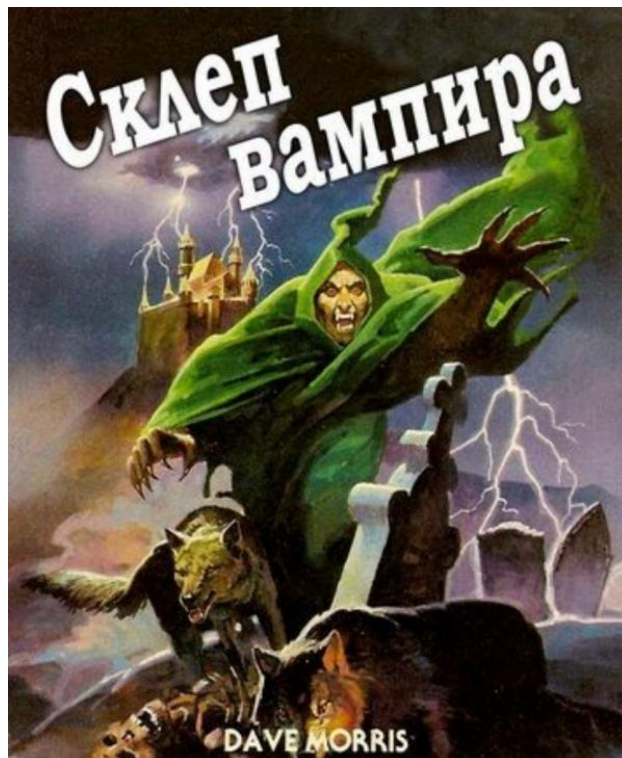


Дмитрий Дударь

Золотой Дракон: Склеп Вампира

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Враг

Сражение: ____

Здоровье: ____

игра

N: ____

X: ____

Rez: ____

Atk: ____

Atk1: ____

Atk2: ____

Dmg: 2

d6: 6

d20: 20

Hit: ____

x2: ____

x3: ____

g2: ____

g3: ____

g4: ____

Герой

Здоровье: 20

Сражение: 9

Ловкость: 9

Сила воли: 9

Храбрость: 9

Снаряжение

Провизия: 10

Золото: 10

Одноручный меч: 1

Кожаные доспехи: 1

Фонарь: ____

Лампа: ____

Золотой шлем: ____

Двуручный меч: ____

Подсвечник из серебра: ____

Осиновый кол: ____

Распятие: ____

Зелье железной воли: ____

Сыр: ____

Чеснок: ____

Перец: ____

Шит с единорогом: ____

Флейта: ____

Золотая лента: ____

Кольцо Мебиуса: ____

Топаз: ____

Медный ключ: ____

Серебряный ключ: ____

Мраморная кость: ____

Белый Слон: ____

Белый Конь: ____

Белая Ладыя: ____

Идол кобры: ____

1

ЗОЛОТОЙ ДРАКОН:

СКЛЕП ВАМПИРА

Автор текста: Дэйв Моррис

Перевод: Златолюб

- Новая игра — (13)
- Вступление — (146)
- Правила игры — (226)
- Загрузка — (176)

2

167

Покидаете комнату и осторожно пробираетесь по проходу, размышляя, как далеко еще до злого хозяина адской гончей.

- 283 — (250)

3

291

И вот тут-то вы слышите карканье. Обернувшись, видите стоящую в дверях сгорбленную старуху в островерхой шляпе и грязной мантии. На плече у нее восседает облезлая ворона. Две пары холодных враждебных глаз созерцают вас какое-то мгновение, затем ведьма, стукнув посохом об пол, говорит вам немедля покинуть ее комнату.

- Остаться: 163 — (37)
- Убежать: 94 — (92)

4

61

Теперь возле стола вам виден необычный стул из затейливо вырезанной слоновой кости. Вокруг виднеются неясные очертания груд книг. Можете взять несколько книг и осмотреть или выйти из комнаты и пойти дальше по коридору.


- Осмотреть книги: 178 — (186)
- Выйти в коридор: 36 — (9)

5

135

Широко размахивая мечом, вы прорубаете кровавую тропу через сгрудившихся вокруг вас летучих мышей. **Бросьте два кубика. Выпавший результат – это сколько раз вас укусили, пока вы пробивались через пещеру. Каждый укус стоит вам 1 здоровье.** Если вы еще живы, то, в конце концов, достигаете туннеля и спасаетесь от неистовствующей оравы летучих мышей. Отерев с клинка кровь, двигаетесь вдоль туннеля.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 вычтеть из «Здоровье» случайное число от 1 до «db», вычтеть из «Здоровье» случайное число от 1 до «db»

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: **52 — (152)**

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье», в наличии 1 «Снаряжение/Провизия», но отсутствует 20 «Герой/Здоровье»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Здоровье» +3

6

12

Напрягаете все силы, чтобы отбиться от духа-демона, призванного ведьмой с нижних пределов. Но он слишком силен – ваши ментальные защиты рушатся под градом неослабевающих психических ударов. Ваше безжизненное тело падает на пол, чтобы вскоре присоединиться к ингредиентам, варящимся в ведьмином котле...


7

N2 — (195)

8

284

Эта жидкость – всеобщий восстановитель. Выпив ее, начинаете чувствовать себя более внимательным и проворным. **Увеличьте на 1 ловкость и силу воли.**

 «Ловкость» +1, «Сила воли» +1

203 — (134)

9

36

Проход обшит панелями из прочного красного дерева, намеренно разбитых и расколотых в нескольких местах. Пока вы размышляли, какова же была причина для того, вы успели поравняться с маленьким дверным проемом по правую сторону прохода. В нескольких метрах перед вами проход поворачивает влево. У поворота вы можете разглядеть большую дверь, украшенную позолоченным изображением распятия.

- Маленькая дверь: 56 — (88)
- Большая дверь: 29 — (42)
- Идти по коридору: 105 — (94)

10

73

Единственное оружие, которое может причинить вред Упырю, это чистое серебро. Вам приходится драться тяжелым серебряным подсвечником, используя его как дубинку.

- Дальше — (132)

11

59

Пока колесо вращается... вы бежите по узкому извилистому проходу. Слышите разъяренное рычание вашего преследователя и ощущаете его могильное дыхание. Впереди видите освещенное свечами помещение с гробом. Подбежав к нему... видение истаивает, и вы снова в захлавленной кладовке. Колесо остановило вращение. Возможно ли, что вы сейчас заглянули в собственное будущее – или, по крайней мере, в одно из возможных будущих? И дало ли вам это подсказку, как одолеть вампира?


- 264 — (258)

12

13

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На легком уровне параметр Храбрость позволяет выкрутиться почти из любой ситуации, но число его применений ограничено.

- Легкий режим — (171)
- Книга-игра,  «Храбрость» = 0 — (171)

14

- N1 — (7)

15

287

Покидаете комнату и закрываете за собой двери. Обитые красной кожей, они почти не пропускают звуков – когда извлекаете из ушей затычки, выясняете, что музыка почти не слышна.

- 33 — (16)

16

33

Комната, в которую вы вошли, гораздо меньше музыкальной залы, и вы уже собираетесь покинуть ее, чтобы осмотреть уводящий из нее туннель, когда слышите позади себя шум. Это звучное грохотание, столь непохожее на неземную музыку квартета скелетов, и доносится оно, похоже, из занавешенной ниши в углу комнаты.

- 60 — (142)

17

124

Туннель узкий, неодинаковый по высоте, пол выложен потускневшей мозаичной плиткой. После более чем минуты осторожной ходьбы вы подходите к отверстию в левой стене и вскоре уже можете разглядеть конец туннеля невдалеке перед вами.

○ 44 — (238)

18

256

Волшебное кольцо – ваша единственная надежда спастись от кровожадных летучих мышей. Вокруг вас вспыхивает сверкающий золотой свет. Такое ощущение, что вы поднимаетесь вверх, в то время как комната растворяется в калейдоскопе образов. Внезапно..

○ 146 — (252)

19


215

Монах подводит вас к огню, чтобы вы могли обогреться, пока он суетится, поднося горячий бульон и чашку травяного чая. Пока вы с жадностью поедаете угощение, монах возвращается к работе над фонарем, согласный подождать, пока вы насытитесь. **Сытная пища восстанавливает вам 3 здоровья.** Увидев, что вы уже покончили с трапезой, монах поворачивается к вам и говорит: "Позволь представиться – я отец Харкас. Здесь ты желанный гость, мой друг, но должен сказать, что сия комнатка – это единственное убежище в сём месте ужасного зла. Ибо твой путь привел тебя в Тенеброн-холл, по сравнению с которым опасности леса Вистрен суть ничто! Но я вижу, что ты чужак, искатель приключений из дальних краев, поэтому ты не слышал предание. Много лет назад тут жил 13-ый лорд Тенеброн. Он был злым человеком, самым гнусным из злого рода. Вместо того, чтобы принять свою смертность, подписал он договор с Князем Тьмы и стал одним из нежити – вампиром. Вот уже почти два столетия таится он в склепе под сим домом, выходя наружу ночами поохотиться. Из кого он не выпивает всю кровь, тех делает рабами при помощи гипноза." Отец Харкас обводит рукой комнату с распятиями, чесноком и прочими предметами.

"С моими знаниями о нежити и ее слабостях, возможно, я мог бы противостоять лорду Тенеброну. Но я никогда не доберусь до него. Я не искатель приключений, а его охраняет множество мерзких монстров в подземельях под нами. Поэтому я жду здесь, вблизи от логова вампира, но под защитой своих святых талисманов, и оказываю ту помощь, какую могу, всем храбрым воинам, кто приходит сюда готовый к бою с Тенеброном. Последней была благородная эльфийка. Она спустился в склеп две недели назад и не вернулась." В камине трещит полено, и отец Харкас наклоняется вперед, с жаром хватая вас за плечо:

"Осмелишься ли ты бросить вызов злому вампиру? Я могу дать кое-что, что поможет тебе – **зелье железной воли.** К несчастью, я могу дать тебе только один предмет, потому что на их изготовление уходит много времени, и я должен приберечь один, чтобы отдать следующему искателю приключений, который пойдет этим путем, если... если тебя постигнет неудача."

Какое-то время он мрачно смотрит в огонь. Когда вы собираетесь уходить, отец Харкас вручает **фонарь**, над которым работал. Монах желает вам удачи. Благодарите его и отправляйтесь по проходу, ведущему в подземелья.


 «Зелье железной воли» +1, «Фонарь» +1, «Здоровье» +3


○ 105 — (94)

20

216

Тщательно осматриваете идол, предвкушающе оценивая его в сто золотых, а то и больше. Особенно вас восхищают его глаза-рубины. Однако, глядя в них, вы с тревогой осознаете, что по вашему телу расползается странная сонливость. В комнате становится темно, и все, что вы видите, это яркие рубиновые глаза идола-кобры. Есть ли у вас зелье железной воли?

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье железной воли»: **Зелье воли: 207**,  «Зелье железной воли» -1 — (66)

○ **Отвести взгляд: 116**,  «N» = 116, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

21

225

Убедившись, что за вами нет погони, вновь зажигаете свой фонарь и осматриваетесь.


126 — (218)

22

23

224

Спустя мгновение после того, как вы выпили жидкость, вас начинает сильно подташнивать. На лбу выступает пот, но когда вы утираете его, то с ужасом видите, что это не пот, а кровь струится из ваших пор! Ваша кожа быстро покрывается розоватыми нарывами, и вам становится трудно дышать. Ваши ноги больше не в силах удерживать вес вашего тела – вы без чувств валитесь на пол. Очень скоро ваше тело превращается в гнусную кровавистую слизь из-за проглоченных вами чумных бактерий...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**, 
«Храбрость» -1 — (134)

24

188

Вы беспечно наступаете на свободную половицу. Скрип едва слышен – но все-таки он достаточно громкий, чтобы потревожить дряхлую ворону, которая предупреждает свою хозяйку чахоточным карканьем. Та начинает оборачиваться, уже бормоча заклинание. Ваш меч еще наполовину в ножнах, а заклинание уже готово. Ключья красного тумана поднимаются вокруг вас, как застывающая кровь. Два золотых огонька пронзают туман, подобно глазам готовой ударить кобры. Ведьма начинает призывать демоническую сущность, которая угрожает похитить вашу душу!

Дальше,  «N» = 39, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

25

N5 — (249)

26

206

Быстро подносите флейту к губам и начинаете играть простенькую мелодию. Звуки эхом разносятся по пещере, нарушая работу сонаров летучих мышей и, как вы и надеялись, лишая их способности ориентироваться. Пока они беспомощно порхают и кружат, вы подходите к дальнему концу пещеры, не прекращая играть, чтобы «ослепшие» мыши не заметили вашего побега. Благополучно оказавшись в туннеле, вы откладываете флейту и продолжаете путь вглубь склепа.

52 — (152)

27

79

Вам удается вырваться из хватки кресла, и вы спешите покинуть комнату, не забыв фонарь.

36 — (9)

28

132

Входите в длинный зал с узкими окнами в боковых стенах. Отправляетесь к двойным дверям в дальнем конце, но по дороге замечаете кое-что за окнами. Подойдя к ближайшему окну, обнаруживаете, что из него видна открытая местность, как с вершины высокой башни. Вы просто поражены этим фактом, ведь, насколько вам известно, вы должны находиться глубоко под землей, в подземельях Тенеброн-холла! Среди пейзажа вы теперь различаете группу рыцарей в черных одеяниях, едущих к двум шатрам на вершине поросшего лесом холма. Подойдете к окну и посмотрите, что будет дальше, или выйдете через двойные двери?

Подойти к окну: 151 — (105)

Продолжить путь: 50 — (231)

29

110


Разламываете сыр на мягкие комочки и затыкаете ими свои уши. Теперь музыка звучит глухо и отдаленно, не оказывая на вас никакого эффекта. Музыканты продолжают играть. Один бьет пальцами по клавишам, двое других играют на скрипках, а четвертый отбивает синкопированную дробь барабанными палочками по черепу клавишника. Перед подиумом расставлены несколько стульев. На одном из них сидит рыцарь в полной броне, чье внимание явно поглощено. Что будете делать? Подойдете поговорить с рыцарем? Поднимитесь на подиум? Выйдете через дверь в другом конце комнаты?

- Подойти к рыцарю: 239 — (223)
- Подойти к скелетам: 195 — (112)
- Пересечь зал: 287 — (15)

30

164


Зачарованный потусторонней красотой музыки и околдованный необычностью сцены, вы подходите поближе к подиуму. Перед ним стоит множество стульев и, неожиданно для вас самого, вы уже сидите на одном из них. Внимая музыке скелетов, вы можете только восхищаться причудливыми переборами клавиш и виртуозными соло на скрипках. Вы едва замечаете, что в зале есть кто-то еще – рыцарь в броне, сидящий в следующем ряду. На самом деле, ныне он всего лишь обратившийся в труху труп внутри пустых доспехов – десятилетия тому он вошел в эту залу, и был очарован и пойман музыкой квартета скелетов. Он умер, восхищаясь их вечным, смертоносным выступлением. Совсем, как это будет с вами...

- Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,  «Храбрость» -1 — (191)

31

259

Дверь закрыта на замок. Есть ли у вас медный ключ?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Медный ключ»: **Медный ключ: 200**,  «Медный ключ» -1 — (239)
- Отойти от двери: 180 — (133)

32

187

Худшее из того, что вы могли сделать, это как раз снять пелену! Его магия сделала вас бестелесным, и в том миг, как вы его сняли, вы обрели плотность внутри пола. По крайней мере, вам не довелось испытать невыносимую боль – вызванное материализацией внутри скалы потрясение для вашего организма мгновенно убивает вас...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**, ✎
«Храбрость» -1 — (167)

33

ЛОРД-ВАМПИР

Сражение 7

Здоровье 18

Атаки врага наносят урон 3.

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 111, «Сражение» = 7, «Здоровье» = 18,
«Dmg» = 3 — (207)

34

ВЕДЬМА

Сражение 4

Здоровье 12

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 115, «Сражение» = 4, «Здоровье» = 12 — (207)

35

41

Неожиданно ваше горло пронизывает резкое жжение, которое, кажется, через сосуды вашей шеи достигает мозга. Пихаете пальцы в рот, чтобы вас вырвало, но слишком поздно. Яд вошел в ваше тело, и вы оседаете на грязную землю. Ваш труп будет гнить и разлагаться в глубинах леса Вистрен, и, хотя в последующие годы путникам может явиться ваш неуспокоенный дух, ваше смертное существование окончено...

36

93

Дымный монстр разделяется на усики составляющего его дыма, которые быстро рассеиваются. Ведьма не сводит с вас глаз, пока вы идете к ней. Не вы начали этот бой, но теперь вы охотно его продолжите. Однако прежде чем вы успеваете ударить мечом, ведьма стучает своим посохом по полу и ее поглощает вспышка малинового света. Голова у вас идет кругом, а когда перед глазами, наконец, проясняется, нигде нет и следа ни ведьмы, ни ее вороны.

156 — (139)

37

163

Ворона опять каркает и взлетает с плеча ведьмы, чтобы усесться на потолочной балке. Кладете руку на рукоять меча, но прежде чем вы успеваете среагировать, ведьма проشمывает мимо вас и швыряет в огонь серый порошок. И сразу же из очага поднимаются клубы густого, жирного дыма. Прямо под вашим ошеломленным взглядом дым собирается в сумрачный, похожий на гориллу силуэт. - **Узри же, как я поступаю с теми, кто приходит без спросу и сует нос не в свое дело!** – визжит ведьма, приказывая дымному монстру двинуться вперед. Что будете делать?

Сражаться: 65 — (55)

Обмануть: 201, ✎ «N» = 201, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

38

292

Зажигаете запасной фонарь и осторожно поднимаетесь по правой лестнице, освещая себе путь во тьме.

237 — (70)

39

202

...оказываетесь в маленькой комнатухе, пропахшей пивом и застарелым потом. На соломенном тюфяке лежит здоровенный мускулистый варвар, отхлебывающий из меха с вином. Кольцо Мебиуса теперь исчезло. Хотя оно и выдернуло вас из пасти верной смерти, опасность еще не прошла – варвар хватает огромный боевой топор и бросается на вас!

Договориться с ним не получится. Вы должны сражаться или убежать.

 «Кольцо Мебиуса» -1

Сражаться: 229 — (76)

Убежать: 186 — (128)

40

171

Теперь в комнате ведьмы остались только вы одни. Осматриваетесь по сторонам и замечаете на столе плоску с хлебом и мясом. Пища совсем несоленая, что делает ее довольно невкусной, но в целом это гораздо лучше, чем ничего. **Восстанавливаете 3 здоровья.**

 «Здоровье» +3

156 — (139)

41

32

Короткий коридор за дверью приводит вас к перекрестку четырех путей. Самый широкий из четырех коридоров ведет вправо от вас, поэтому вы решили пойти в ту сторону.

193 — (240)

42

29

За дверью находится что-то вроде мастерской. Перед потрескивающим в очаге огнем сидит дородный мужчина в монашеской рясе. Он уже почти закончил чинить разбитый фонарь. Он смотрит на вас с выражением удивления.

Поговорить: 215 — (19)

Сражаться: 89 — (74)

43

159

Зубами откупориваете бутылку, и пытаетесь глотнуть голубой жидкости. Однако удушающая веревка на шее не позволяет глотать. Отбрасываете пустую бутылку и хватаете свиток, уверенный, что он-то содержит некое заклинание или мистическую руну, могущую вас спасти. Но слишком поздно. Вережка стягивается как кольца питона, несмотря на ваши бесплодные попытки разжать ее. Валитесь на пол и слабо подергиваетесь, когда веревка раздавливает вам трахею. Ваше приключение подошло к неожиданному концу...

44

140

Продираясь сквозь темноту, ругаетесь всякий раз, когда спотыкаетесь о корень дерева или о скрытый жутковатым ковром тумана камень. Внезапно вы замечаете высокую фигуру – темный силуэт в плаще на фоне завесы тумана. И тут он улыбается, блестя клыками во мраке ночи.

○ 127 — (208)

45

35

Вы делаете пару шагов, но затем замедленное действие голубого дыма заставляет вас содрогнуться. Комната начинает вращаться перед вашими глазами. Теряя равновесие, вы подходите к алтарю, смахнув на пол кубок с красной жидкостью. С ужасом вы глядите на вызванные содержащимся в дыме наркотиком галлюцинации – маленьких черных крыс, выбегающих из-за занавесей и карабкающихся по вашему телу. Затем обморок милосердно принимает вас в свои объятия.

○ 113, ✎ «N» = 217, «Rez» = 1, «X» = 2 — (214)

46

○ N4 — (25)

47

214

Волки мчатся к вам подобно черным гончим из преисподней. Ваш меч перечеркивает кровавыми полосами первых двух волков, но прежде чем вы успеваете обернуться, сквозь кусты проламывается третий. Его блестящие клыки вырывают вам горло, и вы умираете, не успев упасть на землю...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (208)

48

205

Стоило вам сомкнуть руку на самоцвете, как вашу руку охватывает обжигающая боль. **Бросьте один кубик – столько здоровья вы теряете.** Если вы еще живы, то со смешанным криком боли и удивления отшвыриваете сапфир.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил..

✎ вычесть из «Здоровье» случайное число от 1 до «d6»

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: **240** — (107)

49

116

Вам удастся стряхнуть гипнотический эффект идола. Быстро завязываете ему глаза полоской ткани, оторванной от вашего плаща.

64 — (54)

50

265

Вращаете колесо. И пока оно крутится... ..вы снова находитесь в спальне ведьмы, и снова тянитесь за подсвечником на каминной полке. Затем... эта картина истаивает, и вы снова оказываетесь в пыльной кладовке. Колесо прялки остановилось. Неким странным образом его вращение дало вам заглянуть в прошлое.

264 — (258)

51

270

С помощью своей колдовской силы Упырь пытается парализовать вас. У счастью, вам удается устоять перед темной магией. Вырвавшись из хватки Упыря, ныряете в отверстие в стене и быстро карабкаетесь по шахте.

4 — (219)

52

223

Туннель очень быстро оканчивается покрытой пятнами лишайника дверью из черного дерева. Толкнув ее, вы оказываетесь на берегу полупрозрачного зеленого пруда. Воздух в помещении сырой и отвратительный. Прожилки светящегося камня в стенах испускают потустороннее свечение. В этом свете вы можете разглядеть на той стороне пруда ведущую дальше вглубь склепа арку. Кажется, единственный способ добраться до арки – перейти пруд по уложенным в него скользким камням.

196 — (131)

53

18


Спускаетесь в туннель с мозаичным полом. Когда вы посветили фонарем влево, вам показалось, что вы различаете конец туннеля, поэтому вы решаете пойти в том направлении.

44 — (238)

54

64

Уложив золотой идол в рюкзак, где он не сможет причинить вам вреда, покидаете комнату и открываете дверь с медной ручкой.

 «Идол кобры» +1


132 — (28)

55

ДЫМНЫЙ МОНСТР

Сражение 6

Здоровье 15

Начать битву,  «N» = 93, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 15 — (207)

56

42

В тот самый момент, когда Черная Королева падает у ваших ног, и она сама, и поле боя растаяли как туман. Вы снова в комнате и только что обыграли старика в шахматы. По взмаху его руки все шахматные фигурки исчезают. Затем он наколдovывает три белых фигуры: слона, коня и ладью. Теперь у них есть кожаные ремешки, чтобы их можно было носить на шее. Можете взять один из этих амулетов.

- Белый Слон: 67 — (106)
- Белый Конь: 128 — (245)
- Белая Ладья: 243 — (102)


57

280

Удары вашего меча не причиняют монстру никакого вреда. Упыри боятся лишь оружия из серебра! В ответ монстр с размаху бьет вас, отшвыривая к стене. **Теряете 3 здоровья.** Если вы еще живы, то содрогаетесь от внезапного холода, растекающегося по вашему телу от того места, где вас коснулся Упырь.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 «Здоровье» -3


Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: **Дальше,**  «N» = 270, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

58

ЧЕРНАЯ КОРОЛЕВА

Сражение 6

Здоровье 11

○ Начать битву,  «N» = 42, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 11 — (207)

59

138


Внезапно в вашей голове раздается голос паладина: "**Не бойся, славный рыцарь! Моя пелена приведет тебя к святой реликвии! Я - сэр Ганелон, борец с нечистью, помогу тебе!**"

○ 150 — (118)

60

75

Смахнув мечом паутину, открываете сумку мертвеца и находите внутри острый **осиновый кол**. Радясь удачной находке, распахиваете двойные двери и проходите в следующую комнату.

 «Осиновый кол» +1

○ 251 — (62)

61

274

Какое-то мгновение наложенное им проклятие окутывает вас подобно пелене, но затем вы сосредотачиваетесь и стряхиваете его. В глазах хобгоблина вспыхивает огонек поражения, когда он видит, что вы устояли перед его заклинанием. Потом он валится на бочонок, обмякший и безжизненный. Счищаете его зеленую кровь со своего меча и поворачиваетесь, чтобы исследовать туннель.

○ 124 — (17)

62

251

Кажется, комната с высоким потолком когда-то давно была обеденной залой. Сейчас же ею, скорее всего, никто не пользуется, потому что старый дубовый стол перед вами покрыт толстым слоем пыли, а оставленные на нем кубки с вином затянули тенета паутины. По обеим сторонам комнаты каменные ступени ведут вверх, к дверям в противоположной стене. Между ними над камином висит большая картина, изображающая стоящего на ветвях дерева мужчину с длинным луком. На заднем плане виднеется лес. Пока вы идете через комнату, вас ошеломляет внезапное движение – мужчина на картине натягивает лук и стреляет.

Дальше,  «N» = 131, «Rez» = 1, «X» = 1 — **(120)**

63

136

Тщательно обыскиваете тела и находите маленький черный мешочек, на котором нарисована летучая мышь. Внутри обнаруживаете **30 золотых**. Похоже, вы столкнулись со слугами лорда Тенебронна. Теперь можете пойти направо к двери или двигаться налево по узкому проходу.

 «Золото» +30

Направо к двери: 126 — **(218)**

Налево по проходу: 189 — **(210)**

64

62

Залпом проглатываете волшебное зелье, затем достаете меч из ножен и приближаетесь к злому лорду. Вам видно, как в его глазах горят огоньки, когда он пытается применить против вас свои гипнотические силы, но вас защищает выпитое зелье. С вашим приближением он обнажает клыки и готовится к бою.

8 — **(81)**

65

68

Благополучно спускаетесь обратно в комнату ведьмы. По-прежнему, ни малейшего признака хозяйки. Выбираетесь из камина и продолжаете исследование склепа.

219 — **(203)**

66

207

Проглатываете волшебное зелье. С мрачной решительностью вы стряхиваете гипнотическую силу идола и отводите взгляд от мерцающих глаз.

○ 64 — (54)

67

272

Опора выскальзывает из-под ног, и вы падаете, с оглушающей силой приложившись головой об один из камней. С тупым энтузиазмом к вам, переваливаясь, устремляются зомби. Но вы уже мертвы, и темные воды смыкаются над вашим тонущим телом. Ваше приключение заканчивается здесь...

68


43

Меч оскальзывается у вас в руке, и его острый как бритва клинок входит вам глубоко в яремную вену! Пытаетесь закричать при виде того, как ваша кровь хлещет на каменный пол, но с веревкой, все еще сжимающейся вокруг вашей шеи, вам удастся издать лишь придушенный всхлип. Падаете на сундук. Последний звук, который вы слышите, это хруст вашей шеи, когда волшебная веревка затягивает свою фатальную хватку.

69

118

Вытираете гнусную зеленую паучью кровь с меча и принимаетесь освобождаться из опутывающих вас нитей. Наконец вы в состоянии протиснуться мимо подергивающегося паучьего трупа. Обыскав все закутки, находите сокровища этой твари. Выжигаете там паутину своим фонарем и находите **12 золотых монет и серебряное распятие**. Затем покидаете зал через двойные двери.

 «Золото» +12, «Распятие» +1

○ 50 — (231)

70

237

Проход за дверь ведет в маленькую комнатку, пропахшую пивом и застарелым потом. На соломенном тюфяке лежит здоровенный, мускулистый варвар, отхлебывающий из меха с вином. Когда он фокусирует на вас свой взгляд, вы видите, как пьяная пелена сменяется вспышкой ярости. Схватив огромный боевой топор, он устремляется на вас, ревя безумный боевой клич. Договориться с варваром не получится – вы должны сражаться или убежать.

- Сражаться: 229 — (76)
- Убежать: 186 — (128)

71

10

Интуиция подсказывает вам, что спать в незнакомом месте может оказаться смертельно опасным занятием. Вы решаете спуститься обратно на первый этаж. Теперь можете войти в гостиную через двойные двери или пойти дальше по проходу.

- Войти в гостиную: 15 — (235)
- Пойти по проходу: 36 — (9)

72

273

Из углубления в норе выстреливает острый металлический шип и погружается в ваше запястье. Выпускаете нащупанный вами предмет и с криком боли выдергиваете руку. Кожа вокруг раны сморщилась и приобрела какой-то нездоровый оттенок. Шип был отравлен. Прежде, чем вы успеете что-то предпринять, ваши мышцы деревенеют под воздействием распространяющегося по телу яда. Теперь вас уже ничто не спасет – это конец вашего приключения...

- Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**, ✎
«Храбрость» -1 — (218)

73

95

Резким движением вам удастся освободить ногу и перемахнуть через стену. Вы приземляетесь на участке грязной травы. Пусть вы промокли и испытываете головокружение, но остались невредимы.

74

89

Стоило вам замахнуть мечом, как он вскакивает и забегает за верстак. Делаете выпад, но вам до него не достать, поэтому придется вам гоняться за ним вокруг верстака. Нарезая круги, он по очереди то вопит от страха, то честит вас. Наконец вы оба запыхались. Прислоняетесь к верстаку, глядя друг на друга, и тут до вас доходит, какой балаган вы тут разыграли. Начинаете хихикать, потом громко смеяться, и вскоре тучный монах также взрывается хохотом. Вы понимаете, что никакой он не замаскированный монстр.

○ 215 — (19)

75

133

Пытаетесь вспомнить слова молитвы, но от страха мысли в голове путаются. Гипнотическая сила взгляда неживого лорда парализует вас. Чувствуете, как меч выскальзывает из ваших онемевших пальцев и звякает об пол. У вас нет сил сопротивляться, и вы можете только смотреть с нарастающим ужасом на приближающегося к вам лорда Тенеброна. Он обнажает поблескивающие клыки в улыбке крайнего зла и наклоняется к вашему беззащитному горлу. Ваше приключение заканчивается здесь вместе с вашей жизнью...

76

ВАРВАР

Сражение 5

Здоровье 12

○ Начать битву, ✎ «N» = 229, «Сражение» = 5, «Здоровье» = 12 — (207)

77

ХОБГОБЛИН

Сражение 7

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 123, «Сражение» = 7, «Здоровье» = 10 — (207)

78

10

Вы просыпаетесь, дрожа. Вокруг темным-темно, и когда вы пытаетесь подняться, то обнаруживаете, что ваше тело полностью занемело. Со странным спокойствием вы осознаете, что совсем рядом с вами есть кто-то или что-то. Слышится шепот, вновь убаюкивающий вас. В следующий раз вы откроете глаза, уже присоединившись к рядам нежити. Вы пали жертвой вампира!

79

117

Отчаянно пытаетесь разрезать удушающую вас веревку с помощью меча, стараясь не паниковать и сосредоточиться.

Дальше,  «N» = 119, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

80

35

Вы начинаете чувствовать легкое головокружение, но оно, к счастью, вскоре проходит. Решаете скорее покинуть часовню и осмотреть комнату в конце коридора.

210 — (178)

81

8

Крепко сжимаете меч, готовясь к битве. Есть ли у вас хоть немного чеснока?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Чеснок»: **Чеснок: 13**,  «Чеснок» -1 — (162)

Сражаться: 22 — (163)

82

248

Торопливо разворачиваете свиток, молясь, чтобы он содержал что-нибудь, что может спасти вашу жизнь. Там написано всего одно слово размашистыми, наклонными буквами: «ИТСУП». Задыхаясь, произносите это слово вслух, хотя его смысл от вас явно ускользает, и веревка в тот же миг ослабевает и сваливается с вашего горла. Очевидно, вы сказали волшебное слово, необходимое для деактивации веревки.

98 — (114)

83

45

Уворачиваясь от когтей лорда-вампира, подбегаете к новой двери и рывком открываете ее.

199 — (228)

84

175

Топаз искусно огранен, и в свете фонаря вы не можете обнаружить в нем ни одного изъяна. Забираете его с собой.

 «Топаз» +1

Дальше: 240 — (107)

85

3

Вода очень холодная и на ощупь противно слизистая. Вы находите несколько монет, которые добавляете к монетам в своем поясном кошельке. Теперь вы на 8 золотых богаче. Затем возвращаетесь ко входным дверям.

 «Золото» +8

129 — (211)

86

27

Адская гончая дышит огнем, но волшебная сила топаза защищает вас от пламени. Прижавшись к стенке, чтобы прикованная цепью тварь вас не достала, добираетесь до выхода из комнаты.

283 — (250)

87

160

Занимаете хорошую оборонительную позицию возле входа в туннель. Вы знаете, как приспособливать свой стиль боя к тем или иным обстоятельствам, но невидимость хобгоблина вкупе с его пьяной яростью делают эту битву по-настоящему отчаянной.

Дальше — (77)

88

56

Дверь открывается, являя маленькую захлавленную комнатку. Видите какие-то коробки, ящики, мотки веревки и множество иных предметов. Вы собираетесь поднять крышку одной из коробок, когда улавливаете за спиной какое-то движение. С мечом в руке оборачиваетесь навстречу опасности. С жутковатым клацаньем скелет, прятанный под грудой старого тряпья, медленно встает на ноги. Глядя на вас безглазыми глазницами, он подходит, чтобы вступить в бой.

Дальше — (100)

89

263

За дверью открывается комната со сверкающим возвышением из лунного камня. На возвышении покоится золотой идол в форме свернувшейся кобры с блестящими глазами-рубинами. Подойдете, чтобы рассмотреть его поближе, или закроете дверь и попытаете другую, с медной ручкой?

Подойти ближе: 216 — (20)

В другую комнату: 132 — (28)

90

285

В сумраке вы не замечаете, что зацепили натянутую поперек вашей дороги нить. Раздается приглушенное грохотание, и часть потолка обваливается.

- Дальше**, ✎ «N» = 184, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

91

80

Несмотря на то, что уже темно, ни в одном из окон не видно света. Дом выглядит неухоженным и очень старым. Гаргульи-водостоки, некогда бывшие роскошными скульптурами, за минувшие столетия непогода превратила в глыбы камня. Узкие зарешеченные окна напоминают вам глаза, и отнюдь не промозглая погода заставляет вас вздрогнуть. По пути к парадным дверям вы проходите мимо небольшого пруда со статуей на середине.

- Осмотреть пруд: 99** — (101)
- Подойти к дверям: 129** — (211)

92

94

У ведьмы есть причина, почему она и не пытается ударить вас в спину, когда вы поворачиваетесь, чтобы удрать. Прежде чем вы достигаете двери, звучит волшебное слово, и дверь захлопывается и запирается! Ведьма тем временем выкрикивает другое волшебное слово, и пол под вами внезапно исчезает, отправив вас в долгий-предолгий полет в могильную тьму. Далеко внизу виднеются вспышки пламени, и до вас, кажется, долетают слабые стоны и стенания. Хотя ваше приключение окончено, но мучения только начинаются...

- Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (3)

93

82

Обводите комнатку лучом фонаря. Тут есть стеллажи, полные закупоренных винных бутылок, уже больше двадцати лет лежащих тут и собирающих пыль. Вторая дверь в дальней стене закрыта на засов. Вы пересечете комнату и откроете дверь или сперва отведаете вина?

- Отведать вина: 30** — (227)

Открыть дверь: 78 — (155)

94

105

Вы обнаружили короткий пролет ступеней, ведущий к двери в подвал. Есть ли у вас фонарь?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Фонарь»: **Есть фонарь: 82 — (93)**

Если отсутствует 1 «Снаряжение/Фонарь»: **Идти во тьму: 108 — (221)**

95

111

Поверженный вампир падает на холодный мраморный пол. Есть ли у вас осиновый кол?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Осиновый кол»: **Осиновый кол: 266, ✎ «Осиновый кол» -1 — (115)**

Обыскать логово: 232 — (154)

96

108

Вы поспешно карабкаетесь по левой лестнице и вваливаетесь в чернильную тьму за дверью наверху. Идете, медленно ощупывая стену. Затем слышится шуршание и прямо перед вами из темноты грохочет голос:

- Бедненький искатель приключений! Ты противопоставил свою жалкую смекалку смертного искусству и хитрости, которые я оттачивал столетиями своего существования!

Сильные, холодные как лед руки, протягиваются к вам и прижимают вас к стене подобно кандалам.

- Ты был обречен с самого начала этой неравной борьбы. Теперь ты должен выучить имя твоего нового хозяина. Я – лорд Тенеброн, вампир!

Острые как иглы клыки пронзают вам горло. Ваше приключение закончилось.

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена), ✎ «Храбрость» -1, «Фонарь» +1 — (187)**

97

121

От стен комнаты эхом отражается звук, напоминающий лошадиное ржание, заставляя мертвецов отступить в минутном замешательстве. Затем, к вашему крайнему изумлению, единорог соскакивает со щита у вас на руке, в прыжке вырастая до полных размеров! Величественный белый зверь устремляется на толпу нежити, выкашивая зомби ударами копыт и широкими взмахами рога. В благоговении взираете на грацию и неистовство учиненной единорогом бойни. В считанные мгновения угрожавшие вам зомби сражены, их разорванные и расчлененные тела вновь погружаются в темную зеленую воду. Единорог цокает к вам по камням и склоняет свою благородную голову. Поглаживая и похлопывая его шелковистую гриву с сердечной благодарностью, вы чувствуете, что он желает вам успеха в вашем задании. Неожиданно попятившись, единорог прыгает в пруд и растворяется в брызгах серебристых белых огоньков. Огоньки распространяются по поверхности пруда и постепенно гаснут, как звезды на рассвете, делая при этом воду чистой и кристально-ясной. Теперь нет и следа побежденных зомби. Убив угрожавших вам неживых монстров, благородный единорог пожертвовал собой, чтобы очистить пруд от гнусной магии и положить конец существованию кровожадных зомби. Идя через арку дальше по обшитому камнем туннелю, вы не стыдитесь бегущих по щекам слез.

180 — (133)

98

N8 — (14)

99

130

Пройдя через дверь, попадете в комнату с выложенным мозаичной плиткой полом. За столом в центре комнаты, освещенной не имеющим видимого источника янтарным сиянием, сидит старик в белой мантии. На столе перед ним разложена шахматная доска с расставленными для игры фигурами. Старик безмолвствует. Пока вы стоите и смотрите на старика, вы понимаете, что он вызывает вас на игру.

Принять вызов: 70 — (143)

Покинуть комнату: 242 — (213)

100

СКЕЛЕТ

Сражение 4

Здоровье 7

Начать битву,  «N» = 40, «Сражение» = 4, «Здоровье» = 7 — (207)

101

99

Пруд полон затхлой воды и гниющих листьев. Также замечаете несколько монет, наполовину зарывшихся в ил на дне. Хотите кинуть несколько монеток? Или вместо этого предпочтете сунуть руку в грязную воду и собрать монетки, которые вы видите? Или решите проигнорировать пруд и подойти ко входным дверям?

Кинуть три золотых: 86 — (150)


Забрать монеты: 3 — (85)

Пойти ко входу: 129 — (211)

102

243

Вешаете на шею Белую Ладью. Это могущественный волшебный амулет, увеличивающий вашу выносливость. **Восстановите здоровье до начального значения.** Покинув старика, отправляетесь попробовать правое ответвление коридора.


 «Белая Ладья» +1, «Здоровье» +30

242 — (213)

103

53

Золотой шлем идеально вам подходит. Опускаете забрало и возвращаетесь в проход.

 «Золотой шлем» +1

104 — (217)

104

58

Половицы вокруг вас выгибаются и раскалываются, толкаемые вверх со сверхъестественной силой. Пещеру словно окутывает потусторонняя, бледно-красная дымка, от которой свет вашего фонаря тускнеет. А затем перед вами восстает вызывающая ужас тварь. Худощавая, с фиолетовой кожей, она закутана в прогнившую, пыльную накидку минувшей эпохи. Запавшие глаза твари похожи на сверкающие звезды на зимнем небе. Это же Упырь, нежить огромного могущества! Есть ли у вас серебряный подсвечник?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Подсвечник из серебра»: **Подсвечник: 73** — (10)
- Сражаться: 280** — (57)

105

151


Подъехав к шатрам, всадники спешиваются. Видите, как из одного шатра появляется человек, чтобы поговорить с ними. Через какое-то время он указывает в залитые лунным светом поля. Рыцари в черной броне взбираются на своих лошадей и удаляются галопом. Наклоняетесь вперед, чтобы выглянуть за окно. Но стоило вам это проделать, как наблюдаемая вами сцена растворяется в воздухе, оставив вместо себя голый камень задней стены узкой ниши. Вас одурачила хитрая иллюзия! Когда вы пытаетесь продолжить путь к двойным дверям, то обнаруживаете, что ваши лодыжки обмотаны клейкими нитями паутины. Из угла комнаты к вам устремляется темная, раздутая тень.

- 90** — (244)

106

67

Это могущественный волшебный амулет увеличивающий вашу устойчивость к колдовству. **Повысьте на 1 вашу силу воли.** Прощаетесь со стариком и отправляетесь проверить правое ответвление коридора.





 «Белый Слон» +1, «Сила воли» +1

- 242** — (213)

107

240

На столе покоятся четыре драгоценных камня, поблескивая в свете вашего фонаря: топаз, рубин, сапфир и изумруд. Вы можете взять любые из них, а затем пересечь комнату и выйти через дверь в противоположной стене.

- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Топаз»: **Топаз: 175**,  «Топаз» +1 — **(84)**
- Если отсутствует 1 «игра/г2»: **Рубин: 275**,  «г2» = 1 — **(236)**
- Если отсутствует 1 «игра/г3»: **Сапфир: 205**,  «г3» = 1 — **(48)**
- Если отсутствует 1 «игра/г4»: **Изумруд: 145**,  «г4» = 1 — **(172)**
- Выйти из комнаты: 264** — **(258)**

108

109

110

49

Наконец вы достигаете края дымохода и вылезаете наружу. Чтобы сокрыть его от глаз лесных жителей и путников, верхняя часть дымохода замаскирована под старую, неиспользуемую кирпичную печь. Какое-то время вы сидите возле этого сооружения, жадно глотая прохладный ночной воздух и давая отдых усталым конечностям после долгого и опасного подъема. Бдительно озираете лес вокруг, готовясь к любым опасностям, но ничто не шелохнется в глубоких тенях меж деревьев. Дождя сейчас нет, но воздух остается сырым и холодным. Звук капающей с листьев на лесную подстилку воды похож на слабый шепот и бормотание затерянных душ.

- Идти в лес: 103** — **(123)**
- Вернуться назад: 181** — **(149)**

111

233


Сохраняя спокойствие, вы быстро осматриваете комнату в поисках спасительного средства. Схватив меха, вы втыкаете носик в середину монстра и втягиваете его дымную сущность внутрь. Ведьма настолько ошарашена тем, как быстро вы управились с ее созданием, что и помыслить не может использовать против вас заклинание. Пока вы откладываете наполненные дымом меха и достаете меч, ведьма стучает посохом об пол и исчезает во вспышке малинового света. Ворона, посмотрев на вас, издает прощальный отчаянный вопль и вылетает в открытую дверь на поиски своей хозяйки.

○ 156 — (139)

112

195

Держа меч наготове, чтобы защититься от внезапной атаки, поднимаетесь по ступеням на подиум. Однако, как ни странно, скелеты вас игнорируют – кажется, единственное их назначение производить нескончаемую музыку. Взглянув на партитуру, видите, что музыку написал сам лорд Тенеброн. Вы явно поступили мудро, заткнув уши от этой мрачной композиции. На подиуме валяется, собирая пыль, ненужная **золотая флейта** (по очевидным причинам ни один оркестр скелетов не может иметь духовой секции). Забираете флейту, затем покидаете комнату.

 «Флейта» +1

○ 287 — (15)

113

76

Вынимаете двуручный меч из латных рукавиц. Сделав несколько фехтовальных движений, чтобы освоится со своим новым оружием, вы пересекаете комнату и выходите через дверь в дальней стене. **Увеличьте на 1 ваш навык сражения.**


 «Двуручный меч» +1, «Сражение» +1, «Одноручный меч» = 0

○ 120 — (190)

114

98

Внутри сундука вы находите зелье в бутылке. Хотя цвет жидкости слегка отталкивающий, вам нравится ее освежающий вкус. Осушив бутылку, чувствуете, как по всему вашему телу разливается тонизирующий заряд энергии. На ваших глазах все порезы и синяки исцеляются с чудесной скоростью. **Восстановите здоровье до начального значения.**

 «Здоровье» +30

96 — (191)

115

266


С силой вонзаете осиновый кол в грудь вампира, и от лорда Тенеброна остается лишь горстка праха.

290 — (135)

116

288

Стремясь отомстить за ваше предательское нападение, умирающий хобгоблин накладывает на вас проклятие. **Понизьте на 1 ловкость и силу воли.** Он еще бьется в агонии, а вы уже понимаете, что его злоторное колдовство подействовало на вас. Разозлившись на такое невезение, обрываете занавесь с алькова и вылетаете из комнаты.

 «Ловкость» -1, «Сила воли» -1


124 — (17)

117

ПЕРВЫЙ ЛУЧНИК

Сражение 7


Здоровье 8

Начать битву,  «Н» = 2, «Сражение» = 7, «Здоровье» = 8 — (207)

118

150

Погружаетесь прямо в пол. Вас поглощает чернильная мгла, проходящий мимо вас камень сквозняком холодит вашу кожу. Возможно, вам придется вечно падать сквозь землю в этой могильной тишине. Пытаетесь овладеть ужасом, который начинает возникать внутри вас при одной этой мысли. Затем вы выныриваете в мерцающее золотое сияние. Вы прошли сквозь пол гробницы паладина во вторую, меньшую комнату, лежащую под ней! Вознеся благодарственную молитву, вы сбрасываете пелену и снова обретаете телесность. Пружинисто приземляетесь на пол и осматриваетесь. Станный золотой свет как будто висит в воздухе – уж не дух ли это Ганелона, задержавшийся здесь, под его гробницей? Висящий на стене **великолепный щит** приводит вас в восхищение – на нем изображен герб паладина - гордый белый единорог на лазурном фоне. За аркой в конце комнаты обнаруживается винтовая лестница. Поднявшись по ней, вы вскоре выходите через потайную дверь в туннель снаружи гробницы паладина. Со все еще кружащейся от невероятного происшествия головой, продолжаете свой путь по туннелю.


 «Щит с единорогом» +1

223 — (52)

119

28

Вы прислоняетесь к стене, переводя дух после изматывающего боя. Когда вы уже собрались уходить из пещеры, ваш взор падает на **золотую ленту**, надетую на руку Упыря. Обматываете ее вокруг своего запястья, но никаких волшебных свойств не ощущаете. Затем ползаете в узкий проход в стене.

 «Золотая лента» +1

4 — (219)

120

Если в наличии ровно 1 «игра/X», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: **ПРОВЕРЬТЕ ЛОВКОСТЬ**

Если в наличии ровно 2 «игра/X», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: **ИСПЫТАЙТЕ СИЛУ ВОЛИ**

Если в наличии ровно 12 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 95%

Если в наличии ровно 11 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 90%

Если в наличии ровно 10 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 85%

Если в наличии ровно 9 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 80%

Если в наличии ровно 8 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 75%


Если в наличии ровно 7 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 70%


Если в наличии ровно 6 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 65%


Если в наличии ровно 5 «игра/Hit», в наличии ровно 1 «игра/Rez»: Вероятность: 60%

Если в наличии ровно 2 «игра/Rez»: Результат: успех

Если в наличии ровно 3 «игра/Rez»: Результат: провал


 (Если в наличии ровно 1 «игра/X»: приравнять «Hit» к «Ловкость»), (Если в наличии ровно 2 «игра/X»: приравнять «Hit» к «Сила воли»)

○ Если в наличии ровно 1 «игра/Rez»: **Бросить кубики**,  «Atk» = 8, добавить к «Atk» количество «Hit», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d20», (Если в наличии 1 «игра/Atk»: «Rez» = 2), (Если отсутствует 1 «игра/Atk»: «Rez» = 3) — **(120)**

○ Если в наличии ровно 1 «игра/Rez»: **Провалить проверку**,  «Rez» = 3 — **(120)**

○ Если в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **Дальше** — **(170)**

○ Если в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **Принять результат** — **(170)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **Храбрость (переброс)**,  «Rez» = 1, «Храбрость» -1 — **(120)**

121

192

Карабкаться нелегко, вскоре вы становитесь черным от сажи. Пока вы, напрягая силы, лезете вверх, вы вдруг понимаете, что сверху над вами на самом деле ночное небо. И вот тут-то у вас из-под ноги вываливается кирпич.

○ **Дальше**,  «N» = 74, «Rez» = 1, «X» = 1 — **(120)**

122

ПРИВРАТНИК

Сражение 5

Здоровье 12

○ Начать битву, ✎ «N» = 112, «Сражение» = 5, «Здоровье» = 12 — (207)

123

103

Лежащий у земли туман завивается вокруг ваших лодыжек, когда вы осторожно пробираетесь по лесу. Держите меч в руке. Вы прокладываете и прорубаете себе дорогу через тяжелые от дождевой воды ветки, поэтому вскоре промокаете насквозь. Запах влажной земли и сладкий аромат грибов, изобилующих в этом призрачном месте, щекочет вам ноздри. Быстренько обдумываете, а не съесть ли один из грибов – фольклор приписывает грибам леса Вистрен странные и непредсказуемые эффекты.

- Съесть гриб: 234 — (212)
- Пойти дальше: 140 — (44)

124

131

Вонзившаяся вам в плечо стрела достаточно реальна. **Потеряйте 2 здоровья.**

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

✎ «Здоровье» -2

- Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: 142 — (187)

125

184

Вы успеваете отпрыгнуть в сторону от падающих камней и бежите в безопасное место.

- 189 — (210)

126

158

Жидкость слишком душистая, чтобы быть вкусной. Однако стоило вам проглотить ее, как вы ощущаете небывалый прилив сил. Все полученные вами раны исцеляются и исчезают в считанные секунды. **Восстановите здоровье до начального значения.**


 «Здоровье» +30

203 — (134)

127

16

Под грохот крови в ушах и с горящими легкими вы откидываете крышку сундука. Внутри находятся бутылка с голубой жидкостью и запечатанный свиток пергамента. Веревка продолжает вас удушать, и у вас остаются лишь считанные мгновения, чтобы что-то предпринять.

Дальше,  «N» = 248, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

128

186

Продолжаете идти по проходу, пока тот не выводит в коридор с железными скобами для факелов на стенах. Посмотрев налево, видите, что коридор оканчивается дверью с золотой ручкой в форме открытой ладони. Справа коридор изгибается и теряется из виду.

Открыть дверь: 130 — (99)


Пойти дальше: 242 — (213)

129

ВТОРОЙ ЛУЧНИК

Сражение 4

Здоровье 7

Начать битву,  «N» = 136, «Сражение» = 4, «Здоровье» = 7 — (207)

130

269

Пока волки мчатся к вам, вы спокойно опускаете меч и поднимаете кольцо, активируя его магию. Вокруг вас начинает вращаться воронка золотого света, а звуки и картины леса истаивают. Внезапно...

131

196

Изо всех сил стараясь не поскользнуться на гладких мокрых камнях, начинаете перебираться на дальнюю сторону пруда. Вы преодолеваете примерно полпути, когда что-то со всплеском нарушает поверхность. Всего лишь мгновение вы цепляетесь за надежду, что это всего лишь большой угорь или рыба. Но в призрачном зеленом свете вам слишком хорошо видно, что на самом деле это распухшая, гниющая человеческая рука. Она хватается за камень перед вами, а тем временем все больше силуэтов выныривает из грязной воды. Мерзкий запах разложения наполняет комнату. Из своей водной могилы медленно восстают зомби, в мерцающей люминесценции каменных стен их бледные лица представляют ужасное зрелище. Поворачиваетесь для отступления, но только для того, чтобы увидеть, что зомби уже выползли на камни позади вас. Есть ли у вас щит с эмблемой единорога?

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Щит с единорогом»: **Щит с единорогом: 121**, ✎ «Щит с единорогом» -1 — (97)

○ **Прыгать по камням: 84 — (141)**

132

УПЫРЬ

Сражение 6

Здоровье 9

○ **Начать битву**, ✎ «Н» = 28, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 9 — (207)

133

180

Туннель расширяется, и перед вами предстают три двери. Какую из них попробуете открыть?

○ **Правая дверь: 149 — (193)**

○ **Средняя дверь: 182 — (199)**

○ Если отсутствует 1 «Снаряжение/Серебряный ключ»: **Левая дверь: 259 — (31)**

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный ключ»: **Левая дверь: 203 — (134)**

134

203

Осмотрев комнату, замечаете три бутылки – вероятно, это зелья, которые сварила ведьма, но об их назначении можно только догадываться. В каждой бутылке находится зелье своего цвета. Можете попробовать любое из них или просто покинуть комнату.

- Красное зелье: 224 — (23)**
- Если отсутствует 1 «игра/х2»: **Синее зелье: 158, ✎ «х2» = 1 — (126)**
- Если отсутствует 1 «игра/х3»: **Зеленое зелье: 284, ✎ «х3» = 1 — (8)**
- Покинуть комнату: 180 — (133)**

135

290

Обыскав логово вампира, находите его сундук с сокровищами и вскоре набиваете свой рюкзак драгоценными камнями и украшениями стоимостью во многие тысячи золотых. Находите сдвигающуюся панель на стене, за которой открываются уводящие вверх ступени. Навьючившись новообретенным богатством, поднимаетесь по лестнице и выходите под открытое небо. Зевая на свежем прохладном воздухе, видите, что вы находитесь неподалеку от края леса Вистрен. Пред вами раскинулись пологие холмы, покрытые сверкающей в лучах рассвета росой. Птички поют на деревьях, и вы видите крестьян, уже вышедших в луга на работу. А где-то вдалеке в слабом утреннем тумане вздымаются башни крупного базарного города. Как раз то место, где искатель приключений с кучей золота хочет провести недельку-другую! Закинув на плечо объемистый рюкзак, отправляетесь к холмам.

- 300 — (147)**

136

- N7 — (98)**

137

ХОБГОБЛИН

Сражение 6

Здоровье 10

- Начать битву, ✎ «N» = 123, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 10 — (207)**

138

161

Поднимаете распятие, и злой лорд, утробно рыча, отступает назад. Держа вампира на расстоянии, выбегаете из комнаты через новую дверь.

199 — (228)

139

156

Обшариваете комнату в поисках тайника с сокровищами или припрятанного ведьмой волшебного предмета, но ничего не находите. И когда вы стоите, отдуваясь, посреди учиненного вашими лихорадочными поисками кавардака из разорванных листов, разбросанных бумаг и разбитого серванта, вам приходит в голову попробовать камин. Потушив огонь с помощью кувшина воды со стола, сметаете кочергой с решетки мерцающие угли. Смотрите вверх в дымоход. Чувствуете на лице прохладное дуновение и думаете, что возможно сумеете увидеть свет звезд наверху. Попытайтесь вскарабкаться по дымоходу или решите, что сейчас уже время покинуть комнату и продолжить исследование склепа?

Карабкаться вверх: 192 — (121)

Покинуть комнату: 219 — (203)

140

9

Она смотрит на вас, исказив лицо в оскале. Женщина-эльф явно безумна или же под властью колдовства. Она накладывает стрелу, и вы должны сражаться.

Дальше — (247)

141

84

Тут чересчур много зомби, чтобы вы с ними бились. Единственный шанс для вас - добраться до дальней стороны пруда, прежде чем вас полностью окружат. Что есть духу скачете по выступающим из воды камням.


Дальше, ✎ «N» = 230, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

142

60

Отодвигаете край занавеси и заглядываете в нишу. Возле деревянного стола прямо на полу развалился приземистый коротышка с могучей мускулатурой и храпит в пьяном сне. Крюконосая рожа, обезображенная еще больше выводком огромных бородавок, покоится в лужице пролитого пива. Обозрев бочкообразный торс и грубую, жесткую кожу, вы понимаете, что это хобгoblin.

Разбудить его: 144 — (169)

Подкрасться: 262,  «N» = 262, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

143

70

Садитесь на стул и рассматриваете доску своего противника. Он дал вам белые фигуры – а значит и первый ход. Протягиваете руку, намереваясь походить конем, но комната начинает вращаться, и вы не можете сфокусировать взгляд на доске. Стены угрожающе сближаются, потом исчезают в мареве расстояния. Вы оказываетесь на гладкой каменной равнине – снаружи, судя по треплющему ваш плащ ветру. Куда ни глянь – кипит бой. Войска в белых одеждах, которые, как вы знаете, служат под вашей командой, сражаются с траурно-черными вражескими шеренгами. Обнажив меч, вы шагаете сквозь заволакивающий поля боя туман, среди боевых кличей, лязга стали, криков триумфа и стонов раненых. Наконец перед вами предстает сильнейшая фигура войска противника – Черная Королева собственной персоной. Подобно тени она надвигается на вас, и вы понимаете, что одолеть этого врага будет непросто.

Дальше — (58)

144

255

Вы находитесь в пещере с каменными стенами, на которых некогда были фрески, ныне давно выцветшие. Посреди дальней стены на уровне примерно талии находится отверстие диаметром едва ли метр. Это явно устье узкой шахты, ведущей из пещеры. Другого выхода вы не видите, поэтому решаете осмотреть шахту поближе. Когда вы идете по дорожке из досок, половицы громко скрипят, хотя и выглядят прочными. Замираете, чуя ловушку. Но хотя вы и перестали наступать на половицы, те продолжают поскрипывать, нагоняя жути. Внимательно прислушавшись, можете различить слабые царапающие звуки, почти заглушаемые скрипящими досками. Что-то движется у вас под ногами! Можете, не мешкая, покинуть пещеру, забравшись в дыру в дальней стене, или остаться и подождать, что будет дальше.

Подождать: 58 — (104)

Залезть в дыру: 4 — (219)

145

146

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы – умелый искатель приключений, обошедший большую часть известного мира. В своей неумемной тяге к постоянным испытаниям и восторгу битвы вы сражались с гоблинами, великанами, троллями, людоедами, драконами, злыми волшебниками и множеством иных необычных и вселяющих ужас противников. И всегда вы побеждали. Годы приключений отточили ваши рефлексy и боевое мастерство до такой степени, что почти никому из людей не выстоять против вас в поединке.

Сумерки застают вас в лесу Вистрен. Устало хлюпая по тропинке, превратившейся в грязную канаву, ежась под струями ледяного дождя и порывами ветра, вы все больше склоняетесь к тому, чтобы поверить во все эти бесхитростные и кошмарные истории, рассказываемые об этом негостеприимном месте. Где-то далеко раздается волчий вой, и он приближается. Опускается ночь. Вы понимаете, что следует поскорее отыскать укрытие – почему-то вам не хочется, чтобы наступление темноты застало вас на открытом месте. Впереди сквозь завесу капель вы видите высокую каменную стену, затянутую мхом и плющом. Так начинается ваше приключение!

Назад — (1)

147


ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!!!

148

71

Вы не успеваете среагировать – одна из стрел поражает вас в спину. **Потеряйте 4 здоровья.** Если вы еще живы, то падаете на пол, чтобы сделаться как можно меньшей мишенью для тех, кто стреляет в вас. Затем вы задуваете фитиль масляной лампы. Если бы вы оставили лампу там, где нашли ее, то свет сделал бы из вас мишень в тире, но теперь, когда вы потушили ее, в коридоре темным-темно, и стрелки не могут видеть, куда им стрелять. Тихонько поползаете до конца коридора и просачиваетесь за дверь.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 «Здоровье» -4, «Лампа» -1

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: **225 — (21)**

149

181

Упершись в стены шахты, начинаете спускаться во тьму. К несчастью, ваши сапоги теперь скользкие от лесной грязи, и очень похоже на то, что они могут легко соскользнуть с сырых кирпичей и мха снаружи дымохода.

Дальше,  «N» = 68, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

150

86

Смотрите на рябь, вызванную вашими монетами, гадая, не сваляли ли вы дурака, просто вышвырнув деньги. Но тут по поверхности пруда разливается темно-красный водоворот, и на мгновение вам предстает злобное лицо, уставившееся на вас гипнотическим взглядом. Почти сразу же видение исчезает. Трете глаза, сомневаясь в увиденном. Однако, идя к двери, почувствуете, что вас предупредили об опасности внутри.


 «Золото» -3

129 — (211)

151

281

Идя к двери, испытываете тревожное ощущение, что кто-то смотрит на вас с убийственными намерениями. Внезапно оборачиваетесь и видите, как позади вас из тьмы появляются двое лучников в черном. Они ухмыляются и стреляют вам в спину.

Дальше,  «N» = 271, «X» = 1, «Rez» = 1 — (120)

152

52

Вскоре выходите на перекресток четырех проходов. Проход прямо перед вами – самый широкий, поэтому решаете пойти по нему.

193 — (240)

153

227


Услышав стук в дверь, ведьма вздрагивает и начинает оборачиваться, бормоча заклинание. Ваш меч еще наполовину в ножнах, а заклинание уже готово. Ключья красного тумана поднимаются вокруг вас, как застывающая кровь. Два золотых огонька пронзают туман, подобно глазам готовой ударить кобры. Ведьма начинает призывать демоническую сущность, которая угрожает похитить вашу душу!

- Дальше**,  «N» = 39, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

154

232

Начинаете обыскивать комнату в поисках чего-нибудь интересного. Беглый осмотр книжных полок показывает недобрые литературные вкусы Тенебронна. Оборачиваетесь осмотреть его труп, но вместо этого видите, что все нанесенные ему раны каким-то образом исцелились, и вампир снова поднимается! Есть ли у вас распятие?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Распятие»: **Распятие: 161** — (138)
- Убежать: 45**,  «N» = 45, «X» = 1, «Rez» = 1 — (120)

155

78

Поднимаете тяжелый дубовый брус и толкаете дверь. Петли явно давно не смазывались. Дверь распаивается со зловещим скрипом. Проходите через нее в коридор. Пройдя немного, подходите к двери, украшенной скелетами и черепами. Также всего в нескольких метрах перед вами виден широкий проход.

- Открыть дверь: 148** — (204)
- Пойти дальше: 219** — (203)

156

77

Вы потратили несколько минут, тщетно обыскивая алтарь в поисках потайного отделения. Наконец, вы решаете покинуть часовню и попробовать комнату на другом конце коридора.

- 210** — (178)

157

97

Когда вы задуваете первую свечу, от фитилька поднимается усик голубого дыма, и вы невольно вдыхаете эти испарения. Дым заставляет вас закашляться и оставляет во рту резкий привкус.

Дальше,  «N» = 35, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

158

159

69

Поворачивая щеколду, вы слышите резкий скрип. С отвисшей челюстью вы видите, как железная фигура выходит из ажурной решетки! Обнажив меч, ждете ее приближения. Кривые когти делают ее страшным противником, но вы решительно настроены пройти внутрь.

Дальше — (122)

160

279


Проглотив волшебное зелье, отшвыриваете пустой флакон и с решимостью пересекаете комнату размеренной, целенаправленной походкой и выходите через дальние двери. Покинув зал, вы вздрагиваете при мысли о том, как близки были к впадению в вечный транс из-за зловещей музыки.

33 — (16)

161

154

Заглядываете в несколько комнат второго этажа, но все они покрыты пылью и заброшены. Войдя в комнату с большой кроватью под балдахином, вы вспоминаете, насколько продрогли и устали. Чувствуете, как сильно хочется прилечь здесь и уснуть...

Дальше,  «N» = 154, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(120)**

162

13

Учуяв, что у вас есть чеснок, лорд-вампир насторожено кружит вокруг вас. Вы должны драться с ним, но благодаря чесноку вампир не столь могучий противник, как обычно.

Дальше — **(253)**

163

22

Без чеснока вам нечем унять ярость вампира. Вам придется драться с противником на пике его могущества!

Дальше — **(33)**

164

165

131


Ловко уклоняетесь от летящей стрелы. Она вполне реальна и со свистом вонзается в стену.

142 — **(187)**

166

289

Тихонько крадетесь через комнату. Хихикающая ведьма и ее облезлая ворона остаются в неведении о вашем приближении. Подкравшись на цыпочках прямо за спину ведьме, дожидаетесь, когда наклонится над котлом, чтобы бросить в готовящееся варево какие-нибудь приправы, и со всей силы толкаете ее. Ведьма с вороной верх тормашками летят в котел, и больше вы их не видите. Судя по последовавшему за падением шипением, ведьма готовила мощную кислоту. Туда ей и дорога. Проблеск света с пола у ваших ног привлекает ваше внимание к небольшому предмету, который ведьма выронила, когда вы ее толкнули. Это **серебряный ключ**. Вы подбираете его и кладете в карман туники.

 «Серебряный ключ» +1

203 — (134)

167

100

Входите в усыпальницу. Возле стены стоит каменная плита, на которой покоится мраморная фигура воина, как бы купающаяся во внутреннем сиянии. Воздух свежий и сладкий – совсем не похоже на сырую, противную атмосферу, пропитавшую остальную часть склепа. В пол перед мраморной плитой вделана бронзовая табличка. Подойдя поближе, читаете на ней: **"Здесь лежит паладин Ганелон, святой воин и принц"**. Мраморная плита с фигурой – это, скорее всего, крышка саркофага Ганелона.


Открыть саркофаг: 165 — (202)

Выйти в туннель: 223 — (52)

168

81

Снимаете с крюка масляную лампу. Она дает хорошее освещение, поэтому вы пока тушите свой фонарь. Вы сейчас пойдете направо к двери или налево по проходу?

 «Лампа» +1

Направо к двери: 281 — (151)

Налево по проходу: 246 — (225)

169


144

Уставившись на вас налитыми кровью зелеными глазами, он хватает свое оружие и с громогласным ревом выскакивает из-за стола. Хобгоблин наступает на вас, размахивая зажатым в одной руке топором и зазубренным ножом в другом. Как раз когда вы составили мнение о противнике и пытаетесь подгадать наилучший момент для атаки, он ошарашивает вас, пробормотав волшебную фразу, и оборачивается невидимкой! Есть ли у вас с собой перец?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Перец»: **Перец: 226**, ✎ «Перец» -1 — (177)
- Сражаться: 160** — (87)

170

- Если в наличии ровно 112 «игра/N»: **112** — (179)
- Если в наличии ровно 95 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **95** — (73)
- Если в наличии ровно 95 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **95** — (233)
- Если в наличии ровно 231 «игра/N»: **231** — (243)
- Если в наличии ровно 154 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **10** — (71)
- Если в наличии ровно 154 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **10** — (78)
- Если в наличии ровно 178 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **79** — (27)
- Если в наличии ровно 178 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **78** — (246)
- Если в наличии ровно 40 «игра/N»: **40** — (234)
- Если в наличии ровно 93 «игра/N»: **93** — (36)
- Если в наличии ровно 201 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **233** — (111)
- Если в наличии ровно 201 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **201** — (259)
- Если в наличии ровно 74 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **74** — (200)
- Если в наличии ровно 74 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **21** — (175)
- Если в наличии ровно 68 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **68** — (65)
- Если в наличии ровно 68 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **21** — (175)
- Если в наличии ровно 14 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **14** — (215)
- Если в наличии ровно 14 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **41** — (35)
- Если в наличии ровно 77 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **54** — (256)
- Если в наличии ровно 77 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **77** — (156)
- Если в наличии ровно 35 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **35** — (80)
- Если в наличии ровно 35 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **35** — (45)
- Если в наличии ровно 131 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **131** — (165)
- Если в наличии ровно 131 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **131** — (124)
- Если в наличии ровно 229 «игра/N»: **229**, ✎ «Золото» +10 — (257)
- Если в наличии ровно 42 «игра/N»: **42** — (56)

- Если в наличии ровно 119 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **119** — (232)
- Если в наличии ровно 119 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **43** — (68)
- Если в наличии ровно 248 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **248** — (82)
- Если в наличии ровно 248 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **159** — (43)
- Если в наличии ровно 262 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»:
262 — (194)
- Если в наличии ровно 262 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»:
174 — (183)
- Если в наличии ровно 123 «игра/N»: **123** — (198)
- Если в наличии ровно 274 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **274** — (61)
- Если в наличии ровно 274 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»:
288 — (116)
- Если в наличии ровно 270 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **270** — (51)
- Если в наличии ровно 270 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **191** — (241)
- Если в наличии ровно 28 «игра/N»: **28** — (119)
- Если в наличии ровно 184 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»:
184 — (125)
- Если в наличии ровно 184 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»:
184 — (185)
- Если в наличии ровно 271 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **271** — (196)
- Если в наличии ровно 271 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **71** — (148)
- Если в наличии ровно 2 «игра/N»: **2** — (129)
- Если в наличии ровно 136 «игра/N»: **136** — (63)
- Если в наличии ровно 230 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»:
230 — (184)
- Если в наличии ровно 230 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **272** — (67)
- Если в наличии ровно 203 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»:
289 — (166)
- Если в наличии ровно 203 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **188** — (24)
- Если в наличии ровно 39 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **39** — (237)
- Если в наличии ровно 39 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **12** — (6)
- Если в наличии ровно 115 «игра/N»: **115** — (220)
- Если в наличии ровно 116 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **116** — (49)
- Если в наличии ровно 116 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **10** — (78)
- Если в наличии ровно 118 «игра/N»: **118** — (69)
- Если в наличии ровно 167 «игра/N»: **167** — (2)
- Если в наличии ровно 91 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **228** — (242)
- Если в наличии ровно 91 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **133** — (75)
- Если в наличии ровно 111 «игра/N»: **111** — (95)
- Если в наличии ровно 45 «игра/N», в наличии ровно 2 «игра/Rez»: **45** — (83)
- Если в наличии ровно 45 «игра/N», в наличии ровно 3 «игра/Rez»: **45** — (229)
- Если в наличии 1 «Снаряжение/Провизия», но отсутствует 20
«Герой/Здоровье»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Здоровье» +3

171

1


От основной тропы отходит дорожка, которая приводит вас к высоким воротам в стене. Сквозь железную решетку ворот виднеется мрачный сад, где неухоженные деревья и кусты кажутся съежившимися под дождем. Гравийная дорожка ведет через лужайку, предположительно к дому, где вы можете сыскать укрытие на ночь. Перспектива непривлекательная, но слыша, как все ближе и ближе перекликаются волки, вы осознаете, что выбора-то у вас нет. Когда ваша рука уже тянется к щеколде ворот, вы замечаете, что ажурная решетка сделана в форме человекообразной фигуры с огромными загнутыми когтями.

- Открыть ворота: 69 — (159)
- Перелезть стену: 95 — (197)

172

145

Стоило вам коснуться драгоценного камня, как вас охватывает странная усталость и летаргия. Поняв, что камень проклят, вы бросаете его назад на стол. **Потеряйте 1 ловкость.**

 «Ловкость» -1

- 240 — (107)

173

153

Женщина-эльф кружит вокруг вас, выискивая брешь в вашей защите. Обращаете внимание на ее бледную кожу и покрытые пеной губы – уж не лихорадочный ли бред у нее?

- Дальше — (247)

174

258

Робко поднимаете пелену паладина, более чем наполовину ожидая, что тот восстанет, дабы покарать вас за святотатство. Но нет – он остается мертвым, и в тихой гробнице эхом разносится ваш вздох облегчения. Даже скатанная пелена слишком велика, чтобы поместиться в ваш рюкзак, поэтому вы набрасываете ее на плечи подобно плащу. Наклоняетесь, чтобы продолжить обыск саркофага, но тут до вас доходит, что вы медленно погружаетесь в пол! Вы можете только в ужасе тарачиться на поглощающий вас подобно зыбучим пескам пол. Либо ваше тело, либо каменный пол каким-то образом утратили телесность. Вы успеваете погрузиться в холодный камень по колено, прежде чем стряхнуть вызванный страхом паралич. Мысли несутся вскачь, когда вы пытаетесь придумать, как спастись. Есть ли у вас золотой шлем?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Золотой шлем»: **Золотой шлем: 138 — (59)**
- Снять пелену: **187 — (32)**

175

21

Потеряв опору, летите по дымоходу вниз, подвернув ногу в неудачном приземлении. При попытке шагнуть вашу ногу пронизывает вспышка боли. Вы сможете продолжить свой путь, как только перевяжете растянутую лодыжку, но отныне и впредь она будет сковывать ваши движения. **Уменьшите ловкость на 1.** Упав духом, вы покидаете комнату.





 «Ловкость» -1

- 219 — (203)**

176

ВНИМАНИЕ! НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ!

Вы можете начать приключение из разных мест, получив набор сразу всех предметов. Для тех, кто хочет посмотреть все варианты развития событий.

- Часть 1: Начало**,  $f(x)$ «Вох» — **(171)**
- Часть 2: Особняк**,  $f(x)$ «Вох» — **(211)**
- Часть 3: Ведьма**,  $f(x)$ «Вох» — **(155)**
- Часть 4: Лес**,  $f(x)$ «Вох» — **(110)**
- Часть 5: Шахматы**,  $f(x)$ «Вох» — **(128)**
- Часть 6: Музыканты**,  $f(x)$ «Вох» — **(191)**
- Часть 7: Спуск**,  $f(x)$ «Вох» — **(218)**
- Часть 8: Зелья**,  $f(x)$ «Вох» — **(133)**
- Часть 9: Кобра**,  $f(x)$ «Вох» — **(240)**

Часть 10: Лорд,  $f(x)$ «Вох» — (250)

Назад — (1)

177

226

Не теряя времени, открываете кувшин и рассыпаете его содержимое в воздухе. Идущий на вас сквозь облако перца хобгоблин начинает неудержимо чихать. Из-за этого он утрачивает свое преимущество от невидимости, поскольку благодаря чиханию вы можете определить его местонахождение с той легкостью, как если бы видели его.

Дальше — (137)

178

210

В другом конце длинной галереи видите двойные двери. По пути к ним рассматриваете портреты, украшающие боковые стены. На них изображена династия развращенных дворян, каждый последующий еще распутнее предыдущего. Последний портрет, 13-го лорда Тенебронна согласно медной табличке внизу, изображает личность столь явного и превосходящего зла, что вы с трудом сдерживаете возглас удивления. Делаете шаг назад, наступая на тело на полу. Вы не заметили его, укрытое в тени, и только наступив на тело, вы увидели, что это скелет давно умершего рыцаря, одетый в ржавеющие пластинчатые доспехи. Рядом с ним на полу лежит его походная сумка, опутанная паутиной.

Открыть сумку: 75 — (60)

Выйти через дверь: 251 — (62)

179

112

Железная фигура снова становится частью ворот. Вам любопытно, что за неведомое волшебство могло создать подобного стража. Возможно, вам было бы лучше остаться с волками? Но, похоже, теперь вы заперты в саду, поэтому отправляетесь в путь по гравийной дорожке.

190 — (188)

180

57

Выплевываете жидкость назад в кубок, после чего вас начинает рвать. Это кровь! **Теряете 3 здоровья.** Ослабев от тошноты и пошатываясь, выходите из комнаты и продолжаете путь до конца коридора.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 «Здоровье» -3

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: **210** — **(178)**

181

2

Вы идете по коридору и вскоре видите, что неподалеку от вас он резко сворачивает вправо. Вдруг из-за угла выходят двое молчаливых лучников в черных туниках и угрожающе поднимают свои луки. Быстро сокращаете дистанцию и бросаетесь в бой.

Дальше — **(117)**

182

106

Достааете кость, и ужасная адская гончая немедленно начинает вилять хвостом как щенок! Она охотно выполняет вашу команду «сидеть». Швыряете ей кость, и адская гончая упоенно принимается ее грызть, не обращая никакого внимания на вас, пока вы идете к коридору.

283 — **(250)**

183

174

Вы тише мышки прокрадываетесь в альков, но к несчастью для вас, именно в этот момент хобгoblin поворачивает голову, что-то бормочет, попав мордой в пролитый эль, и просыпается.

144 — **(169)**

184

230

Вы чудом не потеряли равновесие на гладких, скользких камнях. Увернувшись от последнего неуклюжего выпада зомби, бегом мчитесь в арку и дальше по усеянному камнями извилистому туннелю.

180 — (133)

185

184

Вы не успеваете отпрыгнуть в сторону, и вас погребает под завалом. Тяжелые камни раздавливают вас насмерть, и на этом ваше приключение заканчивается...

186

178

Сдуваете пыль с обложки одного из томов и наугад раскрываете его. Похоже, это что-то вроде энциклопедии, но устроенной без какой-либо системы и без указателя. Садитесь за стол, чтобы рассмотреть ее более внимательно. И в тот же миг ожившие подлокотники кресла хватают вас костлявыми пальцами. Кресло вовсе не из слоновой кости, а из человеческих костей!

Дальше,  «N» = 178, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

187

142

Вместо того, чтобы недоверчиво тарашиться на вынимающего из колчана новую стрелу мужчину на картине, вы, не теряя времени, думаете, что же предпринять.

Найти укрытие: 253 — (248)

Метнуть фонарь: 197 — (201)

188

190



Вглядываетесь сквозь дождь и сгущающийся сумрак. Вспышка молнии освещает большой особняк за лужайкой. Направляетесь к нему, размышляя, кто здесь живет, и как они отнесутся к чужаку, ищущему пищи и крова. Вы почти обогнули большой орнаментальный пруд, когда замечаете худощавую фигуру, движущуюся среди деревьев метрах в тридцати от вас. В одной руке у нее лук, и когда она подходит поближе, вы видите, что это эльфийка.

- Поговорить: 9 — (140)
- Сражаться: 153 — (173)

189

38

Пройдя через дверной проем, спускаетесь по величественной мраморной лестнице в роскошную залу с колоннами и сверкающим как стекло отполированным полом. На подиуме в дальнем конце комнаты вы видите в свете голубых кристаллов музыкантов – квартет скелетов в бархатных одеждах, играющих на разнообразных инструментах. Музыканты извлекают из своих инструментов жутковатую мелодию, и вы чувствуете, как вашу волю съедает мощное побуждение, влекущее вас к подиуму скелетов. Музыка обладает гипнотическим эффектом! Есть ли у вас зелье железной воли или кусочек сыра?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье железной воли»: **Зелье воли: 279**,  «Зелье железной воли» -1 — (160)
- Если в наличии 1 «Снаряжение/Сыр»: **Кусочек сыра: 110**,  «Сыр» -1 — (29)
- Подойти ближе: 164 — (30)

190

120

Короткий проход приводит вас в комнату с еще двумя выходами: дверь из щербатых, изъеденных червем дубовых досок в стене напротив и дверь поменьше справа от вас. На окованном сундуке в центре комнаты покоится моток крепкой черной веревки.

- Подойти к сундуку: 11 — (206)
- Подойти к дверям: 96 — (191)

191

96

Широким шагом пересекаете комнату. Выйдете через дубовую дверь или попробуете украшенную узорами дверь?

- Дубовая дверь: 255 — (144)
- Украшенная дверь: 38 — (189)

192

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Сражение 6

Здоровье 14

- Начать битву, ✎ «N» = 167, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 14 — (207)

193

149

Дверь заперта. Есть ли у вас с собой серебряный ключ?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный ключ»: **Серебряный ключ: 101**, ✎ «Серебряный ключ» -1 — (224)
- Отойти от двери: 180 — (133)

194

262

Бесшумной тенью прокрадываетесь в альков и снимаете с пояса хобгоблина оружие. Как раз в этот момент он перестает храпеть и приоткрывает один налитый кровью глаз, но, прежде чем он успевает что-либо сообразить, вы без жалости наносите удар. Заваливаясь назад посреди пустых пивных бочонков, захлебывающийся зеленой кровью хобгоблин взмахивает в вашу сторону рукой и выплевывает с последним вздохом заклинание.

- Дальше, ✎ «N» = 274, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)


195

N3 — (46)

196

271

Инстинктивно бросаетесь на пол как раз в том момент, когда две стрелы пролетают у вас над головой и со смертоносным «тумс» впиваются в дверь. Какое счастье, что вы решили прихватить с собой масляную лампу - оставь вы ее висеть, где она была, ее свет сделал бы из вас легкую мишень для тех, кто в вас целится. Быстро задуваете фитиль. В чернильной темноте слышите приглушенные проклятия, когда ваши противники понимают, что не могут навести на вас стрелы. Тихо ползете на четвереньках к концу прохода и быстро проскальзываете за дверь.

 «Лампа» -1

225 — (21)

197

95

Перебросив через стену рюкзак со скудными пожитками, залезаете на ворота. Внезапно раздаётся металлический щелчок, и вашу лодыжку пронизывает укол боли. Посмотрев вниз, с ужасом видите, что когтистая фигура ожила и выступила из ворот! Железные пальцы сомкнулись на вашей ноге подобно капкану. Отчаянно пытаетесь вырваться.

Дальше,  «N» = 95, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

198

123

Труп хобгоблина лежит у ваших ног, становясь видимым теперь, когда смерть разбила его заклинание. Зеленая кровь течет по холодному каменному полу. После быстрых поисков решаете, что больше ничего интересного в комнате нет, а потому отправляетесь в туннель.

124 — (17)

199

182

Открываете центральную дверь, освещаемую светом факелов, и попадаете в длинный темный туннель.

6 — (254)

200

74

Вы действуете достаточно быстро, чтобы спастись от скверного падения. Где-то внизу разбивается на кусочки вывалившийся из-под вашей руки кирпич. Теперь на его месте зияет дыра в стене дымохода. Металлический блеск из нее привлекает ваше самое пристальное внимание. Осторожно вытянув руку, вы достаете из отверстия **кольцо Мебиуса**. Оно имеет весьма причудливую и загадочную форму. Положив его в карман, продолжаете подъем.


 «Кольцо Мебиуса» +1

49 — (110)

201

197

Фонарь разбивается, и пламя начинает лизать картину. Лучник замирает, чтобы осмотреться, затем бросает лук и закрывает лицо руками. Смотрите, как пламя поглощает волшебную картину, превращая ее в горстку пепла. Кажется, тут больше нет ничего интересного, поэтому вы поднимаетесь по лестнице. Есть ли у вас запасной фонарь?

 «Фонарь» -1

Если в наличии 1 «Снаряжение/Фонарь»: **Есть фонарь: 292** — (38)

Идти во тьму: 108 — (96)

202

165

Наваливаетесь на тяжелую плиту и в конце концов сдвигаете ее в сторону. Внутри саркофага вы находите останки паладина. Он одет в боевые регалии, руки сложены на рукояти меча, выглядящего чересчур тяжелым, чтобы человек обычной силы мог им сражаться. Вам вспоминаются сказания менестрелей о паладинах-сверхлюдях старых времен. Тело Ганелона накрыто белой пеленой из хлопчатой ткани с вытканными на ней золотыми нитями рунами.

Поднять пелену: 258 — (174)

Выйти в туннель: 223 — (52)

203

219


Продолжаете путь по коридору и доходите до арки в левой стене. Перед вами коридор тянется еще метров десять или около того, затем открывается в большую комнату.

- Заглянуть в арку: 276 — (216)
- Пойти по коридору: 210 — (178)

204

148

За дверью находится комната с зелеными стенами и низким потолком с балками. Судя по стоящей возле одной из стен кровати с балдахином, это, предположительно, чья-то спальня, но никаких следов ее обитателя вы не видите. Длинный стол справа от двери усыпан многочисленными руническими манускриптами, кроме которых вы замечете еще кувшин с водой и тарелку с хлебом и холодным мясом. В камине пылает ревущий огонь, возле камина стоят кочерга, ведро для угля и меха для огня. На каминной полке стоит небольшой **подсвечник**, и вы, заинтересовавшись, подходите поближе. Да он же из чистого серебра! Решаете забрать его с собой.

 «Подсвечник из серебра» +1

- 291 — (3)

205

34

Проход за дверями пару метров идет прямо, затем резко изгибается влево. Там, где он сворачивает, по правой стороне есть небольшая закрытая дверца. Решаете не обращать на нее внимания и идете по проходу дальше.

- 186 — (128)

206

11

Стоило вам протянуть руку, чтобы открыть сундук, как черная веревка неожиданно захлестывается вокруг вашей шеи. Вы пытаетесь стащить ее, но она лишь ту же затягивается на вашем горле силком. **Теряете 2 здоровья.** Если вы еще живы, то вам лучше соображать побыстрее, пока вас не удавило насмерть!

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 «Здоровье» -2

○ Открыть сундук: 16 — (127)

○ Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: Разрезать веревку: 117 — (79)

207

Если отсутствуют 1 «игра/Atk1», 1 «игра/Atk2»: Сражение начинается.

Если в наличии ровно 1 «игра/Atk1»: Герой наносит урон 3.

Если в наличии ровно 2 «игра/Atk1»: Герой промахивается.

Если в наличии ровно 3 «игра/Atk1»: Герой наносит урон 5.


Если в наличии ровно 1 «игра/Atk2», в наличии ровно 2 «игра/Dmg»: Враг наносит урон 2.


Если в наличии ровно 1 «игра/Atk2», в наличии ровно 3 «игра/Dmg»: Враг наносит урон 3.


Если в наличии ровно 2 «игра/Atk2»: Враг промахивается.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

Если отсутствует 1 «Враг/Здоровье»: Герой побеждает в сражении!

○ Если в наличии 1 «Герой/Здоровье», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: **Атака**,  «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Сражение», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d6», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d6», (Если в наличии 1 «игра/Atk»: «Atk1» = 1, «Здоровье» -3), (Если отсутствует 1 «игра/Atk»: «Atk1» = 2), (Если в наличии 1 «Враг/Здоровье»: $f(x)$ «Battle»), (Если отсутствует 1 «Враг/Здоровье»: «Atk2» = 0, «Сражение» = 0) — (207)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии 1 «Герой/Здоровье», в наличии 1 «Враг/Здоровье»: **Храбрость**,  «Храбрость» -1, «Atk1» = 3, «Здоровье» -5, (Если в наличии 1 «Враг/Здоровье»: $f(x)$ «Battle»), (Если отсутствует 1 «Враг/Здоровье»: «Atk2» = 0, «Сражение» = 0) — (207)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Здоровье»: **Дальше**,  «Dmg» = 2, «Atk1» = 0, «Atk2» = 0 — (170)

208

127

Фигура в плаще запрокидывает голову в безмолвном вое. Хотя ни один звук не достигает ваших ушей, слова, кажется, падают в ваше сознание подобно звону погребального колокола: **«Собирайтесь, мои дети ночи. Принесите смерть тому, кто угрожает вашему хозяину».**

Есть ли у вас кольцо Мебиуса?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо Мебиуса»: **Кольцо Мебиуса: 269 — (130)**
- Подождать: **214 — (47)**

209

210

189

Следуете длинным, извилистым коридором, пока тот, наконец, не выводит вас на перекресток четырех дорог. Самый широкий коридор из четырех находится слева от вас, поэтому вы решаете пойти туда.

- 193 — (240)**

211

129

К вашему удивлению дверь не заперта. Она распахивается от вашего прикосновения, и вы входите в просторный зал, из которого широкая лестница ведет на следующий этаж. Справа от вас находятся двойные двери, а в глубоких тенях за лестницей вы можете разглядеть проход, уводящий вглубь дома. Подождав на пороге, пока ваши глаза приспособятся к темноте, вы с мечом в руке медленно пересекаете зал.

- Идти по лестнице: 154 — (161)**
- Войти в гостиную: 15 — (235)**
- Пойти по проходу: 36 — (9)**

212

234

Вы наконец-то определились с выбором и выдергиваете один небольшой гриб. Он светится в темноте и формой напоминает раздувшегося паука. Кладете его в рот и, скривившись, глотаете. Ждете какое-то время, но не ощущаете ровным счетом ничего. И только когда вы начинаете двигаться, вы замечаете, сколь искаженным и нереальным выглядит все вокруг – деревья, кажется, тянутся к вам. Среди потрескавшейся коры появляются усмехающиеся лица, а свисающие ветви становятся когтистыми руками...

Дальше,  «N» = 14, «Rez» = 1, «X» = 2 — (120)

213

242

Дальше по коридору вы проходите сквозь арку и входите в комнату со сводчатым потолком, посреди которой стоит набор доспехов на постаменте. Если хотите, можете забрать двуручный меч, который находится в латных рукавицах доспеха.

Забрать меч: 76 — (113)

Пойти дальше: 120 — (190)

214

113

Наконец вы открываете глаза. Вторая свеча выгорела, пока вы были без сознания. Пошарив в темноте, находите свой фонарь. К счастью он не разбился, когда вы его выронили. Когда вы поднимались на ноги, острая боль в шее заставила вас поморщиться. Осторожно пощупав ее пальцами, выясняете, что ваше плечо мокрое от крови, вытекшей из двух проколов на вашем горле сбоку. **Теряете 6 здоровья.** Радуюсь, что остались живы, покидаете часовню и решаете осмотреть комнату в конце коридора.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...


 «Здоровье» -6

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: 210 — (178)

215

14

Внезапно все эти странные ощущения проходят. **Получите 3 здоровья и 1 силу воли.** К счастью, вам повезло найти и съесть один из полезных грибов. Немного отдохнув, продолжаете идти через лес.

 «Здоровье» +3, «Сила воли» +1


140 — (44)

216

276

Пройдя сквозь арку, входите в что-то вроде злой часовни. Она увешана полотнищами черного бархата, украшенными незнакомыми руническими узорами. На алтарном камне стоит оловянный кубок с темно-красной жидкостью.

Выпить жидкость: 57 — (180)

Обыскать алтарь: 54,  «N» = 77, «Rez» = 1, «X» = 1 — (120)

Задуть свечи: 97 — (157)

Выйти в коридор: 210 — (178)

217

104

Стоите у изгиба коридора и раздумываете, куда же идти дальше.

Большая дверь: 29 — (42)

Идти по коридору: 105 — (94)

218

126

Вы стоите на узкой лестничной площадке. Перед вами вниз уходят каменные ступени, потрескавшиеся и стертые за годы ходьбы по ним. Начав спускаться, замечаете в стене небольшое отверстие. Можете засунуть туда свою руку или не рисковать и просто продолжить спуск.

Засунуть руку: 204 — (255)

Продолжить спуск: 18 — (53)

219

4


Вы ползете по узкой шахте навстречу мерцающему свету и вскоре оказываетесь в коридоре. Источником путеводного света оказалась висящая под потолком стеклянная масляная лампа. Ее тусклого света как раз хватает, чтобы разглядеть контуры двери в конце отрезка коридора справа от вас. Слева коридор исчезает в темноте. Хотите протянуть руку и взять лампу?

- Забрать лампу: 81 — (168)**
- Не трогать лампу: 2 — (181)**

220

115

Стоя над телом ведьмы, вы замечаете металлический блеск чего-то, зажатого в ее руке. Разжимаете коченеющие пальцы и находите маленький **серебряный ключ**, который засовываете себе в карман.

-  «Серебряный ключ» +1
- 203 — (134)**


221

108

Спускаетесь вниз, медленно ощупывая стену. Внезапно слышится шуршание, и прямо перед вами из темноты грохочет голос: **"Бедненький искатель приключений! Ты противопоставил свою жалкую смекалку смертному искусству и хитрости, которые я оттачивал столетиями своего существования!"**

Сильные, холодные как лед руки, протягиваются к вам и прижимают вас к стене подобно кандалам. **"Ты был обречен с самого начала этой неравной борьбы. Теперь ты должен выучить имя твоего нового хозяина. Я – лорд Тенеброн, вампир!"**

Острые как иглы клыки пронзают вам горло. Ваше приключение на этом заканчивается.

- Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**, 
- «Храбрость» -1 — **(217)**

222

134

Стоя лицом к лицу с адской гончей, вы вспоминаете, что совсем недавно зашли в Тенеброн-холл, спасаясь от каких-то волчишек! С горькой усмешкой готовитесь сражаться с этим монстром.

Дальше — (192)

223

239

Кладете руку рыцарю на плечо и тут же отпрыгиваете, как ужаленный – пустые доспехи падают со стула, разлетаясь по мраморному полу! Совершенно ясно, что колдовские свойства музыки скелетов принесли в прошлом смерть как минимум одному искателю приключений. Рыцарь, должно быть, зашел сюда очень давно, потому что его тело рассыпалось в пыль. Обыскав остатки его доспехов, находите **7 золотых**. Теперь можете покинуть комнату через дальние двери или сначала поближе взглянуть на музыкантов-скелетов.

 «Золото» +7

Подойти к скелетам: 195 — (112)

Покинуть комнату: 287 — (15)

224

101


Серебряный ключ ведьмы отпирает дверь, и вы проходите в маленькую, пропахшую плесенью и неиспользуемую комнату. Ее украшает лишь один-единственный предмет мебели в экстравагантном стиле – резной стол из слоновой кости.

Дальше: 240 — (107)

225

246

Идете по коридору, освещая путь масляной лампой. Вы прошли не так уж много, когда увидели, что в нескольких метрах перед вами коридор резко сворачивает направо. Неожиданно из-за угла выходят двое одетых в черное лучников. Разглядев на их лицах убийственные усмешки, вы швыряете в них лампу, прежде чем у них появилась возможность выстрелить в вас. Горящее масло пропитывает их сапоги. Отбросив смертоносные луки, они, завывая от боли, пытаются сбить пламя. И пока лучники заняты своими проблемами, вы проскальзываете мимо них за угол. Остановившись лишь за тем, чтобы снова зажечь свой фонарь, вы торопитесь дальше по коридору.

 «Лампа» -1

285 — (90)

226

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. В битвах сначала атакует герой, бросая два кубика. Если суммарный результат меньше или равен его Сражению, то атака попадает. Затем по тем же правилам атакует враг.

2. Шанс прохождения проверок:

навык 12: 95%

навык 11: 90%

навык 10: 85%

навык 09: 80% и т.п.

3. Каждый прием пищи восстанавливает 3 очка здоровья.

4. Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также наносить повышенный урон в бою, но действует лишь на легком уровне сложности.

5. Приятной игры!


Назад — (1)

227

30

Открываете бутылку и делаете несколько глотков. Внезапно все плывет у вас перед глазами – это очень крепкое вино. **Теряете 2 здоровья и 1 силу воли.** Слегка оправившись от воздействия питья, выходите в другую дверь.

Если отсутствует 1 «Герой/Здоровье»: Герой падает без сил...

 «Здоровье» -2, «Сила воли» -1

Если в наличии 1 «Герой/Здоровье»: 78 — (155)

228

199

За дверью лежит узкий, вьющийся проход. Бежите по нему, а лорд-вампир наступает вам на пятки. Но в его яростном рычании теперь, кажется, звучит растущая нотка безумия – даже паники. Возможно ли, что вы приблизились к некоему открытию, которое позволит вам одолеть его? Выбегаете из прохода в освещенные свечами покои, в которых нет ничего, кроме черного гроба с серебряным крестом на крышке. Место отдыха вампира! Тенеброн врывается в комнату. Он сбросил свою учтивую маску – в свирепых глазах нет ничего, кроме жажды крови обезумевшего животного. Он готов броситься вам на горло. В отчаянии, не зная, что еще предпринять, разбиваете фонарь о крышку гроба. Разлившееся горящее масло охватывает гроб. Ужас заполняет глаза вампира, и он распахивает рот в долгом беззвучном крике ярости и страха. На ваших глазах, в то же время, когда горит гроб, плоть вампира усыхает и отваливается от костей. Он протягивает разлагающуюся руку... и разваливается – столетия взяли свою дань. Вы одолели чудовищного лорда Тенеброна!

○ 290 — (135)

229

45

Ваш явно неубиваемый противник легко догоняет вас. С ошеломляющей скоростью он наносит хлесткий удар, и острые когти вспахивают глубокие борозды в вашей шее. На этом ваше приключение заканчивается...

230

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Сражение 5



Здоровье 11

○ Начать битву, ✎ «N» = 118, «Сражение» = 5, «Здоровье» = 11 — (207)

231

50

Спускаетесь по винтовой лестнице и толчком распахиваете дверь вниз. Вы попадаете в маленькую комнату и, заметив мерцание света в проходе слева от вас, направляетесь в ту сторону. Яростное рычание служит достаточным предупреждением, чтобы вы метнулись в сторону, когда на ваше горло бросился монстр с распахнутой пастью и огненным дыханием. Сдержала его толстая цепь, прикрепленная к ошейнику. В свете вашего фонаря вы видите, что ваш противник – адская гончая. Она подбирает лапы, готовясь к новому прыжку. Есть ли у вас топаз или мраморная кость?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Топаз»: **Топаз: 27**,  «Топаз» -1 — **(86)**
- Если в наличии 1 «Снаряжение/Мраморная кость»: **Мраморная кость: 106**, 
«Мраморная кость» -1 — **(182)**
- Сражаться: 134** — **(222)**

232

119

Понимая, что вы должны оставаться абсолютно спокойным, если хотите уцелеть, успокаиваете дрожь в руке и аккуратно проводите лезвием меча по черной веревке. На пол шлепаются две неподвижные половинки веревки – оживлявшее заклинание сейчас разбито. Опускаетесь на колени и наполняете легкие воздухом – даже затхлый, сухой воздух склепа сейчас кажется сладким и свежим! Достаточно передохнув, вы встаете и пинком отшвыриваете разрезанные куски веревки.

- 98** — **(114)**

233

95

Железный монстр швыряет вас об ствол дерева с такой силой, что у вас ломается шея, и над вами смыкается темнота смерти...

234

40

Скелет лежит у ваших ног сломанной кучей. Теперь вы обыскиваете комнату тщательнее некуда – вам пришло в голову, что скелет, вероятно, был поставлен здесь что-то стеречь. Наконец, сметя паутину с полки в дальнем конце комнаты, вы находите золотой шлем. Хотите забрать его с собой?


Взять шлем: 53 — (103)

Выйти в коридор: 104 — (217)

235

15

Заходите в длинную, продуваемую сквозняками комнату, по виду студию или библиотеку. Огонь не горит, хотя в камине сложены дрова. Однако как вы ни старались разжечь славный костерок, дрова так и не загорелись. Вы так продрогли и промокли, что все то время, что вы идете к дальнему концу комнаты, ваши зубы неудержимо отбивают дробь. В темноте вы натываетесь на стол и чуть не сбиваете что-то со стола на пол. Нашупав это «что-то», выясняете, что это фонарь. С немалым облегчением зажигаете фонарь и поднимаете его, чтобы развеять тени.


 «Фонарь» +1

61 — (4)

236

275

В тот момент, когда вы касаетесь рубина, самую вашу душу раскалывает леденящая боль. **Теряете 1 силу воли.** В испуге роняете рубин и пятитесь от стола.

 «Сила воли» -1

240 — (107)

237

39

Ведьма и ее ручная ворона наблюдают за вашим боем с вызванной сущностью с азартным, дьявольским огнем в глазах. Дух-демон пытается уничтожить вас своими inferнальными силами, но вы отбиваетесь и, изо всех сил напрягши волю, наконец, отбиваете его атаку. Красный туман истаивает, а вы направляетесь к ведьме. Вы едва спаслись от демона, и теперь вас обуревают жажда мщения. Безумная ведьма визжит, она достает из-за пояса ржавый нож и бросается на вас.

66 — (34)

238

44

Не успев отойти подальше, подходите к низким воротам, скрытым в нише в правой стене. Можете открыть их или продолжить путь по туннелю.

- Открыть ворота: 100 — (167)
- Пойти дальше: 223 — (52)

239

200

Ключ поворачивается в замке, и вы открываете дверь. Комната за дверью полна пара, дыма и едких кухонных запахов. Взглянув сквозь клубящиеся облака, выбивающиеся из открытой двери, вы можете различить только силуэт отвратительной старой ведьмы, с которой встречались ранее. Она склонилась над железным котлом и помешивает его содержимое своим посохом. Сосредоточившись на помешивании пузырящегося варева, она, кажется, не замечает вашего присутствия. Вы прокрадетесь на цыпочках в комнату ведьмы у нее за спиной или громко постучите, спросив разрешение войти?

- Постучать в дверь: 227 — (153)
- Подкрасться: 203, $\text{«N»} = 203$, $\text{«X»} = 1$, $\text{«Rez»} = 1$ — (120)

240

193

Короткий проход приводит вас к двум дверям. У одной из них медная ручка с нефритовыми бляшками, а у другой - оловянная ручка с кусочками лунного камня. Какую из них вы откроете?

- Медная ручка: 132 — (28)
- Оловянная ручка: 263 — (89)

241

191

Вы парализованы. Ваше тело немеет, и последнее, что вы помните в этой жизни, - сморщенное, лишенное выражений лицо Упыря, поглощающего вашу жизненную силу. Ваше приключение на этом заканчивается...

242

228

Громко произносите слова молитвы, и чары гипноза спадают! Вампир злобно смотрит на вас, готовясь наброситься в любой момент.

8 — (81)

243

231

Вместе с жизнью, угасает и ее безумная ярость. Она пытается что-то сказать вам. Наклонившись, слышите предсмертные слова: **«Злой лорд... спит до захода солнца... его глаза»**... Голова эльфийки запрокидывается, и она обмякает в ваших руках. Замечаете у нее на шее две маленьких отметины от прокола, как будто его укусил какой-то зверь. Возможно, ее лихорадка была вызвана этим? Оттаскиваете тело под ветви деревьев, укрывая от дождя. Вы сможете похоронить ее как полагается утром. Настороженно отправляетесь через лужайку к угрожающему дому.

80 — (91)

244

90


Пока вы уделяли все внимание рассматриванию иллюзорного пейзажа, гигантский паук сплел вокруг вас паутину, затруднив ваши движения. Вы должны сражаться в паутине, и во время этого боя у вас нет ни малейшего шанса убежать.

Дальше — (230)

245

128

Надеваете на шею Белого Коня. Это – могущественный волшебный амулет, усиливающий ваши рефлексы. **Увеличьте на 1 вашу ловкость.** Покинув старика, возвращаетесь, чтобы попробовать правое ответвление коридора.

 «Белый Конь» +1, «Ловкость» +1

242 — (213)

246

79

Вам не удастся вырваться из хватки кресла, и через несколько часов вы неохотно погружаетесь в сон.

10 — (78)

247

ЭЛЬФИЙКА

Сражение 6

Здоровье 9

Начать битву, ✎ «N» = 231, «Сражение» = 6, «Здоровье» = 9 — (207)

248

253

Ныряете за дубовый стол как раз в тот момент, когда вторая стрела свистит над головой, на волосок разминувшись с вами. Скорчившись в своем укрытии, слушаете, как стрелы барабанят о столешницу, и прикидываете, как же безопасно перебраться через комнату. Можно выскочить из укрытия и побежать по лестнице к левой двери или правой.

Левая дверь: 34 — (205)

Правая дверь: 237 — (70)


249


N6 — (136)

250

283

Вы оказываетесь в элегантной художественной комнате, обшитой панелями из красного дерева и висящими на стенах старыми гобеленами. Прямо напротив двери, через которую вы вошли, есть еще одна дверь. В кожаном кресле на другом конце комнаты сидит высокий мужчина в бархатном смокинге. При вашем появлении он откладывает книгу, которую читал, и поднимается из кресла. Затем он обращается к вам и властным голосом приказывает подойти и присесть рядом с ним. Похоже, он пытается вас загипнотизировать. Есть ли у вас зелье железной воли?


Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье железной воли»: **Зелье воли: 62**,  «Зелье железной воли» -1 — **(64)**

Прочитать молитву: **91**,  «N» = 91, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(120)**

251

261

Из углубления в отверстии выстреливает иголочка, но она всего лишь ломается, не причиняя вреда, о ваш металлический браслет. Вытягиваете руку назад. Судя по изменившемуся цвету браслета в том месте, где его царапнул кончик иголки, она была покрыта опасным ядом. Нащупанный вами предмет оказался маленьким **медным ключиком**. Кладете его в поясной кошель и продолжаете спускаться по лестнице.

 «Медный ключ» +1

18 — **(53)**

252

146

...цвета и мимолетные образы рассеиваются, и вы оказываетесь перед двумя дверями, с ручкой из меди на одной и из олова на другой. Моргаете и оглядываетесь. От угрожавшей вам летучих мышей теперь не осталось и следа, но и кольцо Мебиуса также исчезло с вашего пальца. Откроете дверь с медной ручкой или дверь с оловянной ручкой?

 «Кольцо Мебиуса» -1

Медная ручка: 132 — **(28)**


Оловянная ручка: 263 — **(89)**

253

ЛОРД-ВАМПИР

Сражение 7

Здоровье 18

Начать битву,  «N» = 111, «Сражение» = 7, «Здоровье» = 18 — **(207)**

254

6

Входите в небольшую пещеру и идете по ней к черному зеву туннеля в дальней стене. Звук ваших шагов эхом отражается от неровных каменных стен. Направляете луч фонаря на крышу пещеры. Кажется, что тени там вращаются, затем распадаются на осколки и падают на вас. На вас пикирует орава потревоженных светом крупных летучих мышей. Из тут десятка два, кабы не больше. Маленькие, злобные мордочки выныривают из темноты, разинутые пасти демонстрируют плотные ряды хищных желтых зубов. У вас всего несколько секунд, прежде чем летучие мыши обрушатся на вас. Есть ли у вас флейта или кольцо Мебиуса?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Флейта»: **Флейта: 206 — (26)**
- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо Мебиуса»: **Кольцо Мебиуса: 256 — (18)**
- Бежать вперед: 135 — (5)**

255

204


Запускаете руку в дыру. Она глубже, чем вы думали, и вы просовываете руку до локтя. Щупаете внутри. Как раз когда ваши пальцы касаются какого-то мелкого предмета, слышите зловещий щелчок. Надета ли на вас золотая лента Упыря?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Золотая лента»: **Золотая лента: 261 — (251)**
- Вытащить руку: 273 — (72)**

256

54




В задней стенке алтаря обнаруживаете скрытую панель и вынимаете кусок бело-голубого мрамора, вырезанного в форме кости. Затем покидаете алтарную комнату, положив **мраморную кость** в заплечный мешок, и идете к концу коридора.

 «Мраморная кость» +1

257

229

Перешагнув через неподвижное тело варвара, вы обшариваете комнату, проверяя его пожитки. Его топор слишком тяжел, чтобы вы им размахивали в бою, зато в кошельке на поясе находите 10 золотых. Осмотрев комнату, обнаруживаете завернутый в тряпицу кусок сыра, несколько головок чеснока, а также кувшин с черным перцем. Можете взять все, что захотите. Удовлетворив свое любопытство, открываете дверь и настороженно выходите в проход за ней.

- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Сыр»: **Взять сыр**,  «Сыр» +1
- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Чеснок»: **Взять чеснок**,  «Чеснок» +1
- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Перец»: **Взять перец**,  «Перец» +1
- 186 — (128)

258

264

Входите в забитую хламом кладовку, где нечем дышать от пыли. Пробираясь сквозь наваленный мусор к двери в противоположной стене, бросаете взгляд на старую прялку. Вы видите, что педаль сломана, но само колесо свободно вращается. Станете ли вы вращать его по часовой стрелке, против часовой стрелки или оставите прялку в покое и выйдете через дверь напротив?

- По часовой: 59 — (11)
- Против часовой: 265 — (50)
- Покинуть комнату: 32 — (41)

259

201

Вам охватывает паника. Хватаете горсть бумаг и держите их над огнем, угрожая сжечь их, если ведьма не согласится развеять своего дымного монстра. Какое-то мгновение она обдумывает ваш ультиматум, затем засовывает пальцы в рот и свистит. И сразу же сидящая на потолочной балке ворона взлетает со своего насеста, и пикирует на вас, а когда вы взмахиваете руками, защищая лицо, ведьма бросается вперед и выхватывает свои драгоценные манускрипты. С побелевшим от гнева лицом она кричит дымному монстру порвать вас на клочки.

- 65 — (55)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(*) **Battle**: ✎ «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Сражение», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d6», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d6», (Если в наличии 1 «игра/Atk»: отнять от «Здоровье» количество «Dmg», «Atk2» = 1), (Если отсутствует 1 «игра/Atk»: «Atk2» = 2)

f(*) **Box**: ✎ «Фонарь» = 2, «Золотой шлем» = 1, «Подсвечник из серебра» = 1, «Осиновый кол» = 1, «Распятие» = 1, «Зелье железной воли» = 1, «Сыр» = 1, «Чеснок» = 1, «Перец» = 1, «Щит с единорогом» = 1, «Флейта» = 1, «Золотая лента» = 1, «Кольцо Мебиуса» = 1, «Медный ключ» = 1, «Мраморная кость» = 1