит девушка. - Приходи в другой раз и попробуй еще раз». Вы ворчите в знак признательности и решаете покинуть игорный зал и вернуться в гостиницу - [50](#).

174

«Правильно, - весело говорит рыцарь. - А теперь расскажите нам, зачем вы идете через этот адский лес». Вы рассказываете рыцарям о своей миссии по уничтожению Аггласа. Они отвечают, что для них было бы честью присоединиться к вашей армии, и вы с готовностью принимаете их предложение. Они также говорят, что знают быстрый и безопасный путь из леса. С конными рыцарями, едущими впереди, вы переходите мост. К тому времени, когда достигаете восточной опушки леса, уже темнеет, поэтому решаете разбить лагерь под прикрытием деревьев. Глядя на ночное небо, которое, наконец, снова становится видимым, вы видите полную луну и решаете выставить дополнительную стражу, опасаясь присутствия оборотней - [278](#).

Уже ближе к вечеру в поле зрения появляются башни и крыши Зенгиса. Капитан Барнок, похоже, немного расслабляется, зная, что скоро его корабль будет пришвартован в безопасности к городской пристани. Прежде чем сойти на берег, вы назначаете воина по имени Лексон своим заместителем и приказываете ему вывести ваших людей в поле за городскими стенами и разбить там лагерь. Вы не хотите, чтобы они попали в беду, им надо хорошо поесть и отдохнуть для марша на следующий день. Вы говорите Лексону, что проведете ночь в Зенгисе, чтобы набрать больше войск и, возможно, разузнать новости об Агглаксе, Теневом Демоне. Пока ваши войска спускаются по трапу «Летящего тукана», вы прощаетесь с капитаном Барноком. Вы проходите через главные ворота города и решаете направиться в ближайшую таверну, место, где могли бы найти, как воинов, так и слухи. Когда идете по узкой улочке между старыми деревянными домами, вы вдруг замечаете золотое кольцо, лежащее в канаве. Если хотите поднять его - [292](#). Если хотите продолжить поиски таверны – [52](#).



176

Вы раздвигаете кусты и сразу же сталкиваетесь нос к носу с гигантской ящерицей. Монстр длиной более двадцати футов с разинутой пастью бросается на вас.

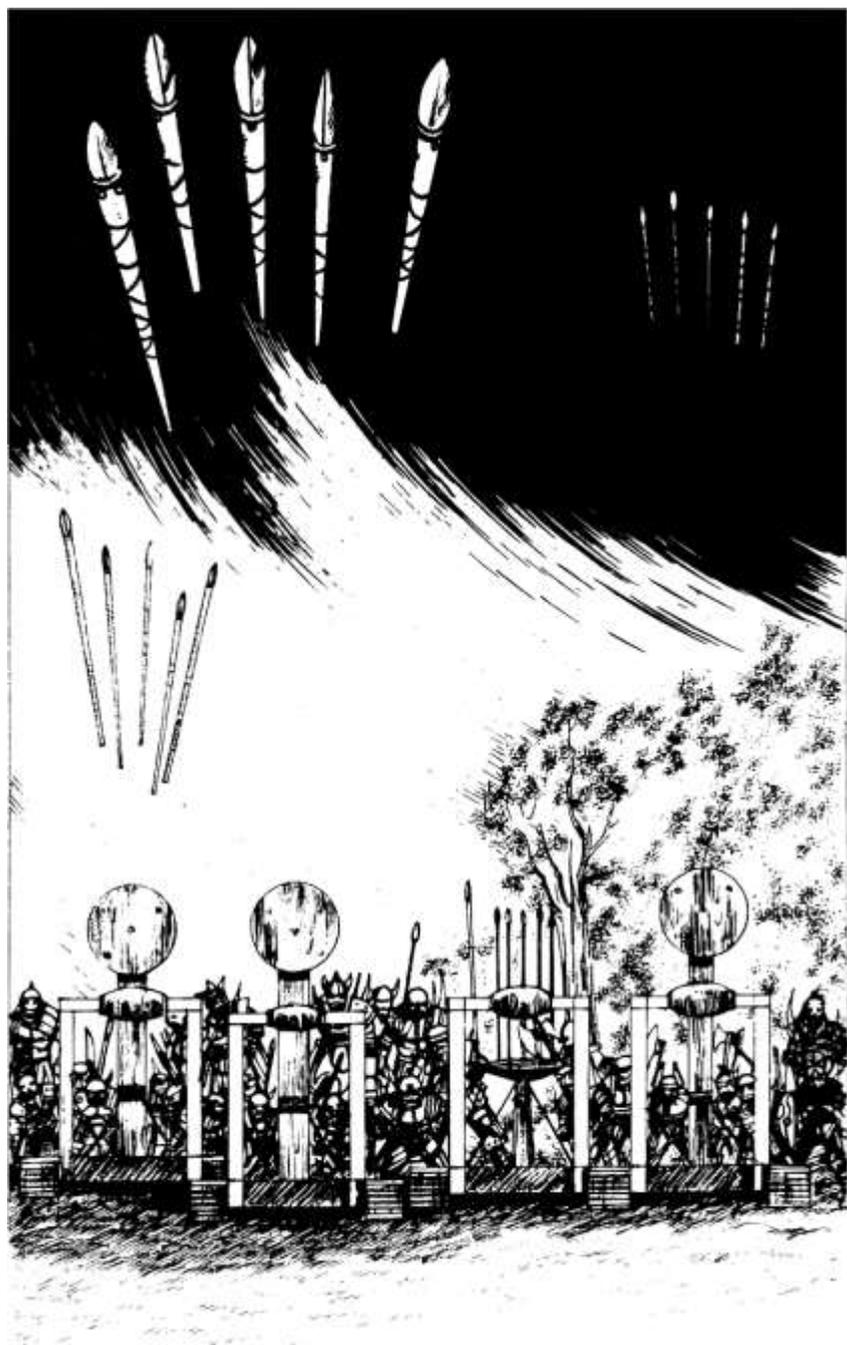
	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКАЯ ЯЩЕРИЦА	8	9

Если все еще живы после трех раундов боя - [196](#).



177

На углу улицы вы подходите к каменному зданию; на окне которого грубо нарисована вывеска с надписью «Мародеры Макс - Мечи напрокат». Если хотите войти - [63](#). Если предпочитаете продолжить путь - [314](#).



Когда приближаетесь к передовой линии троллей, они внезапно расступаются, позволяя четырем деревянным повозкам выкатиться вперед, их толкают команды кричащих гоблинов. Ваше сердце замирает, когда видите, как гоблины заряжают большие заостренные шесты в стрелометы, готовясь обстрелять ваши наступающие войска. Но пути назад нет, и вы ведете свои войска прямо под огонь боевых машин гоблинов. Когда оказываетесь в пределах дальности машин, вы слышите приказ «Огонь!» и видите, как снаряды летят в вашу сторону. Бросьте четыре кубика, чтобы определить количество ваших солдат, уничтоженных смертоносным залпом боевых машин. Вы все еще в пятидесяти ярдах от вражеской линии, и ваши войска дрогнули перед лицом врага. Стараясь ободрить их, вы бежите вперед, чтобы повести своих солдат в бой. Когда находитесь всего в двадцати ярдах от вражеской линии, боевые машины снова дают залп. Снова бросьте четыре кубика и определите потери вашей армии. Если сейчас у вас в общей сложности меньше ста солдат - [59](#). Если у вас сотня или более солдат - [13](#).



Через полчаса после того, как съели яблоки, некоторых солдат начинает тошнить, включая и вас. Теряете 4 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Самочувствие отравившихся быстро ухудшается, и двое из них довольно быстро умирают. До конца дня погибаетв общей сложности пятнадцать человек. Отметьте это на листе персонажа, и потеряйте 2 очка Удачи. Вы сожалеете о решении отдать яблоки своим людям и решаете в будущем не отвлекаться от главной цели - [209](#).



Вы проходите мимо пруда со стоячей водой, над которым воздух густо кишит насекомыми. В середине пруда вы видите угол деревянного ящика, торчащий из заросшей водорослями воды. Если хотите войти в пруд, чтобы достать ящик - [325](#). Если предпочитаете идти дальше - [68](#).

181

Тропинка, наконец, заканчивается на поляне. За поляной деревья менее густые, что позволяет снова идти на восток - [114](#).

182

Выходите из-за дерева, чтобы люди в клетках могли вас увидеть. «Освободите нас! Освободите быстрее, пока орки не вернулись! - отчаянно кричит один из них. - Два дня назад их лучники атаковали нас, убив двенадцать и ранив еще одного из нас. Мы ехали на восток, чтобы присоединиться к армии, о которой мы слышали, что она идет навстречу силам Теневого Демона». Вы чувствуете, что человек говорит правду, и приказывает эльфам опустить клетки. Десять измученных воинов освобождены из клеток, но одиннадцатый умер от ран. Все десять стремятся присоединиться к вам, когда, к своему большому удивлению, узнают, что именно вы командуете армией, которую они искали. Дав им еды и воды, вы выводите их из леса - [143](#).

183

Человек, чье имя, как вы узнаете, Обиги, подробно рассказывает о целой серии парусных гонок, расхаживая по комнате и изображая действия своей команды. «Хотите посмотреть портрет экипажа?» - спрашивает он. Если согласны - [230](#). «Или предпочитаете получить ключ от своей комнаты?» - [81](#).

184

Вы раскапываете яму дальше и находите маленькую железную дверь. Она заперта, но есть маленькая замочная скважина. Если хотите открыть дверь и у вас есть золотой ключ, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и число на ключе. Если не хотите открывать дверь или у вас нет ключа, вам ничего не остается, как покинуть поляну - [315](#).



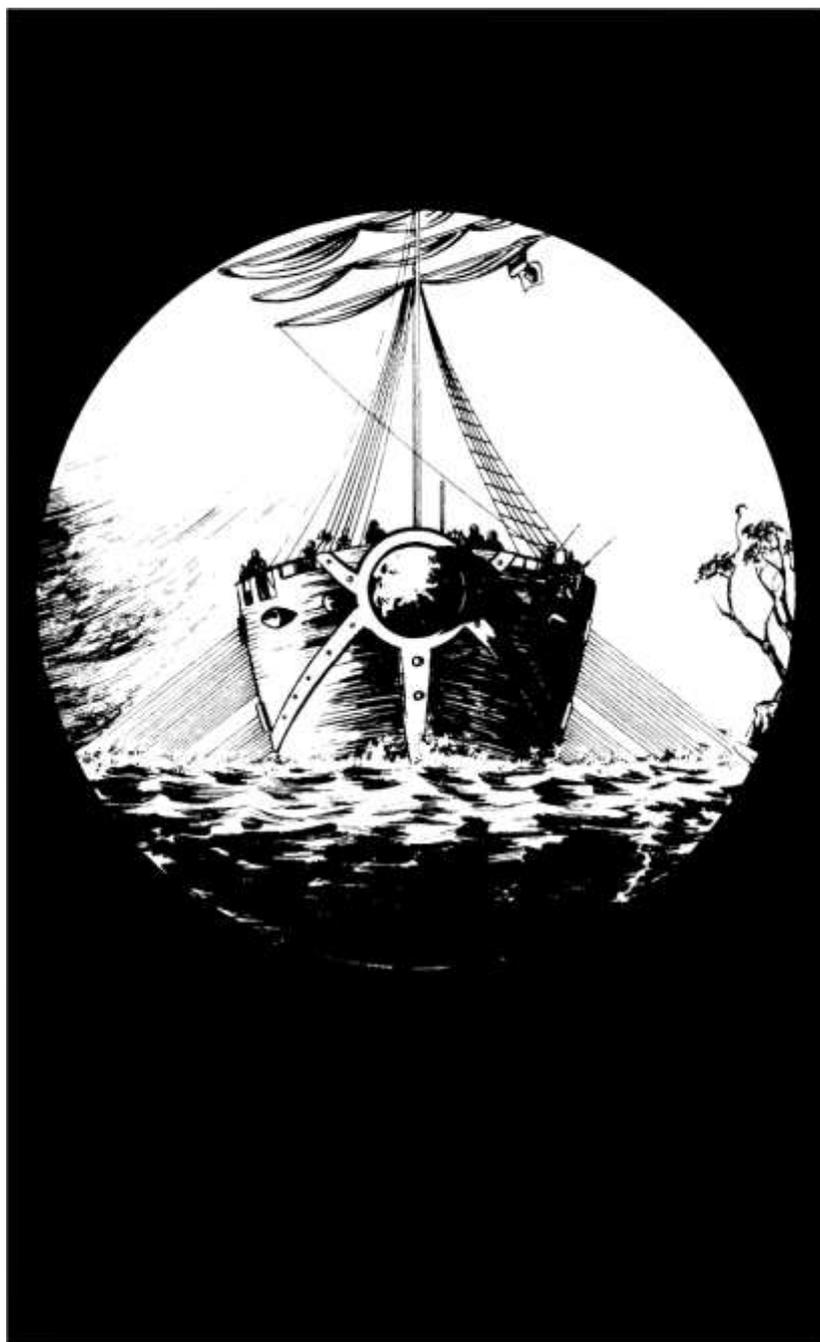
185

Внезапно воздух наполняет воплями; их издает один из ваших воинов, за которым быстро следует еще несколько, уже от других солдат. «Гигантские огненные муравьи!» - раздается крик сместа, где внезапно возникает большая суматоха: люди вскакивают на ноги и падают на землю, а другие отчаянно отряхивают свою одежду и доспехи. Вы приказываете всем как можно быстрее покинуть высокую траву, но когда солдаты перестраиваются на берегу реки, пятерых воинов не хватает. Вы идете обратно по траве и обнаруживаете, что они лежат неподвижно, их тела покрыты ядовитыми красными муравьями. Вы ничего не можете для них сделать, и поэтому возвращаетесь к своим людям с плохими новостями. Вы снова начинаете марш, хотя и не в таком приподнятом настроении - [274](#).

Вы достигаете восточной опушки леса как раз в тот момент, когда начинает темнеть, и решаете разбить лагерь под прикрытием деревьев. Глядя на ночное небо, которое, наконец, снова видно, вы видите, что сегодня полнолуние. Вы решаете выставить дополнительных солдат на стражу, опасаясь присутствия оборотней - [278](#).



Только очень глупый искатель приключений мог напасть на лепрекона. Прежде чем успеете поднять руку, чтобы нанести удар, лепрекон бросает вам в лицо немного волшебной пыли. Вы мгновенно парализованы - единственная часть тела, которой можете двигать, - это ваши глаза; но у вас действуют все органы чувств. Следующие полчаса вы прикованы к месту и вынуждены выслушивать длинную лекцию лепрекона о том, как неправильно нападать на совершенно беззащитных существ. Когда лекция, наконец, заканчивается, лепрекон начинает рыться в вашем рюкзаке и карманах. Он берет все ваши золотые предметы (но не золотые монеты) и говорит: «Теперь пусть это будет вам уроком». Затем он уходит. Теряете 2 очка Удачи, а затем проверьте ее. Если повезет - [72](#). Если нет - [129](#).



Два часа спустя спокойствие речного путешествия внезапно нарушается криком из вороньего гнезда: «Речные пираты! Речные пираты!» Капитан Барнок тянется к своей подзорной трубе, пыхтит и ругается, наводя ее на корабль, идущий вниз по реке на полной скорости. Он протягивает вам трубу, и вы видите причину его беспокойства. Пиратский корабль относится к типу, который строят северяне, исключительно прочный с длинным железным тараном на носу. Двойные ряды весел по бортам корабля придают ему дополнительную скорость, «Летящий тукан» явно не идет ни в какое сравнение с пиратским кораблем, который держит курс на перехват и таран. Капитан Бармок начинает волноваться, не зная, что делать. Вы:

Прикажете ему поднять флаг капитуляции? [277](#)

Прикажете повернуть «Летящего тукана» к северному берегу? [353](#)

Прикажете развернуть «Летящий тукан» вниз по течению, чтобы спастись бегством? [139](#)



189

Вы раздраженно пожимаете плечами и возвращаетесь к своим войскам, чтобы отдать приказ идти дальше - [130](#).

190

Кинжал вонзается вам в левый бок, но рана не очень серьезная. Теряете 2 очка Выносливости. пока хватаетесь за свою рану, темная фигура в капюшоне выскользывает из толпы, пробегает через боковую дверь и исчезает прежде, чем ее успевают поймать. Вы говорите людям, что не стоит бросаться в погоню, так как на вашем пути, без сомнения, вам предстоит еще встретиться с другими убийцами, прежде чем у вас появится шанс встретиться с самим Агглаксом. Перевязав рану, вы нанимаете десять воинов за 100 золотых и говорите им, чтобы они встретились с Лексоном в вашем лагере за городом. Закончив найм солдат, вы снова выходите на улицу - [95](#).

191

Вы освобождаете пленных гномов и узнаете от них, как они попали в засаду в лесу, когда искали пещеры для добычи в них драгоценных камней. За спасение своих жизней они предлагают записаться в вашу армию и вооружаются оружием хобгоблинов. При обыске тел хобгоблинов найдено золотое ожерелье и боевое знамя, привязанное к копью. Эмблема на нем представляет собой держащего изогнутый меч красного дракона внутри золотого круга на белом фоне. Вы забираете ожерелье и знамя и отдаете приказ идти дальше через поляну - [312](#).

192

Речные пираты, очевидно, не знают о количестве солдат на борту вашего корабля, иначе они не послали бы на abordаж всего лишь двадцать человек. Когда они приближаются, катапульта больше не может стрелять, чтобы не задеть своих, и вы должны решить, что делать. Если хотите приказать эльфам-лучникам обстрелять налетчиков - [380](#). Если предпочитаете позволить пиратам подняться на борт - [258](#).

193

Вы убиваете еще двух солдат Агглакса, а затем вам вбок вонзается копье. Врагов огромное количество и вам и вашим храбрым солдатам их не одолеть. Вы дорого продадите свою жизнь в этот день - но, увы, враг победил.



194

Реакция горца молниеносна, он подпрыгивает в воздух, когда ныряете ему в ноги. Проверьте Мастерство. Если успешно - [373](#). Если неудачно - [117](#).



195

Макс поздравляет вас с победой и так же изящно принимает поражение. Вы говорите ей встретиться с Лексоном в вашем лагере за пределами Зенгиса, где она получит свою плату в размере 100 золотых монет (вычтите сумму с листа персонажа). «Вы не пожалеете, что наняли нас», - говорит она, уводя своих людей. Вы мгновение наблюдаете за ней, прежде чем пойти в противоположную сторону - [314](#).

196

Ближайшие к вам гномы бегут на помощь и быстро убивают чудовищную рептилию. Гадая, какие еще опасности подстерегают вас в лесу, вы идете дальше по тропинке - [15](#).

197

Вы протискиваетесь между столами и садитесь на высокий табурет в дальнем конце бара. Бармен - огромная уродливая скотина - если бы вам сказали, что его отец был огром, вы бы поверили. «Чем хочешь отравиться?» - хмыкает он, на что вы отвечаете: «Кружкой яблочного сока». «Яблочный сок! - громко рычит бармен. - Яблочный сок! Ха, юный сквиб хочет яблочного сока! И я полагаю, вы захотите молочка, если у нас нет яблочного сока?» - гогочет бармен, пока его клиенты оглядываются, чтобы увидеть, над кем он издевается. «Ну, вы пришли не в то место, - продолжает он. - Мы здесь подаем только Дьявольское Вареву. Как думаете, вам по силам выпить пинту этого?» Если хотите выпить пинту Дьявольского Варева - [172](#). Если все еще настаиваете на яблочном соке и в то же время хотите сказать бармену, чтобы он следил за своими манерами - [71](#).

198

Меньше чем через минуту вы слышите крик эльфа и пронзительный рев огромного существа. Затем следуют звуки короткого боя, а затем тишина. Следующий звук, который вы слышите, - это хруст зубов, разгрызающих кости. Какой-то ужасный подземный зверь пожирает бедного эльфа. Его собратья-эльфы смотрят на вас обвиняюще, и вы чувствуете себя ответственным за его смерть. Теряете 1 очко Удачи. Однако для эльфа уже ничего нельзя сделать, кроме того, чтобы, возможно, отомстить за его смерть. Если хотите, чтобы вас самого спустили вниз на веревке - [239](#). Если предпочитаете покинуть поляну - [315](#).



199

Это утомительное дело- пересекать вонючее болото. Темно-коричневая вода поднимается вам до колен, и взбаламученная тина плещется в черной жиже у вас под ногами. Вы находитесь примерно на полпути через топь, когда видите, что камыши и тростники впереди медленно начинают подниматься из воды, подталкиваемые вверх какой-то гротескной черной громадиной. Это массивное существо, которое поднимается над поверхность воды, слизь и прилипшая растительность стекают по толстой шкуре у него на боках, покрытой глубокими бороздками. Становится видна голова, безглазая, с зияющей кроваво-красной пастью, усеянной рядами похожих на кинжалы зубов. Он скользит к вам, сокрушая и топя в болоте пятерых воинов своей огромной тушей (вычитите потери с листа персонажа). Отвратительный Болотный Червь Дробитель уже почти нависает над вами, и вы должны защищаться мечом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДРОБИТЕЛЬ	11	12

После пяти раундов боя - [33](#).

200

Испытайте свою Удачу. Если повезет - [164](#). Если нет - [34](#).

201

«С удовольствием», - отвечает охотник на гоблинов. Он вручает вам шлем, и вы платите ему 5 золотых. Шлем очень прочный и защитит вас от сильных ударов, которые в противном случае могли бы нанести серьезные травмы, можете добавлять 1 очко к своей силе атаки в бою, пока носите этот шлем. Вы следуете заохотником обратно по туннелю и оставляете его

собирать трофеи у мертвых канализационных гоблинов в переулке. Если еще этого не делали, можете осмотреть бочки ([137](#)), или можете вернуться по переулку и повернуть на улицу ([177](#)).

202

Каменный человек ухитряется сжать вас в своих объятиях. Два ваших ребра трескаются под огромным давлением, когда каменный человек пытается своими мощными руками выжать из вас жизнь. Теряете 1 очко Мастерства и 2 очка Выносливости. Каменный человек сжимается объятия сильнее, а ваши солдаты атакуют его сзади, но его спина почти такая же прочная, как камень, и мечи отскакивают от нее. Вы зовете на помощь гномов, чтобы попытаться расколоть каменного человека боевым молотом. Если в вашей армии есть гномы - [336](#). Если все ваши гномы уже мертвы - [244](#).

203

Некоторое время спустя капитан Барнок подходит к вам и говорит: «Скоро мы бросим якорь на ночь. Хотели бы вы и ваши люди переночевать здесь, на палубе моего корабля, или предпочли бы найти более удобное место на суше?» Если решите спать на палубе - [12](#). Если хотите сойти на берег и разбить лагерь на суше - [337](#).

204

Вы осторожно ступаете в пасть, ожидая, что струя пламени обожжет вас или пол под вами внезапно обрушится. Но ничего не происходит, и вы идете дальше - [53](#).

205

Тщательно прицелившись, вы бросаете свой рюкзак в меч, надеясь безопасно сбить его на пол. Проверьте Мастерство. Если успешно - [5](#). Если неудачно - [306](#).

206

«Это действительно очень жаль. Возможно, я дам вам последний шанс загладить свою вину, а может, и нет. Пусть это решит судьба. А теперь, где мои кости?» - гремит голос Оракула. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [44](#). Если нет - [151](#).

207

Благодаря молниеносным рефлексам, вы ныряете в сторону, и огненный шар обжигает только вашу левую ногу, теряете 2 очка Выносливости. Переворачиваетесь пытаетесь встать, как раз в тот момент, когда гоблин выпускает в вас стрелу. Бросьте кубик. Если выпадет 1, то - [304](#). Если выпадет 2-4, то - [344](#). Если выпадет 5,то - [147](#). Если выпадет 6, то - [283](#).

208

Шум битвы звоном отдается в ушах, когда оглядываетесь, чтобы посмотреть, как ваша армия противостоит врагам. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 2, то - [106](#). Если 3 или 4,то - [216](#). Если 5 или 6,то - [356](#).



209

Когда «Летающий тукан» минует изгиб реки, он внезапно подвергается нападению, большой огненный шар, выпущенный из деревянной катапульты с южного берега, летит к вам по воздуху. Под прикрытием огня катапульты двадцать речных налетчиков прыгают в бревенчатые каноэ и быстро плывут к «Тукану». Испытаете свою Удачу. Если повезет - [286](#). Если не повезло - [131](#).

210

Вы, то теряете сознание, то приходите в себя. Но, наконец, ваша температура падает, и вы медленно выздоравливаете. Когда, наконец, почувствуете себя достаточно сильным, вы снова отправляетесь в путь - [68](#).

211

Вы продолжаете маршировать по краю болота, и менее чем через час оно остается у вас за спиной - [115](#).



212

Выходите из игорного зала и направляетесь обратно в гостиницу, но у вас возникает неприятное ощущение, что за вами следят. Вы поворачиваетесь, чтобы оглянуться, но никого не видите в темноте. Затем внезапно слышите звук быстро приближающихся тяжелых шагов, и в поле зрения возникает крупная фигура. Только когда она почти нависает над вами, вы видите его лицо, бугристое и звериное, слюна из пасти стекает по подбородку. Вооруженный топором огр был послан, чтобы вернуть золото, которое вы выиграли.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ОГР	8	10

Вы должны сразиться с огром на темной улице. Если выиграете, вы обещаете огра, но ничего не сможете найти в темноте. Вы решаете вернуться в гостиницу - [50](#).

213

Будучи честным человеком, вы держите свое слово и оставляете десять своих людей работать на горцев. Когда покидаете деревню, поворачиваетесь, чтобы помахать им на прощание, думая, что, возможно, они спасены от худшей участи: гибель в битве с силами Аггакса. Но в глубине души знаете, что они предпочли бы умереть в бою, и не можете избавиться от чувства, что подвели их. Теряете 2 очка Удачи. Отбросив эту мысль, ускоряете шаг и возвращаетесь к своей армии. В течение получаса армия снова выступает в поход, направляясь на юго-восток в направлении Зенгиса - [49](#).

214

В туннеле довольно темно, и тусклый свет вашей свечи не освещает пол. Ваша нога цепляется за скрытую растяжку, и стрела из арбалета, установленного на стене в конце туннеля, летит в вас. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [116](#). Если не повезло - [383](#).

215

Веревка, крепящая блок и снасти в такелаже над вами, лопается, когда пиратский корабль таранит «Летящего тукана». Блок и снасть падают на палубу, получив удар по голове, вы теряете сознание. Когда приходите в себя, вы обнаруживаете, что прикованы к веслу под палубой пиратского корабля, «Летящий тукан» потоплен. Вы проведете остаток своих дней, ворочая веслом, как раб на галере. Ваше приключение закончилось.

216

Тридцать ваших доблестных солдат лежат мертвыми или умирающими на поле боя. (Уменьшите численность своей армии на листе персонажа.) Тролли пытаются оттеснить выживших храбрецов назад, в то время как гоблины и орки безжалостно атакуют с флангов. Охваченные жаждой битвы, некоторые гоблины и орки в задних рядах сражаются между собой, так им не терпится пустить свою сталь в дело. Справа от вас вы видите воина, на которого с обеих сторон нападают два гоблина. Слева от вас тролль валит на землю еще одного воина. Если хотите помочь воину слева от вас - [269](#). Если хотите помочь воину справа от вас - [62](#).



Вы проходите внутрь и оказываетесь посреди возбужденной толпы ликующих людей. Некоторые стоят на полу, вытягивая шеи, чтобы лучше разглядеть, что происходит в центре сарая. Другие сидят на скамейках импровизированных трибун, которые возвышаются над тремя другими стенами, Вы протискиваетесь сквозь толпу, чтобы узнать, что происходит, пока не подойдете к деревянному барьеру, ограждающему круглую площадку, на которой двое мужчин сидят по разные стороны стола, поглощая два огромных пирога. Мужчина слева от вас настолько огромен, что из стола, за которым он сидит, вырезана выемка в форме полумесяца, чтобы он мог дотянуться до своего пирога. Он довольно стар и совершенно лыс, в левый глаз у него вставлен монокль. Его массивное тело выглядит еще более тучным из-за обтягивающего черного трико, на котором вышито желтыми буквами «Толстопуз». Его противник огромный полуорк выглядит маленьким по сравнению с ним. Гном, который выступает судьей, стоит на столе между ними, следя за тем, чтобы весь пирог был съеден целиком, и ни одна крошка не упала на пол. Внезапно Толстопуз приподнимается и вздымает руки в воздух, раздается громкое приветствие, отмечающее еще одну победу. Гном призывает к порядку, а затем объявляет результат. «Дамы и господа, победитель конкурса по поеданию пирога с крысой и репой – Толстопуз!» Еще одно крик эхом разносится по комнате, прежде чем гном успевает продолжить. Когда шум утихает, он объявляет: «После пятиминутного перерыва Толстопуз бросит вызов любому на соревновании по поеданию пирога с рыбой и заварным кремом. Все претенденты, зарегистрируйтесь здесь,

пожалуйста». Если хотите принять участие в конкурсе - [14](#). Если предпочитаете уйти - [95](#).



218

Пройдя дальше по улице, вы видите другой магазин. Витрина полна старых вещей, сваленных одна на другую: коробки, банки, одежда, инструменты, керамика, резные статуэтки и всякие диковинки - все это свалено вместе, как куча хлама. Над дверью висит несколько потрепанная вывеска ломбарда. Если хотите войти в магазин - [287](#). Если предпочитаете идти дальше - [141](#).

219

Пещера приводит в темный и холодный проход. Капли воды падают с потолка с громким «плюх» в неглубокие лужи на полу, и иногда вам кажется, что вы слышите женский смех, доносящийся издалека. Проход вскоре заканчивается развилкой. Если хотите пойти налево - [17](#). Если хотите повернуть направо - [121](#).

220

Сейчас середина дня, и вы видите струйки дыма, поднимающиеся в воздух на фоне далеких Гор Ледяного Пальца, простирающихся так далеко на восток и запад, насколько видит глаз. Дальнозоркие эльфы говорят, что дым поднимается из труб хижин в маленькой деревне, которая, как предполагаете, должна быть Когтем. Вы решаете войти в деревню всего с десятью людьми, чтобы показать горцам, что не причините им вреда. Двадцать минут спустя вступаете в деревню, но она кажется совершенно пустой: ни души не видно. Только дым продолжает подниматься из труб, убеждая вас в том, что кто-то должен быть поблизости. Деревня состоит из тридцати деревянных хижин, образующих круг вокруг одной большой хижины, которая, как предполагаете, является либо местом собраний, либо залом поклонения. Вы зовете, но не получаете ответа, и дрожь пробегает по вашей спине, когда задаетесь вопросом, не ловушка ли это. Если хотите позвать еще раз - [261](#). Если предпочитаете приказать своим воинам обнажить мечи - [86](#).

221

Вы спокойно идете по проходу пятьдесят ярдов, пока не наткнетесь на грубую вывеску на стене с надписью «Давайте щедро». Под вывеской находится большая деревянная коробка с широкой прорезью в крышке. Положите в коробку все, что пожелаете, прежде чем идти дальше по проходу - [76](#).

Ключ поворачивается в замке, и вы открываете тяжелую дверь. Внутри кромешная тьма, и вы ничего не можете разглядеть. Бросаете камень в темноту и слышите, как он со стуком падает на каменный пол внизу. Вы:

Спуститесь вниз на веревке? [285](#)

Пошлете вниз добровольца? [25](#)

Захлопнете дверь и покинете поляну? [315](#)



«Извините, что спрашиваю», - говорит Энк с возмущенным видом. Его обиженное выражение лица заставляет задуматься, действительно ли бродяги так просты, какими кажутся. Возможно, у них может быть полезная информация; вам приходит в голову рассказать им о своей миссии, а не отпугивать их очередной ложью. Но можете ли вы доверять бродягам? Если все-таки хотите рассказать им о своей истинной миссии - [395](#). Если хотите сказать им, что вам пора идти - [311](#).

Послушное существо, сидящее у вас на плече, пробуждается ото сна, когда вы легонько постукиваете его по голове. Надеюсь, что прыгун обладает возможностями, которые описал продавец, вы пытаетесь вспомнить число, которое является для него командой стать невидимым. Если знаете число, перейдите на параграф с тем же номером. Если не знаете число - [303](#).



Вы обдумываете предложение капитана Барнока, но решаете, что лучше отправиться на восток самостоятельно, так как у вас больше шансов набрать новых солдат на суше. Вы отправляетесь в путь и без происшествий маршируете по открытой местности, следуя вдоль реки Кок на восток. Ближе к вечеру вы отдаете приказ своим войскам отдохнуть и позволяете разбить лагерь на ровной площадке, покрытой травой по колено. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [58](#). Если не повезло - [185](#).

Когда поднимаете куклу, красный газ вытекает у нее изо рта и образует в воздухе слово «Агглакс». Инстинктивно вы роняете куклу, и она разбивается о камень. Красный газ вырывается из сломанной куклы и наполняет воздух вокруг. Мгновенно становится почти невозможно дышать. Теряете 2 очка Выносливости. Вы приказываете всем лечь на землю, чтобы спастись от газа, который витает в воздухе. Когда его, наконец, уносит ветер, вы обнаруживаете, что пять воинов уже, никогда, не встанут (вычеркните их с листа персонажа). В подавленном настроении вы идете дальше - [134](#).



В третий раз дубинка бармена бьет вас в висок, лишая сознания. Когда приходите в себя, обнаруживаете, что лежите на куче мусора в темной аллее. Ваша голова пульсирует от боли, и тошнота, которую чувствуете в своем ноющем животе, не облегчается отвратительным зловонием, поднимающимся от мусора. К счастью, ваш меч все еще зажат в руке, но если у вас был кулон или кольцо, они украдены ворами в «Черном драконе». Теряете 1 очко Удачи. Проклиная свое решение прибыть в Зенгис, вы медленно поднимаетесь на ноги и, пошатываясь, выходите из переулка - [382](#).

228

Испытайте свою Удачу. Если повезет - [364](#). Если не повезло - [260](#).

229

Вы поднимаете крышку и обнаруживаете, что коробка битком набита вещами гоблина по имени Унмоу. Дневник годичной давности, написанный на языке гоблинов, повествует о приключениях и битвах Унмоу, его зачитывает вам один из ваших гномов, который выучил язык гоблинов за два года, которые он провел рабом у них в шахте. Гном зачитывает последнюю запись с беспокойством в голосе: «Вот это да, я ухожу, чтобы присоединиться к армии! Агглакс жаждет, чтобы мы немного пожгли. Мы все готовы, нам не терпится немного поубивать». Однако вы не нашли ни карты, ни подсказки о том, куда Унмоу отправился, чтобы присоединиться к Агглаксу. Другие его пожитки – одеяло, кожаный мешочек, полный зубов, два глиняных горшка, пара кожаных сандалий, медное кольцо для ношения в носу, оловянная кружка, мешочек с ракушками, два крысиных черепа, деревянный идол и медный амулет в форме жука на медной цепочке. Амулет - это единственное, что вас заинтересовало. Решите, надевать его себе на шею или нет, прежде чем снова вести свои войска на север - [399](#).





Обиги открывает ящик шкафа и достает книгу в кожаном переплете. Он открывает отмеченную закладкой страницу и протягивает книгу вам. На рисунке восемь человек, одетые в тяжелые непромокаемые куртки. «Это я, - с гордостью говорит он, указывая на рисунок, - а это наш шкипер Прис в забавной шляпе. У Спайка волосы торчат дыбом, а Юэн –этот молодой, который начал лысеть раньше времени. Бородатый словно оборотень, сын Квила- это тот, у кого длинные волосы, а пара там - Клаак и его девушка Вельц. Возможно, однажды мы бросим вызов самому Коннеру. Он лучший во всей Аллансии. Плавает в Старый Мир через Западный океан, но его репутация известна всем. Но хватит обо мне, как насчет вас?»

Вы решаете рассказать Обиги о своих поисках, и его глаза расширяются от изумления. «Боюсь, я слишком стар, чтобы присоединиться к вашему отряду, но я хотел бы помочь вашему делу», - говорит он, прежде чем исчезнуть в задней комнате. Он появляется через мгновение, держа в руках великолепный меч. «Если это не может убить демона, то ничто не может, - говорит он с улыбкой. - Оставьте мне свой, и вы можете забрать его». Осматривает меч и видите, что он превосходного качества; вы, не колеблясь, совершаете обмен. Добавляйте 1 очко к своему Мастерству во всех боях, в котором сражаетесь этим мечом. Затем Обиги вручает ключ от вашей комнаты и желает спокойной ночи, когда вы подниметесь по лестнице- [376](#).

231

Синяя муха колеблется секунду, затем быстро переходит к капле варенья, которую выбрал мрачный тип. Вы проиграли пари. Теряете 1 очко Удачи и 50 золотых. Мужчина бросает золото в свой кошелек, его лицо по-прежнему ничего не выражает, несмотря на внезапный выигрыш. Если хотите спросить его имя - [3](#). Если предпочитаете покинуть его и пересесть за столик с тремя бродягами - [18](#).

232

Сжимая в руке меч, вы осторожно идете по туннелю. Свет от мерцающей свечи становится ярче по мере того, как вы приближаетесь. В поле зрения появляется фигура, и вы сразу видите, что она намного выше канализационного гоблина: это мужчина, несущий топор и щит и бормочущий что-то себе под нос. Когда он видит, что вы выходите из тени на свет свечи, он останавливается и говорит: «Вы не видели по пути канализационных гоблинов?» Вы рассказываете ему о тех двоих, что пытались вас ограбить. «Хорошо. Я пойду и отрежу им уши, чтобы получить свою награду. Это моя работа, понимаете. У Зенгиса много проблем с этими канализационными гоблинами, но не многим людям нравится работать здесь, очищая канализацию от них. Вы оказали мне услугу, теперь я могу сделать что-нибудь для вас взамен?» Вы спросите его, знает ли, где можно найти помощь для борьбы с Теневым Демоном ([99](#)) или попросите его продать вам свой шлем за 5 золотых ([201](#)).

233

Вы слышите громкий треск в кустах у тропинки слева от вас. Если хотите найти источник шума - [176](#). Если предпочитаете идти дальше - [15](#).

234

Несколькими милями дальше вверх по реке вы натываетесь на бородатого мужчину с растрепанными волосами, стоящего на северном берегу. Он одет в звериные меха и машет руками, жестами приказывая вам остановиться. Если хотите отправиться к этому человеку и выяснить, что ему надобно - [298](#). Если предпочитаете плыть дальше - [203](#).



235

Вы прошли не более десяти ярдов по коридору, когда пол внезапно проваливается у вас под ногами. Вы падаете в яму глубиной шестьдесят футов, на дне которой приземляетесь на ложе из уродливых железных шипов. Вы погибаете мгновенно.

236

Рот Агглакса широко открывается, как будто он собирается рассмеяться, но вы не слышите смеха. Вместо этого изо рта у него вылетает струя замораживающего газа, полностью окутывая вас, и через несколько секунд вы застываете на месте – очередной трофеей для победоносного Агглакса.

237

Прежде чем он успевает прийти в себя, вы выкручиваете руки Вайна за спину. Вы нажимаете сильнее, пока он внезапно не закричит: «Сдаюсь!» Отпускаете его и помогаете подняться. Он потирает плечи и говорит: «Незнакомец, вы достойны быть нашим вождем. Теперь в вашем распоряжении пятнадцать горцев». Двадцать минут спустя, после того как горцы собрали свои вещи и оружие, вы присоединяетесь к своей армии, довольный сознанием того, что отклонение от прямого маршрута того стоило - [104](#).

238

Ваша группа входит в деревню с обнаженными мечами и натывается на ужасные останки нескольких лесных эльфов, которые были жестоко убиты, без сомнения, слугами Агглакса. Оглядевшись вокруг, вы замечаете небольшую бронзовую статую, стоящую на деревянном постаменте перед самой большой хижинкой в деревне. Если хотите забрать статую - [168](#). Если предпочитаете вернуться к своей армии - [88](#).

239

Зажав в зубах горящий факел, опускаетесь в темную камеру. Невидимый зверь продолжает терзать свою жертву. Вы бежите прямо по туннелю и видите отвратительное зрелище, огромного волосатого зверя, пожирающего эльфа. Кровь стекает по его челюсти, когда он смотрит в вашу сторону. Размахивая мечом, вы нападаете на жестокого Нандимедведя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
НАНДИМЕДВЕДЬ	9	11

Если выиграете - [362](#).



240

Скорпион жалит вас своим хвостом. Яд быстродействующий, и вы сразу начинаете чувствовать себя очень плохо, вас лихорадит. Теряете 4 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Пошатываясь, идете в переулок и находите укромное место за какими-то бочками, где можете прилечь.

Некоторое время спустя вы просыпаетесь и обнаруживаете, что теперь можете ходить, и снова отправляетесь на поиски таверны - [52](#).



241

Впереди через пропасть перекинут деревянный мост, но вы видите, что его охраняют пять конных рыцарей. Когда рыцари видят вас, двое из них спешиваются и идут к мосту, у каждого в руках топор, они встают с поднятыми над головами топорами, готовые перерубить крепежные веревки. Остальные три рыцаря, все еще верхом, поднимают забрала и представляются по очереди слева направо: «Я сэра Пирс», «Я сэра Дин», «Я сэра Тревор». Тот, кто представился сэром Дином, затем продолжает: «Мы - стражи Витого моста. Если хотите пересечь его, вы должны ответить на вопрос». Если хотите услышать вопрос - [248](#). Если предпочитаете атаковать рыцарей - [148](#).

242

Обыск имущества орков дает 10 золотых монет и немного дополнительного оружия для ваших людей. Распределив трофеи, выходите из леса, чтобы присоединиться к остальным своим войскам - [295](#).



243

Когда перерезаете связывающие ее веревки, эльфийка начинает рыдать: «Спасибо. Спасибо вам за то, что спасли меня. Я обучена ментальным навыкам и надеялась, что смогу создать барьер, который отразит меч, но я не знала, смогу ли я. Я хотел бы сначала попрактиковаться с чем-нибудь менее острым, чем меч, но мои похитители не дали мне такой возможности». Она приходит в себя, снимает кольцо с пальца и говорит: «Пожалуйста, возьмите это кольцо в знак моей благодарности. Это принесет вам удачу». Если хотите взять кольцо - [270](#). Если предпочитаете вежливо отказаться от ее подарка и присоединиться к своим людям снаружи – [211](#).

244

Воины бросают свои мечи и тянут каменного человека за руки. Но его сила слишком велика, и он сжимает вашу грудь еще сильнее, в конечном итоге сминая вас, как жестяную кружку. Ваши поиски окончены.

245

Положив ваше золото в карман, старик вручает вам ворону и говорит: «Теперь, Билли, я хочу, чтобы ты был хорошим другом своему новому владельцу». С вороной на плече, выходите из магазина. Старик сразу запирает за вами дверь и вешает на окно табличку «ЗАКРЫТО». Вы идете по улице и решаете поговорить со своим новым питомцем, Вы просите ворону предложить сходить куда-нибудь поинтереснее. Ворона внезапно взлетает с плеча, кружит над вами и кричит: «Темнолесье! Увидимся там!» Затем она снова громко кричит, как будто смеется, и взлетает в небо, исчезая за крышами

Зенгиса. Внезапно разозлившись, вы бежите обратно в магазин и стучите в дверь, но ответа нет. Раздосадованный собственной глупостью из-за покупки вороны, вы отправляетесь дальше по улице - [218](#).

246

Серебряный трезубец пролетает над вашей головой и врезается в мачту позади вас. Затем проворная фигура выбегает из-за бочек и ныряет за борт корабля в воду, издав лишь тихий всплеск. Выглядываете за борт, но не видите головы над поверхностью воды. Кто бы или что бы ни напало на вас, должно быть, он отлично плавает под водой. Вы подходите к бочонкам и видите мокрые отпечатки перепончатых лап на палубе, возможно, оставленные рыбчеловеком. Испытайте Удачу. Если повезет - [43](#). Если нет – [375](#).



247

На длинном поводке из лианы блог медленно идет впереди вас, пробираясь между кустами и деревьями. Вы кричите другим членам вашей группы, чтобы они возвращались

к остальной армии и ждали вашего возвращения. Блог ускоряет шаг и приводит вас к огромной покрытой мхом статуе, непонятно почему оказавшейся стоящей среди деревьев. Это статуя неизвестного короля, стоящего в странной позе: одна рука вытянута вперед со сжатым кулаком, другая с выставленным вперед указательным пальцем. Когда делаете шаг вперед, чтобы осмотреть статую, блог тянется за ножом, спрятанным за статуей, и освобождается. Вы слышите шум в кустах - но уже слишком поздно, блог исчез. Однако вы заинтригованы статуей и замечаете чистую полоску камня на вытянутом пальце; похоже, что здесь было раньше надето кольцо. Если у вас есть золотое кольцо, и вы хотите надеть его на палец, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и число на кольце. Если у вас нет кольца или не хотите надевать его на палец - [189](#).

248

«Мы - Белые Рыцари, и мы сражаемся на стороне Порядка, - громко говорит сэр Дин.- Если хотите доказать нам, что тоже привержены Порядку и достойны нашей помощи, вы должны ответить на этот вопрос. Кто из трех Звездных Учеников, обучавшихся в школе Великого Волшебника их Йора, был сыном священника из Саламониса?» Вы ответите:

Язтромо? [174](#)

Никодемус? [291](#)

Пен Тай

Кора? [391](#)



249

Вы спокойно наблюдаете, как бармен наполняет вашу кружку. Подносите ее к губам и снова залпом выпиваете Дьявольское Вареву. Когда встаете и поворачиваетесь, чтобы подойти к одному из столов, комната внезапно начинает вращаться перед вашими глазами, и вы видите двойные очертания всего, что находится в поле зрения. Проверьте Мастерство. Если успешно - [61](#). Если неудачно - [157](#).

250

«Вы очень наблюдательны, мой друг, - говорит Оракул. - Теперь для последнего испытания, я хочу, чтобы вы сотворили для меня кое-какую магию. Вы можете слышать меня, но не можете видеть. Я думаю, мы должны быть на равных. Станьте невидимым!» Если с вами прыгун - [224](#). Если нет - [108](#).

251

Вы не находите ничего интересного на телах канализационных гоблинов. Если хотите спуститься по туннелю в канализацию под переулком - [31](#). Если хотите осмотреть бочки - [137](#).



252

Полчаса спустя вы видите, как на поляну напротив вас выходят какие-то фигуры. Группа хобгоблинов толкает к валуну двух гномов со связанными за спиной руками, раздвоенный с обоих концов шест, рабское ярмо, удерживает гномов рядом, они привязаны за шею к его концам. Вы насчитали в общей сложности пятнадцать хобгоблинов. Одного из гномов освобождают из ярма, а затем заставляют опуститься на колени; его голова опускается на валун, и хобгоблин с топором с двойным лезвием делает шаг вперед. Чтобы остановить казнь, вы выбегаете на поляну с двадцатью пятью своими воинами. Сразитесь с вражеским отрядом. Если выиграте - [191](#).

253

Скорпион не жалит вас, и вы быстро стряхиваете его с руки. Вы думаете обо всех неприятностях, которые уже были у вас в Зенгисе, и решаете больше не отвлекаться от своего плана, найти таверну - [52](#).

254

Вы бежите за Агглаксом и вскоре догоняете его, когда он неуклюже карабкается по усыпанной телами земле в своих длинных одеждах. Вы окликаете его, а он вдруг останавливается и пронзительно смотрит на вас в упор. Вы должны произнести заклинание, чтобы активировать кристалл. Обратитесь к числу, произнесенному в заклинании. Если вы его не знаете или забыли - [79](#).

255

«Я вполне готова поторговаться, - говорит Макс, - но давайте определимся с ценой, сражаясь этими деревянными мечами. Если я первой нанесу удар вам в грудь, цена будет повышена до 300 золотых. Если вы первым нанесете удар, цена составит 100 золотых». Если хотите сразиться с Макс - [41](#). Если предпочитаете передумать и заплатить первоначально запрашиваемую цену - [124](#).

256

Прежде чем успеете нанести удар, червь внезапно скользит вперед. Вы подмяты под массивное подбрюшье зверя и погружаетесь под воду. Вы боретесь несколько мгновений, но потом у вас кончается воздух. Ваше приключение закончилось.

257

Держа щит над головой одной рукой и топор в другой, начинаете рубить дерево. Поняв, что происходит, блог пытается перепрыгнуть на ветви другого дерева. Но ветка, за которую он цепляется, ломается под его весом, и блог с глухим стуком падает на землю. Прежде чем он успеет прийти в себя, вы вяжете ему руки за спиной куском лианы. Вы спрашиваете его о об Агглаксе; но блог понимает всего несколько слов на человеческом языке и не может ответить. Вы:

- Убьете его? [29](#)
- Жестом покажете, что хотите сокровищ? [247](#)
- Освободите блага? [169](#)

258

Вы приказываете своим людям отойти от бортов судна, чтобы не спугнуть речных налетчиков. Из каноэ бросаются абордажные крюки, и налетчики начинают карабкаться вверх по канатам, крича и вопя. Когда они поднимаются на палубу, их встречают линия из двадцати эльфийских лучников с нацеленными на них стрелами. Десять пиратов захвачены без боя, остальные ныряют в воду, чтобы вскарабкаться обратно на борт своих каноэ. Вы предлагаете десяти головорезам выбор: служить в вашей армии или попасть в рабство в команду капитана Барнока. Выбор небогатый, и они немедленно принимают ваше предложение, вы освобождаете их вожака от необходимости носить с собой щит прекрасной работы, и примеряете его на руку (добавляйте 1 очко к своему Мастерству во всех боях, пока используете его). Итак, с некоторым неожиданным пополнением в вашей армии (восстановите 1 очко Удачи), вы приказываете капитану Барноку плыть дальше - [309](#).

259

Мешки гарков, привязанные к их поясам, полны лишь бесполезных безделушек. Вскоре вы воссоединяетесь со своей армией и продвигаетесь все глубже в лес - [180](#).

260

В течение получаса после укуса вервольфа у вас начинает подниматься температура. К своему ужасу, вы понимаете, что это первый симптом ликантропии, ужасного недуга, превращающего людей в оборотней. В отчаянии вы будите всех своих солдат в надежде, что у кого-нибудь найдется немного

белладонны. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [127](#). Если нет - [51](#).

261

Вы снова зовете, говоря, что пришли с миром и хотите нанять людей для своей армии, чтобы сражаться с Агглаксом. Внезапно с крыши одной из хижин спрыгивает одетый в звериные шкуры жилистый мужчина с длинными волосами и приземляется примерно в десяти ярдах перед вами. «Я Вайн, предводитель горцев. Мы хотим присоединиться к вашей армии, но мы не требуем золота в качестве оплаты. Вы должны доказать нам, что настоящий лидер. Вы должны сразиться со мной. Если выиграте, я и четырнадцать моих лучших людей будем служить вам. Если проиграете, то хотя вы будете свободны уйти, десять человек, которые пришли с вами, должны будут остаться и работать на нас в течение месяца». Если хотите сразиться с Вайном - [307](#). Если предпочитаете отдать приказ обнажить мечи, чтобы показать Вайну, что отклоняете его предложение - [86](#).

262

Армия марширует на восток вдоль берега реки, пока вы не дойдете до деревянного моста. Переправа проходит без каких-либо проблем, и река вскоре остается позади, когда идете на юг по Языческой равнине. К вечеру, оставив позади много миль; вы отдаете приказ остановиться, чтобы ваши воины могли напиться из колодца, однако вода была отравлена одним из шпионов Агглакса, и многие из ваших воинов начинают плохо себя чувствовать. В течение часа уже половина из них слишком больна, чтобы маршировать. Если хотите подождать, пока они восстановят силы - [75](#). Если предпочитаете отправиться на юг с

пятнадцатю отборными воинами, которые все еще здоровы - [296](#).

263

«Вам не повезло, поэтому я вынужден задать вам вопрос, который может показаться вам немного непонятным, - продолжает Оракул. - Я также был очарован морем и мореплаванием, и однажды встретил человека по имени Обиги. Он живет в Зенгисе и работает в гостинице. Может быть, вы останавливались там? Он любит гонки и плавает на «Гареме». Теперь вот в чем вопрос. Сколько членов экипажа плавает на борту «Гарема»?» Если знаете ответ, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и количество людей в экипаже. Если не знаете ответа - [108](#).



264

Глотаете жидкость и ждете, что произойдет. Сначала ваши руки и ноги начинают покалывать, затем ваши конечности, кажется, обмякают. Ваш меч кажется тяжелым в вашей руке, и внезапная усталость заставляет вас сесть. Вы выпили Зелье Слабости. Теряете 2 очка Мастерства, 3 очка Выносливости и 1 очко Удачи. Не в силах избавиться от недомогания, вы кладете золото в карман и, шатаясь, возвращаетесь на улицы, чтобы исследовать Зенгис дальше - [382](#).



265

Вы ныряете в подлесок и видите движение в кустах перед собой. Приказав своим воинам рассредоточиться, чтобы не попасть под обстрел, вы бежите к кустарнику впереди. Маленькое существо с коричневой кожей внезапно выскакивает из-за него, направляя духовую трубку прямо на вас. Вы узнаете в нем Блога, гуманоида с собачьей головой, несколько высушенных и сморщенных человеческих голов привязаны у него к поясу. Печально известные тем, что готовят человеческую плоть в больших котлах, блогги ненавидят и преследуют все человеческие расы. Долю секунды спустя отравленный дротик летит в вас. Если у вас есть щит - [73](#). Если нет - [330](#).

266

Уже темнеет, когда в поле зрения появляется деревня Карн. Деревня хорошо известна путешественникам, это обязательное место остановки для них, ибо является последним человеческим поселением, дальше на протяжении многих миль безлюдные земли. Она состоит примерно из пятидесяти зданий, многие из которых являются тавернами, универсальными магазинами и игорными залами. Ведете своих людей в гостиницу и говорите им, чтобы они хорошо поели и пораньше легли спать, так как вы намерены выступить завтра с первыми лучами солнца. После собственной трапезы вы решаете прогуляться по деревне. Если хотите войти в таверну «Голубая свинья», чтобы найти проводника - [357](#). Если предпочитаете пойти в игорный дом - [100](#).

267

Вы реагируете слишком медленно, и в вас попадает серебряный трезубец. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - [397](#). Если 4-6, то - [170](#).



268

Вскоре подходите к другой развилке на улице. Хотите повернуть налево - [338](#). Если хотите идти прямо - [102](#).

269

Другой тролль поднимает огромный камень и швыряет его в вас, когда вы прыгаете на помощь раненому воину. Если в рядах вашей армии сражается северянин Лаас - [288](#). Если его нет в вашей армии - [23](#).



Вы берете кольцо и надеваете из-за его маленького размера на свой мизинец. Внезапно эльфийка начинает смеяться, но это зловещий смех. Она дергает себя за уши, и вы с ужасом наблюдаете, как она сдирает кожу с лица, открывая отвратительный череп с зелеными глазами в кровавых прожилках. Она роняет маску на пол и подходит к вам с широко открытым ртом. Вы пытаетесь обнажить меч, но обнаруживаете, что не можете пошевелиться. С ужасной свирепостью она начинает кусать вас за горло, как и подобает Ведьме-Притворщице. Ваше приключение закончилось.



Когда прибываете в тюрьму, тюремщик внимательно оглядывает вас, пока стражники объясняют, почему вы были арестованы. «Отпустите его, - говорит тюремщик, к нашему большому удивлению. - До меня доходили слухи об Агглаксе, и я собственными глазами видел армию, разбивающую лагерь под стенами Зенгиса». Стражники расступаются, давая вам возможность уйти. Восстановите 1 очко Удачи. Вы спешите прочь из тюрьмы, и идете к таверне, которую заметили по дороге в тюрьму - [78](#).



272

Вы внезапно падаете на стол, хватая ртом воздух. Вы теряете сознание и вскоре умираете. Когда толпа поддается вперед, чтобы посмотреть, что случилось, темная фигура в капюшоне тихо выскользывает через боковую дверь. Агглак будет доволен своим убийцей.

273

Вы осторожно ступаете в пасть, ожидая, что в любой момент может сработать ловушка. Но ничего не происходит, и вы идете дальше, пока проход не закончится на развилке. Если хотите пойти налево - [372](#). Если хотите повернуть направо - [393](#).

274

Менее чем через час земля под ногами становится сырой, и вы видите, что идете прямо к болоту. Если хотите пройти дальше через болото - [199](#). Если предпочитаете пойти длинным путем вокруг болота - [342](#).



275

Стерев липкую паучью слизь со своего клинка, вы осматриваете пещеру. Среди кучи мусора вы находите серебряную шкатулку с выгравированной на крышке падающей звездой. Внутри что-то дребезжит, когда встряхиваете шкатулку. Если хотите открыть ее - [398](#). Если предпочитаете оставить ее здесь, вернитесь на тропинку и идите дальше- [181](#).

276

Толпа людей, наблюдавших за дракой внутри таверны, не выглядит очень довольной ее исходом. Вы решаете броситься к двери, пока вас не обвинили в убийстве. Выбегаете на улицу, захлопываете за собой дверь таверны и продолжаете бежать, не останавливаясь - [382](#).

277

Пираты не обращают внимания на флаг капитуляции, конечно же, им чуждо милосердие. Их корабль на полной скорости несется на «Летающий тукан», протаранив его в середину борта. Толчок сбивает вас с ног. Проверьте Удачу. Если повезет - [384](#). Если нет - [215](#).



Вскоре после полуночи вас будит жуткий волчий вой. Не в силах заснуть, решаете пойти и выяснить, не наблюдали ли часовые каких-нибудь волков. Вы смотрите на залитый лунным светом лес и внезапно замечаете темную фигуру, движущуюся сквозь кусты. Подкрадываясь к часовому, вервольф поднимает голову и воет в темное небо, прежде чем прыгнуть на застигнутого врасплох солдата. Обнажив меч, вы бежите ему на помощь. Если носите с собой зуб йети - [70](#). Если не носите этот амулет - [374](#).





279

Вы просыпаетесь утром под ярким голубым небом, прекрасное зрелище, которое полностью противоречит угрозе, нависшей над Аллансией. Ваша армия скоро снова движется в путь, и примерно через час в поле зрения появятся башни и крыши Зенгиса. Вы назначаете крепкого воина по имени Лексон своим заместителем и поручаете ему привести ваших людей на поле за городскими стенами и разбить там лагерь; вам нужно, чтобы они избежали неприятностей и хорошо отдохнули для долгого марша на следующий день. Вы говорите Лексону, что проведете ночь в Зенгисе, чтобы набрать больше войск и, возможно, услышать новости об Агглаксе, Теневом Демоне. Пообещав вернуться к полудню следующего дня, вы идете в Зенгис и входите в город через главные ворота. Вы решаете отправиться в ближайшую таверну, так как это такое же хорошее место, как и любое другое, где можно найти как воинов, так и слухи. Идя по узкой улочке между старыми домами, вы вдруг замечаете золотое кольцо, лежащее в канаве. Если хотите поднять его - [292](#). Если предпочитаете проигнорировать его и отправиться в таверну - [52](#).

Стена скользит обратно на место позади вас, и вы внезапно чувствуете себя пойманным в ловушку, когда идете вперед. Дальше по туннелю вы замечаете листок бумаги на полу. Если хотите подобрать и прочитать его - [343](#). Если предпочитаете просто идти дальше - [166](#).



Вы снимаете мешочек с пояса убитого и засовываете его под одежду, а городские стражники приближаются к вам, нацелив копья вам в грудь. Они окликают вас, и вы рассказываете им о своих поисках и объясняете, что человек с топором пытался вас ограбить. Они смотрят друг на друга, не зная, верить вам или нет. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [163](#). Если нет - [324](#).

Вы слышите ужасные крики позади и обнаруживаете, что пятеро ваших воинов разбились насмерть в яме-ловушке, без сомнения, вырытой слугами Агглакса. Проклиная его имя, вы идете дальше и достигаете восточной опушки леса как раз в тот момент, когда начинает темнеть. Вы решаете разбить лагерь под прикрытием деревьев. Глядя на ночное небо, которое, наконец, снова видно, вы видите, что сегодня полнолуние. Вы решаете выставить дополнительных часовых, опасаясь присутствия оборотней - [278](#).



283

Отпрыгиваете назад, и стрела с глухим стуком вонзается в землю, промахнувшись всего на несколько дюймов. Шесть лучников с самой лучшей реакцией успевают выпустить стрелы в виверну, пока гоблин направляет ее ввысь. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 2, то - [109](#). Если 3-5, то - [9](#). Если 6, то - [326](#).



284

Если еще этого не делали, можете спуститься в канализацию ([31](#)) или пройти обратно по переулку и повернуть на улицу ([177](#)).

285

Зажав в зубах горящий факел, вы опускаетесь в темную дыру. Приземляетесь на пол большой камеры, в которой ужасно пахнет звериным пометом. Камера пуста, но вы можете разглядеть туннель, ведущий из нее. Если хотите спуститься в туннель - [345](#). Если предпочитаете подняться обратно по веревке и покинуть поляну - [315](#).

286

Огненный шар со свистом пролетает между мачтами и безвредно падает в реку - [21](#).

287

Внутри магазина вас встречает дружелюбная пожилая женщина, которая называет себя Банни. «Оглянитесь вокруг, на всем, что вы видите, есть цена», - весело говорит она. Две стены от пола до потолка заставлены полками; они забиты большим количеством хлама, скопившегося за эти годы, большая часть которого покрыта толстым слоем пыли. Вы бросаете взгляд вдоль полок и вытаскиваете несколько вещей, которые могут представлять интерес, каждая со своим ценником:

Латунная сова	10 золотых
Медный фонарь	5 золотых
Шлем	10 золотых
Шкатулка из слоновой кости	5 золотых
Зеленая ваза	20 золотых

Купите, что хотите, и заплатите Банни за покупки, прежде чем выйти из магазина и продолжить путь по улице - [141](#).

288

Стоящий рядом северянин замечает тролля как раз в тот момент, когда тот собирается швырнуть камень. Он бросается к вам, чтобы оттолкнуть в сторону. Вас сбивают с ног, оглядываясь назад, вы видите ухмыляющегося Лааса, его руки все держат ваши ноги. Быстро поблагодарив его, вы прыгаете вперед, чтобы атаковать тролля, который все еще бьет дубинкой раненого воина.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТРОЛЬ ХОЛМОВ	9	8
Если выиграете - 379 .		

289

Когда добираетесь до виверны и гоблина, обнаруживаете, что они оба мертвы. При обыске карманов гоблинов находите тетиву лука и пять наконечников стрел, которые вам бесполезны. Понимая, что Агглак может послать больше существ, чтобы убить вас, вы отдаете приказ двигаться дальше к Когтю, но в гораздо более плотном строю, усилив бдительность – [220](#).

290

Древочеловек слишком силен, чтобы его можно было убить мечом, но, потеряв отрубленными две основные ветви, он отступает в глубь леса. Разведчик не слишком серьезно ранен; вы помогаете ему встать на ноги и тащите его на себе обратно к своей армии. Вы отдаете приказ двигаться на юг, и менее чем через полчаса можете снова шагать без особых затруднений - [180](#).

291

«Вы ошибаетесь, - резко говорит рыцарь. - Возвращайтесь туда, откуда пришли». Если хотите развернуть свою армию и двинуться на юг вдоль края пропасти - [327](#). Если предпочитаете атаковать рыцарей - [148](#).



Вы осматриваете кольцо и видите, что на нем начертано число «45». Внезапно чувствуете прикосновение к своему плечу; резко обернувшись, оказываетесь лицом к лицу с огромным лысым мужчиной, сердито смотрящим на вас. Уродливый шрам пересекает его лицо от левого уха до нижней части правой щеки. Его огромные мышцы бугрятся, туго натягивая черную кожаную тунуку, и вы сразу замечаете боевой топор у него на плече. К его ноге пристегнут еще и метательный топорик. Он обвиняюще тычет пальцем вам в лицо и рычит: «Это мое кольцо, незнакомец. Отдай его мне или умри». Вы замечаете, что его толстые пальцы слишком велики для кольца, и решаете, что он явно лжет. Вы:

Отдадите ему кольцо? [333](#)

Убежите вниз по улице? [126](#)

Сразитесь с этим типом? [150](#)



293

Ваши рефлексy молниеносны, и вам удается увернуться от летящего кинжала. Темная фигура в капюшоне выскальзывает из толпы, пробегает через боковую дверь и исчезает прежде, чем ее успевают поймать. Вы понимаете, что бросаться в погоню это пустая трата времени, так как, без сомнения, вам предстоит еще встретиться с множеством других слуг Аггласа, прежде чем ваши поиски закончатся. Итак, вы решаете нанять десять воинов за 100 золотых и говорите им, чтобы они встретились с Лексоном в вашем лагере за городом. Закончив найм солдат, вы снова выходите на улицу - [95](#).

294

Вы не понимаете смысла записки и, положив ее в карман, идете дальше по туннелю - [166](#).

295

Остаток дня проходит без происшествий, когда свет начинает меркнуть, вы начинаете искать место для ночлега. Вскоре находите подходящее место у реки, быстро разводятся костры, и назначенные поварами приступают к работе - жарят на вертеле добытых днем диких свиней. Все плотно ужинают, удовлетворяя свой зверский аппетит после долгого дневного перехода. Назначив шестерых часовых на ночную стражу, вы ложитесь спать. Вскоре после полуночи вас будит уханье совы. Луна почти полная, и, чувствуя себя бодрым, вы решаете пойти и проверить стражу. Вы идете на восток вдоль берега реки, пока не увидите силуэт первого часового, его копье направлено в небо. Однако, прежде чем доберетесь до него, вы внезапно замечаете две темные фигуры, бесшумно выбирающиеся из

реки. Они быстро проскальзывают вверх по берегу, обходя часового, и вы видите у них в руках трезубцы, любимое оружие рыболодей! Вы окликаете часового и бежите ему на помощь. Когда приближаетесь, вы видите, что нападающие — это точно рыболоды, их чешую и головы с выпученными глазами ни с чем не перепутаешь. Вы бежите к ближайшему, а часовой направляет копьё на другого.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РЫБОЧЕЛОВЕК	7	7

Если выиграете - [16](#).

296

Два часа спустя вы видите одинокую фигуру, медленно бредущую вам навстречу. Вскоре вы видите, что это старая женщина, опирающаяся на деревянную палку. Когда проходите мимо, она протягивает руку и говорит хриплым голосом: «Подарите мне золотой». Если хотите дать ей монету - [156](#). Если предпочитаете идти дальше - [38](#).

297

«Мне ужасно жаль, но я не могу ответить на ваши вопросы, так как вы не смогли мне угодить. До свидания», - глаза каменного лица снова закрываются, и вам остается только размышлять, что делать дальше. Вы слышите скрежещущий звук позади и, оглянувшись, видите, как часть стены отодвигается назад. Кажется, нет другой альтернативы, кроме как шагнуть в открывшийся туннель - [280](#).

298

Вы плывете в лодке на северный берег, чтобы узнать, чего хочет этот оборванец. Когда приближаетесь, из кустов выходят еще девять человек, но не поднимают оружия. Тот, кто махал вам, опускает руки и кричит: «Приветствую вас, незнакомец. Я и мои собратья-северяне слышали о ваших благородных поисках славы и хотим присоединиться к вашей армии. За 10 золотых с человека мы будем сражаться на вашей стороне до самой смерти, если долг призовет нас». Если хотите нанять северян - [30](#). Если предпочитаете отказаться от их предложения и плыть дальше без них - [203](#).

299

Два часа спустя вы возвращаетесь к колодцу, где обнаруживаете, что ваши войска полностью здоровы и готовы к маршу. Вы направляетесь на восток и, перейдя один из притоков, питающих реку Кок, подходите к краю Леса Демонов. Темные искривленные деревья тянутся вверх, образуя угрожающе выглядящую стену. Если с вами Тог - [36](#). Если нет - [158](#).

300

Оказавшись снова в переулке, вы должны решить, что делать дальше. Если еще этого не делали, можете осмотреть бочки ([137](#)) или вернуться на улицу и пойти дальше ([177](#)).



301

Рот Аггласа широко открывается, как будто он собирается рассмеяться, но вы не слышите смеха. Вместо этого изо рта у него вылетает струя замораживающего газа, полностью окутывая вас, и через несколько секунд вы застываете на месте – очередной трофеей победоносного Аггласа.



302

Топор поражает вас в заднюю часть икры, вызывая жгучую боль. Теряете 2 очка Выносливости. Не в силах бежать дальше, вы со стоном выдергиваете топор из ноги как раз в тот момент, когда здоровяк настигает вас. Он насмеяется над вами, размахивая большим боевым топором и чертя им в воздухе восьмерки. У вас нет выбора, кроме как сразиться с ним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗДОРОВЯК С ТОПОРОМ	8	8

Во время этого боя уменьшите свое Мастерство на 1 очко из-за травмы. Если выиграете - [101](#).

303

Вы стоите перед каменным лицом, выкрикивая цифры, но остаетесь видимым. «Вам была разрешена только одна попытка», - торжественно произносит Оракул - [108](#).

304

Стрела гоблина со смертоносной точностью пронзает вашу грудь, с такого короткого расстояния промахнуться невозможно. Ваше приключение закончилось.

305

Вам повезло, что вас не укусил вервольф, так как вы могли бы заразиться ликантропией, эта ужасная болезнь, которая превращает людей в оборотней. Остаток ночи проходит без происшествий, а утром вы выводите свою армию из леса на равнину - [323](#).





306

Рюкзак не попадает в меч, врезается в дальнюю стену и падает на пол, удар наклоняет одну из половиц вперед и освобождает нить, удерживающий меч. Он падает прямо на эльфийку, но, к вашему удивлению, просто отскакивает от ее живота. «Развяжите меня, - умоляет она, - и я все объясню!» Если хотите развязать ее - [243](#). Если предпочитаете оставить эту странную эльфийку, подобрать рюкзак и присоединиться к своим людям снаружи - [320](#).





307

Когда отстегиваете свой меч, люди Вайна появляются словно из ниоткуда и образуют круг вокруг вас двоих. Ваши собственные люди тоже встанут в круг, чтобы подбодрить вас. Вайн присаживается на корточки с вытянутыми руками, в то время как его пронизательные глаза пристально наблюдают за вами. Он отходит в сторону, делает ложный финт и продолжает расхаживать по краю кольца из людей. Следите за ним глазами, стараясь оставаться расслабленным, гадая, какое он сделает движение. Если хотите сделать первый ход, нырнув в ноги Вайна - [194](#). Если предпочитаете подождать и позволить Вайну сделать первый шаг - [67](#).

308

Вы левой ногой наступаете на невидимую в траве змею, и неудивительно, что она, защищаясь, вонзает свои клыки в вас. Большинство змей в Лесу Демонов ядовиты, и эта не исключение. Теряете 4 очка Выносливости. Если еще живы - [162](#).

309

Вы плывете без происшествий еще час, затем кто-то замечает плывущее вниз по реке бревно с человеком, неподвижно лежащим поперек него лицом вниз, его конечности болтаются в воде. Если хотите спасти этого человека - [119](#). Если предпочитаете плыть дальше - [234](#).

310

Двадцать минут спустя вы достигаете места, где пропасть заканчивается, и, обогнув ее, можете снова направиться на восток. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [186](#). Если повезло - [282](#).

311

Не желая быть втянутым в бессмысленный разговор, вы встаете и говорите бродягам, что точно знаете, где живет ваш двоюродный брат, и что вам действительно пора идти. Не дожидаясь ответа, покидаете таверну, чтобы дальше исследовать Зенгис - [382](#).

312

Вы натываетесь на тропинку, прорубленную в подлеске. Она ведет с севера на юг. Вы:

Продолжите путь на восток? [349](#)

Повернете на север по тропинке? [233](#)

Повернете на юг по тропинке? [6](#)

313

Ваши потери велики, но могло быть и хуже. Пять воинов и пять эльфов погибли на борту «Летающего тукана», еще пять гномов и десять рыцарей утонули в реке, увлеченные под воду тяжестью своих доспехов. Выжившие, похоже, успокоились, снова почувствовав твердую почву под ногами, и стремятся начать марш. Вы сразу же отправляетесь в путь, надеясь добраться до Зенгиса на следующий день - [366](#).

314

Вскоре улица снова поворачивает налево, и, когда темные тени начинают выползать из-за стен зданий, вы решаете, что пришло время найти гостиницу. Одна из них под названием «Дом Хелен» - первая, к которой приходите, и она предлагает номера за 1 золотую монету за ночь. Если хотите провести ночь в «Доме Хелен» - [368](#). Если предпочитаете найти что-то другое - [146](#).

По мере того как идете по тропинке, растет неприятное чувство, что за вами наблюдают. Внезапно вы слышите крик сзади; оглядываясь, видите, как один из ваших воинов падает на землю, схватившись руками за дротик, застрявший у него в шее. Еще один воин падает, и вы понимаете, что ваши войска обстреливают из засады из духовых трубок. Бросьте три кубика и добавьте 2 к результату: это количество солдат, которые погибнут от обстрела отравленными дротиками. Если хотите с десятью воинами преследовать нападающих в зарослях - [265](#). Если предпочитаете быстро продвигаться вперед, прежде чем потеряете еще больше солдат - [130](#).



Силы Агглакса успели перегруппироваться, пока вы сражались с огненными импами. К вам марширует длинная шеренга Воинов Хаоса, их черные усеянные шипами доспехи украшены ужасными трофеями из предыдущих сражений. Знамена развеваются над ними на ветру, изображенный на них красный дракон означает верность Злу. Огромные тролли маршируют позади Воинов Хаоса, с орками и гоблинами на обоих флангах, но самого Агглакса не видно. Наступающая армия внезапно останавливается, и на равнине воцаряется мертвая тишина. Затем маленький горбатый гремлин выходит перед ожидающими сигнала рядами Зла и начинает танцевать и петь. Закончив с пронзительным криком, он падает на землю. Воины Хаоса двигаются вперед, топча гремлина ногами. Они ускоряют свой шаг до ритмичной рыси; топот их ног - это нервующий звук, который пугает ваши войска. Размахивая топорами, копьями, шипастыми дубинами и булавами, они приближаются к вам, выкрикивая боевые песнопения. Стрелы их не остановят, и вы должны решить, как с ними бороться. Если хотите повести своих рыцарей в бой - [359](#). Если предпочитаете послать своих гномов сражаться с Воинами Хаоса, пока вы ждете, чтобы увидеть, как продвигается битва - [91](#).



317

Фанатичные Воины Хаоса рубят ваших рыцарей до тех пор, пока на ногах не останется только пятеро. Вы получили глубокую рану на бедре и сильный порез на левой руке, убив одного из врагов. Потеряйте 4 очка Выносливости. С красным от крови мечом вы поворачиваетесь к другому кричащему от ненависти воину.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВОИН ХАОСА	10	11
Если выиграете - 351 .		



318

Воин снимает ключ с шеи мертвеца, прежде чем позволить ему уплыть вниз по реке к морю и водяной могиле. Затем он плывет обратно к кораблю и вручает вам ключ. На ключе вы видите цифру «222». Запомнив это число, кладете ключ в карман и приказываете капитану Барноку плыть дальше - [234](#).

«Это опасное путешествие, -медленно говорит он, -и я уже не так молод, как раньше. Но я предпочитаю подвергнуться опасности, чем сидеть здесь весь день. Я сделаю это за 20 золотых. Я проведу вас через это страшный лес». Вы платите Тог и возвращаетесь с ним в гостиницу.

Рано утром следующего дня вы поднимаете своих людей и вскоре маршируете обратно к ожидающей вас армии. Тог начинает рассказывать вам о своих старых приключениях и за два часа безумно вам надоедает. К счастью, вы возвращаетесь к колодцу, где ваша армия снова полностью выздоровела и готова к маршу. Тог ведет вас прямо на восток, и, пересекая один из притоков, питающих реку Кок, вы выходите на опушку мрачного леса. Темные искривленные деревья тянутся вверх, образуя угрожающе выглядящую стену. «Давайте, следуйте за мной, - весело говорит Тог, чтобы подбодрить нервничающих солдат.- Там нет ничего, кроме нескольких деревьев и пары обезьян». Когда углубляетесь в лес, дневной свет быстро исчезает под густым пологом листьев над головой, и все вокруг становится мертвенно-тихим. «Лесные стражи наблюдают за нами, - шепчет Тог, - но малыши на опушке не причинят нам никакого вреда. Мы должны начать беспокоиться позже. Мы пойдем прямо, чтобы избежать встречи с древолюдьми». Ваша армия прокладывает себе путь через лес в его самые темные глубины – [180](#).

320

Когда закрываете за собой дверь, слышите, как эльфийка громко проклинает вас за то, что вы ее бросили. Теряете 2 очка Удачи; но вы убеждаете себя, что ваша миссия важнее, и ничто не должно отвлекать вас от нее - [211](#).

321

Вой вырывается из широко раскрытого рта Теневого Демона. Белый дым начинает подниматься от его одежды, когда Агглак корчится от мучительной боли. Все еще крича, он съеживается на земле, пока от него не остается ничего, кроме дымящейся мантии. Изгнанный во Внешние Измерения Агглак побежден, он никогда больше не будет угрожать Аллансии - [400](#).

322

Вы отдаете Лазу 10 золотых и смотрите, как он достает карту из-под мантии. Он кладет карту на стол, и вы видите Зенгиса посередине. На юге отмечена деревня Карн, а дальше на юго-восток находятся Пещеры Звездного Камня. К востоку от Зенгиса почти до края карты находится Лес Демонов, который начинается там, где река Кок разветвляется, пока течет с востока. Лаз достает черный карандаш и чертит большой крест на восточном краю карты, как раз там, где заканчивается Лес Демонов. «Вот где вы его найдете»,- говорит Лаз. Складываете карту и кладете в карман своей туники. Вы благодарите бродягу за помощь и покидаете таверну, чтобы дальше исследовать Зенгис - [382](#).



323

Утро проходит без происшествий, если не считать появления молодого дракона с гоблином на спине. Пролетая вне дальности полета ваших стрел, дракон несколько минут кружит над вашей армией, а затем летит обратно на восток, без сомнения, чтобы сообщить о вашем присутствии Агглаксу. Вы идете дальше, и уже ближе к вечеру видите дым, поднимающийся в небо от горящего храма, который подвергается нападению орд воинов Хаоса. Но когда поворачиваете свою армию к храму, понимаете: кто-то или что-то не хочет, чтобы вы прекратили бойню. Небольшое черное облако летающих существ быстро движется к вам, и, когда они пикируют, чтобы атаковать вашу армию, вы видите, что это огненные импы. Не более трех футов в длину, они красного цвета, с парой рогов, торчащих из головы, и маленьким хвостом, тянущимся за ними во время полета. Изрыгающие огонь из своих широко раскрытых пастей, они - свирепые создания. Всего их насчитывается пятьдесят. Если у вас остались в отряде эльфийские лучники - [4](#). Если у вас нет лучников - [386](#).

324

Стражники решают, что вы лжете, и говорят, что вы арестованы. Если согласны отправиться с ними в тюрьму - [271](#). Если предпочитаете сопротивляться аресту и сразиться с ними - [363](#).

325

Вас кусают десятки насекомых, пока вы пробираетесь к ящику. Вытаскиваете его из толстой липкой грязи, а затем вылезаете обратно из пруда. Вы открываете ящик- и обнаруживаете, что он полон костей, которые вам совершенно не нужны. Вы бросаете ящик обратно в пруд, а потом вдруг почувствуете сильное головокружение. Вас усаживают, и вы весь покрываетесь потом. У вас повышается температура, и вы дрожите от лихорадки. Комары заразили вас малярией, потеряйте 8 очков Выносливости. Если вы все еще живы, бросьте три кубика. Если результат броска равен или меньше вашего текущего Мастерства - [210](#), если больше - [136](#).

326

Все шесть стрел попадают в мягкое подбрюшье виверны. Она падает на землю, под аккомпанемент криков гоблина. Испытайте свою Удачу. Если повезет - [123](#). Если нет - [289](#).

327

Веревочный мост перекинут через пропасть впереди. Вы приказываете одному человеку перейти мост, чтобы убедиться, что он выдержит его вес. Он перебирается на другую сторону и поворачивается, ожидая указаний. Если хотите переправить свою армию по этому мосту - [200](#). Если предпочитаете вернуть разведчика и идти дальше, искать другую переправу - [96](#).

328

Вы откидываете мешковину и оказываетесь лицом к лицу с маленьким человечком, ростом не более трех футов; он одет в ярко-зеленую одежду и свернулся калачиком внутри бочки. Он смотрит на вас с сердитым выражением на своем угловатом лице. На голове у него шляпа странной формы, которая, кажется, удерживается на месте его длинными заостренными ушами. «Верни ткань на место! - кричит он своим писклявым голосом. - Я предупреждаю тебя». А потом, словно из ниоткуда, вам в лицо попадает гнилой помидор. Пока вы стоите с кусочками помидора, стекающими с вашего подбородка, маленький человечек начинает смеяться. Оставьте его в покое ([284](#)) или нападете на него ([187](#))?

329

Как мог бы сказать вам любой житель Фанга, бочка, плывущая вниз по реке Кок, - зрелище им знакомое; это случается по крайней мере раз в месяц, и жители Фанга научились на горьком опыте позволять ей плыть мимо до самого моря. Бочки сбрасывает в реку один сумасшедший, который всегда сначала отравляет яблоки, и эта бочка не исключение. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 2, то - [179](#). Если 3 или 4, то - [367](#). Если 5 или 6, то - [54](#).

330

Смертоносный дротик находит свою цель и вонзается вам в плечо. Смертельный яд быстро разносится по вашим венам, и его действие почти мгновенно. Вы падаете на землю, и вас утаскивают прочь, позже ваше тело окажется в кухонном котле.

331

Вы идете до позднего вечера, останавливаясь только один раз, чтобы поесть, но когда темнеет, вынуждены поискать место для ночлега. Вы натываетесь на разрушенное каменное здание, возможно, древний торговый пост. Разведя костер, вы с вашими пятнадцатью людьми собираетесь вокруг него, чтобы согреться от внезапно наступившего холода темной равнины. Сквозь звуки потрескивающего огня внезапно слышите удары камня о камень снаружи. Быстро приказываете своим людям обнажить мечи, как раз в тот момент, когда 10 крысолюдей врываются через разбитый дверной проем. Ваш отряд должен сразиться с ними. Если выиграете - [110](#).

332

Достаете печать и прижимаете ее к горячему воску, который калакорм капают на пергамент. Написав свое имя на нем, калакорм ворчит и говорит: «Идите». Не дожидаясь, пока он передумает, вы пересекаете пещеру – [377](#).

333

Тип с топором выхватывает кольцо из вашей протянутой руки, удовлетворенно фыркает, затем поворачивается и уходит. Вы отправляетесь в противоположном направлении в поисках таверны - [52](#).

334

Ключ поворачивается в скважине, и вы слышите слабый щелчок. Затем слышите шипение и вдыхаете часть газа, выходящего из щели, прежде чем у вас появится шанс понять, что происходит. Это смертельный яд, и вы падаете на землю, держась за горло и хватая ртом воздух. Ваши поиски окончены.

335

Вы отдаете золото старику, который быстро запирает его в ящик стола. Он поднимает маленькое существо и сажает его вам на плечо, говоря: «А теперь, Руб, будь хорошим другом своему новому владельцу. Помни все, чему я тебя учил». С прыгуном, счастливо сидящим у вас на плече, вы выходите из магазина и идете вверх по улице - [218](#).

336

Гном подбегает к каменному человеку и наносит удар боевым молотом ему по спине. Каменный человек стонет от боли, когда гном наносит еще один удар своим оружием. Третий удар молота производит желаемый эффект, и каменный человек отпускает вас. Осколки камня отлетают от него, когда он падает на землю под градом ударов молота. Удовлетворенный тем, что каменный человек больше не будет служить злу, вы отдаете приказ идти дальше - [114](#).

337

Ночь на берегу проходит без происшествий, но с первыми лучами солнца вы слышите громкое жужжание. Рой больших черных Мух-Гарпунеров пикирует вниз, чтобы атаковать ваши просыпающиеся войска. Под дождем отравленных похожих на иглы шипов ваши люди поднимают свои щиты к небу. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - [69](#). Если 4-6, то - [83](#).



338

Проходя мимо открытой двери конюшни, вы слышите звуки драки, доносящиеся изнутри. Заглядываете внутрь и видите стоящего на коленях гнома пытающегося оторвать когтистые руки нападающей на него рептилии от своего горла. Его противник зеленый и чешуйчатый, шипы пробиваются сквозь его коричневую одежду. Длинный хвост раскачивается из стороны в сторону, а раздвоенный язык мелькает между длинных зубов. «Помогите! - кричит гном, – на меня напал Меняющий Форму». Если хотите помочь гному - [22](#), если предпочитаете убежать - [149](#).

339

На таком коротком расстоянии выстрел из арбалета смертоносен. Болт пронзает вашу шею, и вы падаете на землю, как и другие храбрые солдаты, которые погибли, спасая Аллансию. Деморализованная вашей смертью, ваша армия отступает и бежит. Агглакс победил.

340

Из мертвецов не получатся хорошие воины, и вы проклинаете свое решение, потратить время и силы на бесплодное путешествие в Коготь. Теряете 1 очко Удачи. Не тратя больше времени, покидаете Коготь и возвращаетесь к своей армии. Затем вы идете на юг, пока не найдете узкое место для перехода вброд реки. Благополучно переправившись, поворачиваете свою армию на юг в направлении Зенгиса - [49](#).

341

«Фортуна улыбается вам, - медленно произносит голос. - Так скажите мне, кто та богиня, чья статуя является частью моего фонтана?» Вы ответите:

Лириэль? [32](#)

Либра? [250](#)



342

Ваш марш вокруг болота проходит мимо деревянной хижины. Если хотите остановиться, чтобы заглянуть внутрь - [77](#). Если предпочитаете продолжить марш - [211](#).

343

На бумаге есть какая-то надпись, но она на языке, который вы не понимаете. Если с вами прыгун - [125](#). Если нет - [294](#).

344

Вы пытаетесь отпрыгнуть назад, но стрела попадает вам в плечо. Теряете 2 очка Выносливости. Гоблин снова направляет виверну ввысь, когда ваши войска спешат вам на помощь. Как только ваша рана перевязана, вы даете приказ, продолжить марш, а сами думаете, была ли атака с воздуха случайностью или попыткой убийства по поручению Аггласа - [220](#).

345

Вы проходите двадцать ярдов по туннелю, когда вас внезапно сбивает с ног огромный волосатый зверь, который прыгает на вас из тени. Боль обжигает вашу спину от порезов, оставленных его мощными когтями. Теряете 2 очка Выносливости. Ваш факел падает на пол, но, к счастью, не гаснет. Запертый в своей подземной камере Нандимедведь обезумел от ярости и жаждет попробовать человеческую плоть на вкус. Вы изо всех сил пытаетесь вырваться из его гигантских когтей. Проверьте Мастерство. Если успешно - [66](#). Если неудачно - [103](#).

346

Бочка проплывает мимо; вы лениво гадаете, что в ней могло быть, когда она исчезает из виду - [209](#).

347

Девушка засовывает монету в карман и наклоняется, чтобы прошептать вам на ухо. «Владелец и в лучшие времена не любит победителей, но победа незнакомцев - это больше, чем он может вынести. На вашем месте я бы вышла через заднюю дверь». Похоже, она говорит правду, поэтому тихо выскальзываете из зала через заднюю дверь и, по возможности, держась в тени, возвращаетесь в гостиницу - [50](#).

348

Голова мужчины медленно поворачивается к вам, и он, тщательно выговаривая слова глубоким голосом, спрашивает: «Какое пари?» Вы указываете на две капли пролитого варенья на столе и говорите ему, что он может выбрать одну из них, а другая будет вашей. Затем вы просто подождете, пока одна из множества мух в таверне не приземлится на каплю его варенья или на вашу. Тот, на чье варенье приземлится первая муха, выигрывает. Мужчина хмыкает и спрашивает: «На что спорим?» «Мои 10 золотых против золотой броши на вашей тунике», - отвечаете вы. «Пусть будет 50 золотых», - огрызается мужчина в ответ. Если хотите поставить 50 золотых - [161](#). Если предпочитаете отказаться от пари и вместо этого спросить мужчину, как его зовут - [3](#).

349

Вы идете по лесу и видите несколько земляных насыпей, в которые по пояс зарыты глиняные куклы. Если хотите взять одну из кукол - [226](#). Если предпочитаете оставить их там, где они есть, и двигаться дальше - [134](#).



350

Идя вдоль берега вверх по реке, вы проходите мимо шести старых дубов. Одно из деревьев давно засохло, но в его стволе есть дверь. Если хотите открыть дверь – [167](#). Если хотите продолжить путь к Когтю – [399](#).

351

Вас заметно превосходят числом, и в отчаянии вы объявляете отступление и бежите обратно со своими пятью рыцарями к основным силам. В ваших ушах мукой звенят крики победоносных Воинов Хаоса. Выкрикиваете новые боевые приказы, ожидая, что Воины Хаоса продолжат атаку, но они поворачиваются и бегут обратно к своим позициям. Вы решаете, что атака - лучшая защита, и отдаете приказ своей армии наступать на передовую линию троллей - [178](#).



Идя по переулку, вы наступаете на железную решетку. Когда минуете ее, решетка внезапно взлетает в воздух, и два уродливых коричневых существа вылезают из туннеля под решеткой. Покрытые бородавками и нечистотами, два вонючих канализационных гоблина, вооруженные шипастыми дубинками, нападают на вас из засады. В узком переулке можете сражаться с ними по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ КАНАЛИЗАЦИОННЫЙ ГОБЛИН	6	5
ВТОРОЙ КАНАЛИЗАЦИОННЫЙ ГОБЛИН	6	5

Если выиграете - [251](#).



353

Капитан Барнок успевает приткнуться «Летающий тукан» к берегу задолго до того, как к нему приблизится пиратский корабль, и вы приказываете своим людям сойти на берег. Вы быстро выстраиваете эльфийских лучников вдоль берега и приказываете им быть готовыми стрелять по команде. Когда пиратский корабль оказывается достаточно близко, вы кричите его капитану, чтобы он не таранил «Летающего тукана», на борту нет сокровищ. Если он хочет золота, ему придется сойти на берег и сразиться. Вы видите, как капитан пиратов осматривает ваши войска в подзорную трубу, и улыбаетесь, довольный тем, что он поражен, столкнувшись с такой силой. Ваш план сработал; капитан выкрикивает новые приказы своим людям, и пиратский корабль проплывает мимо «Летающего тукана» вниз по реке и исчезает из виду. Восстановите 1 очко Удачи. Капитан Барнок начинает радостно смеяться, пока его не одолевает приступ кашля, и ему приходится сесть, чтобы прийти в себя. Менее чем через полчаса, все ваши войска и багаж снова оказываются на борту «Тукана», и вы отправляетесь вверх по реке в Зенгис - [175](#).

354

Вы осторожно ступаете в пасть, ожидая, что на вас упадет каменная плита или из стены вылетит ряд железных шипов. Но ничего не происходит, и вы идете дальше – [53](#).

355

Вайн- искусный борец, и ему каким-то образом удается вырваться из вашего захвата, прежде чем осознаете, что происходит, вы меняетесь местами, и ваши руки скручиваются за спиной в болезненном захвате. Вы изо всех сил пытаетесь вырваться, но чем больше сопротивляетесь, тем больше становится. В конце концов, у вас нет другого выбора, кроме как сдаться - [213](#).



356

Двадцать ваших доблестных солдат лежат мертвыми или умирающими на поле боя. (Уменьшите численность своей армии на листе персонажа.) Тролли пытаются оттеснить выживших храбрецов назад, в то время как гоблины и орки безжалостно атакуют с флангов. Охваченные жаждой битвы, некоторые гоблины и орки в задних рядах сражаются между собой, так им не терпится пустить свою сталь в дело. Справа от вас вы видите воина, на которого с обеих сторон нападают два гоблина. Слева от вас тролль валит на землю еще одного воина. Если хотите помочь воину слева от вас - [269](#). Если хотите помочь воину справа от вас - [62](#).

357

Внутри таверна довольно маленькая, и посетителей немного. Атмосфера кажется дружелюбной, поэтому сразу направляетесь к бару, чтобы спросить, не знает ли бармен каких-нибудь проводников. Он указывает на столик в дальнем углу и говорит: «Поговорите со старым Тогом. Раньше он был лучшим». Подходите к столу и садитесь рядом со старым покрытым боевыми шрамами воином. Вы объясняете, что хотите нанять проводника. «Куда хотите пойти?» - спрашивает он глубоким голосом. Вы ответите:

Через Лес Демонов? [319](#)

В Пещеры Звездного Камня? [57](#)

358

Он лезет под свои меха и вытаскивает длинный изогнутый зуб, прикрепленный к кожаному ремешку. «Это зуб йети, - с гордостью говорит Лаас. - Если наденете его, на вас никогда не нападут вервольфы или любые другие оборотни. Я хочу, чтобы он был у вас, так как вы готовы умереть, чтобы спасти Аллансию». Вы позволяете Лаасу надеть зуб вам на шею, а затем рассказываете ему все, что знаете о Теневом Демоне, пока плывете вверх по реке – [203](#).

359

Воины Хаоса - жестокие бойцы, и они также превосходят числом ваших рыцарей в два раза. Если среди ваших рыцарей есть пять Белых Рыцарей - [118](#). Если в вашей армии нет этих рыцарей - [317](#).

360

Молниеносно бросаетесь в сторону, когда огненный шар падает на землю там, где вы только что стояли. Встаиваете на ноги как раз в тот момент, когда всадник-гоблин выпускает в вас стрелу. Бросьте кубик. Если выпадет 1, то - [304](#). Если 2-4, то - [344](#). Если 5, то - [147](#). Если 6, то - [283](#).

361

Вы бросаетесь к гному и обнаруживаете, что он все еще дышит: «Пилюли! - выдыхает он. - Пилюли в моей сумке... дай мне одну.... Быстрее». Делаете, как он просит, и даете ему одну из трех зеленых пилюль из его сумки. Меньше чем за минуту он полностью приходит в себя - даже раны на шее начинают заживать. «Волшебник дал мне эти пилюли в награду за спасение его жизни. Теперь я собираюсь подарить вам одну из них за то, что спасли мою», - говорит счастливый гном. (Вы можете использовать эту пилюлю в любой момент, но не во время боя. Она восстановит 8 очков Выносливости.)

Гном рассказывает вам, что Меняющий Форму выглядел как старик; в этом обличье он вошел в конюшню гнома и сказал, что хочет купить осла. «Как только мы вошли внутрь, он напал на меня и начал возвращаться в свою первоначальную форму. Благодаря вам я все еще жив. Осмотрите его одежду и берите себе любую добычу, которую найдете». Роетесь в разорванной одежде и во внутреннем кармане обнаруживаете золотую печать с выгравированным на ней числом «332». «Неплохо», - восклицает гном, когда вы подкидываете печать в воздух и ловите ее другой рукой. Вы прощаетесь с гномом и возвращаетесь на улицу - [149](#).

362

Вы идете дальше по туннелю в логово нандимедведя, задаваясь вопросом, кто запер зверя под землей. И почему? В конце туннеля вы не находите ничего, кроме кучи старой соломы, усыпанной костями. Не в силах разгадать тайну, выбираетесь из логова и покидаете поляну - [315](#).

363

Стражники одеты в кольчуги и шлемы, каждый вооружен копьем и щитом. Сражайтесь с ними обоими одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК	8	7
ВТОРОЙ ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК	8	8

Если выиграте - [78](#).

364

Вы с тревогой ждете целый час, но, к счастью, температура у вас не поднимается. Вы избежали заражения ужасной болезнью ликантропией. Остаток ночи проходит без происшествий, а утром выводите свою армию из леса на равнину - [323](#).

365

Кинжал ударяется о рукоять вашего меча и безвредно падает на землю. Вы вдруг понимаете, что было глупо брать статую, если напавшие на лесных эльфов оставили ее в покое. Но вы живы, и статуя ваша. Не найдя больше ничего интересного, вы решаете вернуться к своей армии - [88](#).

366

Остаток дня проходит без происшествий, и, когда начинает смеркаться, вы отдаете приказ разбивать лагерь. Настроение у ваших людей очень мрачное, и у лагерных костров почти никто не разговаривает. После того, как охрана выставлена, никто не тратит время зря, все ложатся спать - [279](#).



367

Через полчаса после того, как вы съели яблоки, солдатам становится плохо, в том числе и вам. Теряете 3 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Здоровье отравившихся быстро ухудшается, а двое довольно быстро умирают. До конца дня в общей сложности погибает десять человек: отметьте это на листе персонажа, а также потеряйте 1 очко Удачи. Вы сожалеете о своем решении отдать яблоки своим людям и решаете в будущем не отвлекаться от своей главной цели - [209](#).



Дверь открывается в небольшой вестибюль с низкими дубовыми балками и белыми стенами. На противоположной стене в очаге горит огонь, а над ним висит картина с изображением маленькой парусной лодки. В кожаном кресле с высокой спинкой перед камином сидит мужчина и энергично полирует серебряную чашу. Вы прочищаете горло, чтобы привлечь его внимание, и он поворачивается к вам и говорит: «Прошу прощения, но я не слышал, как вы вошли. Как можете видеть, я занят полировкой этого кубка, который мы выиграли в парусной гонке. Но я не хочу утомлять вас своими историями о парусном спорте. Комната обойдется вам в 2 золотых, включая завтрак». Вы платите за комнату и ждете, пока мужчина отдаст ключ. Он встает, но вместо этого прислоняется к камину и восхищенно смотрит на картину. «Ах, «Гарем» был отличной лодкой с отличной командой. Мы оставили все остальные суда далеко позади и выиграли все наши гонки, кроме одной, и она была проиграна только из-за навигационной ошибки Спайка». Если хотите перебить его и попросить ключ - [81](#). Если готовы набраться терпения и выслушать историю этого человека - [183](#).



369

«Могу я предложить вам купить этого замечательного маленького прыгуна, - говорит старик с улыбкой, указывая на существо, похожее на кенгуру, за которым вы наблюдали несколько минут назад, - его зовут Руб, и он будет счастлив сидеть у вас на плече весь день - хотя он может и прыгать рядом, если устанете таскать его на себе. Руб не только говорит, он также может наложить заклинание невидимости на себя и на вас тоже, если он окажется сидящим у вас на плече, просто скажите: «Один, один, один», и бац, вы невидимы, Он также понимает язык троллей. Все, что я прошу за Руба, - это 50 золотых монет». Если хотите купить прыгуна - [335](#). Если предпочитаете покинуть магазин, не купив фамильяра - [218](#).

370

Вы стаскиваете блога с дерева и связываете ему руки за спиной куском лианы. Вы начинаете спрашивать его об Агглаксе; но блог понимает всего несколько слов на человеческом языке и не может ответить. Вы:

Убьете его?	29
Жестом покажете, что хотите сокровищ?	247
Освободите блога?	169

371

Топор со свистом пролетает у вас над головой и с грохотом падает на мостовую впереди. Вы на мгновение останавливаетесь, чтобы поднять его, а затем бежите дальше, оставляя неуклюжего здоровяка позади - [52](#).

372

Вы проходите по туннелю несколько ярдов - но в полумраке не видите растяжки, натянутой поперек пола. Цепляете ее ногой, и массивная каменная плита обрушивается на вас сверху. Вы убиты на месте.



373

Вам удастся схватить Вайна за левую лодыжку, когда он пытался перепрыгнуть через вас, и бросить его на землю. Всклакиваете на него, прижимаете к земле и пытаетесь заломить ему руки за спину. Проверьте Мастерство. Если успешно - [237](#). Если неудачно - [355](#).

374

Длинные зубы вервольфа впиваются в шею часового. Затем он поворачивается к вам, с его клыков капает кровь. Вы должны сразиться с ним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВЕРВОЛЬФ	8	9

Если выиграете бой, не проиграв ни одного раунда - [305](#). Если проиграете один или несколько раундов, прежде чем убьете вервольфа - [228](#).

К этому времени многие из ваших людей проснулись, но пять воинов уже никогда больше не проснутся. Их глотки были перерезаны полуночным налетчиком, а золотые кольца срезаны у них пальцев. Если бы только вы проснулись раньше, этого могло бы не случиться. Вахтенный обнаружен с разбитой головой, его оглушили ударом сзади; дополнительный человек поставлен на вахту на остаток ночи. Вскоре после рассвета капитан Барнок отдает приказ отплыть вверх по реке - [188](#).



Запираете за собой дверь и с благодарностью опускаетесь на мягкую кровать. Вы засыпаете за считанные секунды и не просыпаетесь до утра, когда раздается громкий стук в дверь. «Завтрак готов!» - кричит Обиги, после большой тарелки яичницы с ветчиной вы чувствуете, что готовы взяться за самого Аггласа. Спокойный сон и обильная еда принесли вам много пользы. Восстановите 2 очка Выносливости. Вы прощаетесь с Обиги и выходите на улицу. Пройдя менее ста ярдов, улица заканчивается развилкой. Если хотите повернуть налево - [65](#). Если хотите повернуть направо - [268](#).

377

Входите в туннель и вскоре оказываетесь на развилке. Если хотите пойти налево - [85](#). Если хотите повернуть направо - [214](#).

378

Вы садитесь за стол и здороваетесь с сидящим там человеком; он одет в темно-коричневые кожаные доспехи поверх черных одежд. Но мужчина по-прежнему молчит, безучастное выражение его лица не меняется. Его пристальный взгляд остается прикованным к двери, когда он подносит кружку к губам и делает глоток эля. Вы:

Спросите, как его зовут? [3](#)

Пересядете за стол к бродягам? [18](#)

Предложите ему пари? [348](#)

379

Как только вытаскиваете свой меч из тела противника, другой шагает вперед, чтобы занять его место. Если хотите продолжить бой - [193](#). Если предпочитаете попытаться отвлечь врагов, подбросив все свое золото в воздух - [394](#).

380

Эльфы выстраиваются вдоль борта корабля и выпускают свои стрелы в застигнутых врасплох пиратов. Прицел точен, восемь налетчиков убиты первым же залпом. Оставшиеся понимают, что было бы самоубийством продолжать атаку, и разворачивают свои каноэ, чтобы как можно быстрее добраться до берега. Радостные крики разносятся над палубой корабля, когда вы плывете вверх по реке, подальше от разгромленных пиратов - [309](#).



381

Проход приводит в пещеру с высоким потолком, ярко освещенную сотнями горящих свечей. В середине находится мраморный фонтан, вырезанный в форме молодой богини, одетой в длинные одежды. Вода сочится из урны, которую она держит левой рукой, а в правой руке у нее весы; ниже металлическая чашка покоится на табличке, на которой выгравировано «Либра». Если хотите выпить немного воды из фонтана - [11](#). Если предпочитаете пройти через пещеру и спуститься по проходу в противоположной стене - [221](#).

382

Пройдя мимо ряда старых деревянных домов, вы натываетесь на любопытный магазин. В витрине нет ничего, кроме соломы и пустой птичьей клетки. Коричневая краска отслаивается с оконной рамы и двери, над которой висит табличка с надписью: «Домашние питомцы- обычные и неестественные». Если хотите войти в зоомагазин - [112](#). Если предпочитаете продолжить путь - [218](#).

383

Арбалетный болт с тошнотворным стуком вонзается вам в горло. Вы падаете на пол, хватаясь за горло, и через несколько минут умираете.

384

Веревка, крепящая блок и снасти в такелаже над вами, рвется, когда пиратский корабль таранит «Летающего тукана». Блок и снасть падают на палубу, едва не задев вас. Вы бежите, чтобы взглянуть за борт корабля, и видите зияющую дыру, через которую льется вода. Нельзя терять времени, так как «Летающий тукан» начинает тонуть; вы приказываете своим людям покинуть корабль и плыть к северному берегу. Когда ныряете в холодную реку, паникующая команда капитана Барнока вопит от ужаса. Вода не очень глубокая; оглядываясь назад, вы видите пиратов, высаживающихся на полузатопленный старый корабль. Несколько минут спустя выбираетесь из воды и подсчитываете потери из-за потопления «Летающего тукана». Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - [7](#). Если 4-6, то - [313](#).

385

Вы поздравляете Макс с победой, и она пожимает вам руку. Если у вас есть 300 золотых, вы говорите ей встретиться с Лексоном в вашем лагере за пределами Зенгиса, где она получит свою плату (вычтите деньги с листа персонажа). «Вы не пожалеете, что наняли нас», - говорит она, увозя своих людей. Наблюдаете за ней несколько мгновений, прежде чем повернуть за угол - [314](#).

386

Ваша армия сражается с пятьюдесятью огненными импами. Если выиграте - [316](#).



387

Когда наступаете на одну из половиц, она поддается вперед, и нить, удерживающая меч, соскальзывает с шипа. Меч падает прямо на эльфийку, но, к вашему удивлению, просто отскакивает от ее живота. «Развяжите меня, - умоляет она, - и я все объясню!» Если хотите развязать ее - [243](#). Если предпочитаете оставить эту странную эльфийку и вернуться к своим людям снаружи - [320](#).

388

Толпа буквально сходит с ума, когда Толстопуз снова празднует победу. В своей уже знакомой вам манере он бьет руками по воздуху и удовлетворенно рычит. Вы, не теряя времени, направляетесь к выходу, неважно себя чувствуя после того, как наелись вонючего пирога. Теряете 1 очко Выносливости. Чувствуя, что вот-вот лопнете, вы идете по улице - [95](#).

389

Вы внимательно следите за поляной, когда обходите ее через подлесок, чтобы снова выйти на узкую тропинку. Проверьте Удачу. Если повезет - [162](#). Если не повезло - [308](#).

Лаас выглядит обиженным и уходит, чтобы присоединиться к своим людям. Через несколько минут он возвращается и говорит: «Вот ваши 100 золотых монет. Мы не пойдём с вами, мы все глубоко оскорблены, что вы не взяли дар, сделанный от чистого сердца». Вы не можете переубедить северян и должны позволить им высадиться на берег, теряете 1 очко Удачи. Чувствуя себя слегка подавленным, вы отдаете приказ плыть дальше вверх по реке - [203](#).



«Вы ошибаетесь, - резко говорит рыцарь. - Возвращайтесь туда, откуда пришли». Если хотите развернуть свою армию и двинуться на юг вдоль края пропасти - [327](#). Если предпочитаете атаковать рыцарей - [148](#).

392

Острие меча находит цель, погружаясь в мягкую желтую плоть. Густая зеленая жидкость льется из раны, когда Дробитель слепо мечется в агонии. Вы падаете назад, чтобы вас не раздавило. Через несколько мгновений рывки затихают, и Дробитель бесшумно погружается в черную трясину. Вы идете дальше по болоту и, к счастью, скоро снова достигаете твердой земли, но все еще сердитесь на себя за то, что погубили пять человек в болоте - [115](#).

393

В туннеле становится заметно теплее, и теперь он залит мягким фиолетовым светом. По мере того как идете дальше, становится еще жарче, а свет становится ярче. Вы начинаете потеть, и вам приходится щуриться, чтобы защититься от сильного фиолетового света. Внезапно пол проваливается под ногами, и вы скользите вниз по крутому извилистому желобу. Вы видите приближающийся конец желоба, но не можете затормозить. Вы с плеском приземляетесь в бассейн с горячей фиолетовой жидкостью, который находится в центре другой пещеры. Вылезаете из бассейна и понимаете, что вас окутывает фиолетовый свет, исходящий от вашего тела. Если раньше пили воду из фонтана - [42](#). Если нет - [160](#).



Золотые монеты падают с неба, как огромные золотые капли дождя. Враг немедленно приходит в замешательство, когда тролли и гоблины бросаются за золотом, которое они так любят. Не обращая внимания на битву, они яростно сражаются друг с другом, чтобы завладеть упавшим сокровищем. Вы пользуетесь возможностью и прорываетесь сквозь дезорганизованные ряды. Внезапно вы видите демона, на которого охотились. Спокойно сидя в паланкине, который держат четверо отвратительных зомби, Аггиакс наблюдает, как вы приближаетесь. Он не двигается, когда вы подходите ближе. Только его мерзкая голова и когтистые руки выглядывают из-под черных одежд, зрелище, от которого у вас по спине пробегает дрожь ужаса. Чувствуя опасность в спокойствии Аггакса, задаетесь вопросом, как вам следует его атаковать. Вы:

Используете кулон (если он у вас есть)? [236](#)

Используете кристалл (если он у вас есть)? [39](#)

Используете меч? [301](#)



395

Интерес бродяг возрастает, когда упоминаете, что готовы заплатить за информацию об Агглаксе. «Мы знаем, где этот Агглак формирует свою армию, и мы можем указать это место на карте», - говорит Лаз, явно учуяв запах золота. «Но, - продолжает он с самодовольной ухмылкой на лице, - что еще более важно, мы знаем, как помочь вам победить Теневого Демона. За 10 золотых мы укажем вам, где находится Агглак. А еще за 90 мы расскажем вам, как его ослабить». Если хотите заплатить бродягам 10 золотых - [322](#). Если готовы заплатить 100 золотых - [56](#).

396

Вы касаетесь спиной ствола и быстро восстанавливаете равновесие. Блог выпускает в вас еще один дротик, но он безвредно отскакивает от щита. Вы пользуетесь возможностью, быстро взбираетесь наверх и хватаете блога за лодыжку, прежде чем он успевает перезарядить духовую трубку. Вы тянете изо всех сил, и блог роняет духовую трубку, пытаясь уцепиться за ветку. Но после короткой борьбы он сдается и прижимается к стволу, склонив голову, ожидая кары от вашего меча. Если хотите убить блога - [82](#). Если предпочитаете допросить его - [370](#).

397

Вы издаете мучительный крик и хватаетесь за горло, именно туда попал шип трезубца. Вы падаете лицом вперед на палубу, убитый рыбчеловеком-одиночкой. Ваше приключение закончилось.

Вы поднимаете крышку коробки и не видите внутри ничего, кроме яркого белого света. Боль наполняет ваши глаза, кажется, что они горят. Вы моргаете несколько раз, но по-прежнему не видите ничего, кроме белого света. Вы потеряли зрение из-за Ослепляющего Камня. Теряете 6 очков Мастерства и 2 очка Удачи. Вы, спотыкаясь, возвращаетесь к своим войскам и призываете Лексона быть вашими глазами и проводником. Несмотря на эту трагедию, вы полны решимости идти дальше и выкрикиваете приказ к маршу - [181](#).



Примерно через час позади вас внезапно раздается крик: «Смотрите! Посмотрите на небо на востоке. Летающее существо с всадником». Вы смотрите вверх и видите ящероподобное существо с большими зелеными кожистыми крыльями, летящее к вам – это виверна, и ее всадник – гoblin целится из лука прямо в вас. Пасть виверны с ревом открывается, чтобы выплюнуть в вас огненный шар. Бросьте кубик. Если выпадет 1, то - [97](#). Если выпадет 2-5, то - [207](#). Если выпадет 6, то - [360](#).



Став свидетелями гибели Аггакса, существа Армии Смерти впадают в неистовство. Различные племена нападают друг на друга, каждое обвиняет других в потере своего лидера. Вы пытаетесь заставить их сдаться, но они одержимы идеей самоуничтожения. В конце концов, оставляете гоблинов, орков, троллей, зомби и элитных фанатиков сражаться друг с другом, в то время как вы с триумфом возвращаетесь со своей армией в Фанг. Но сколько времени пройдет, прежде чем новая опасность будет угрожать вашей любимой Аллансии?

