

Дмитрий Дударь

# Сказание о Загоре

книга-игра



Версия текста: 3

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Враг

Мастерство: \_\_\_\_  
Выносливость: \_\_\_\_

## Паладин Браксус

Мастерство: 12  
Выносливость: 22

## Маг Саллазар

Мастерство: 10  
Выносливость: 18

## Варвар Анвар

Мастерство: 12  
Выносливость: 24

## Гном Стабл

Мастерство: 11  
Выносливость: 20

## D

N: \_\_\_\_  
Rez: \_\_\_\_  
X: \_\_\_\_  
Atk: \_\_\_\_  
Stat: \_\_\_\_  
Slash: \_\_\_\_  
Dmg: 2  
Atk1: 1  
Atk2: 1  
Atk3: 1  
Atk4: 1  
Hit: \_\_\_\_  
D6: 6

## Снаряжение

Провизия: 3  
Храбрость: 10  
Золото: 15  
Топор Варвара: \_\_\_\_  
Шлем Варвара: \_\_\_\_  
Пояс Варвара: \_\_\_\_  
Меч Паладина: \_\_\_\_  
Латы Паладина: \_\_\_\_  
Щит Паладина: \_\_\_\_  
Молот Гнома: \_\_\_\_  
Кольчуга Гнома: \_\_\_\_  
Сапоги Гнома: \_\_\_\_  
Жезл Мага: \_\_\_\_  
Плащ Мага: \_\_\_\_  
Кольцо Мага: \_\_\_\_  
Амулет Мага: \_\_\_\_  
Сфера Мага: \_\_\_\_  
Железный поросенок: \_\_\_\_  
Записка "Рыцарь - красный лев": \_\_\_\_  
Записка "Троль - желтый кубок": \_\_\_\_  
Записка " Минотавр - синяя стрела": \_\_\_\_  
Записка "Дракон - зеленая звезда": \_\_\_\_  
Имя торговца - Хааг: \_\_\_\_  
Имя волшебника - Ремстар: \_\_\_\_  
Имя рыцаря - Бетел: \_\_\_\_  
Имя целителя - Зукурульм: \_\_\_\_  
Хрустальный ключ: \_\_\_\_  
Ключ Дракона: \_\_\_\_  
Рубин: \_\_\_\_  
Сапфир: \_\_\_\_  
Изумруд: \_\_\_\_  
Топаз: \_\_\_\_  
Зелье защиты от яда: \_\_\_\_  
Зелье защиты от огня: \_\_\_\_  
Лекарство от болезней: \_\_\_\_  
Святая вода: \_\_\_\_  
Золотой самородок: \_\_\_\_  
Свиток невидимости: \_\_\_\_  
Меч "Убийца Орков": \_\_\_\_  
Ониксовый посох: \_\_\_\_  
Связка ключей: \_\_\_\_  
Взрывная сфера: \_\_\_\_  
Магическая рогатка: \_\_\_\_  
Золотой Талисман: \_\_\_\_

## А

A1: 1  
A2: 1  
A3: 1  
A4: 1

# 1

---

## СКАЗАНИЕ О ЗАГОРЕ

Автор: Кит Мартин

Перевод: Андр


- Новая игра — (275)
- Вступление — (174)
- Правила — (163)
- Загрузка — (303)

# 2

---

184

Вы подходите к двери, над которой висит огромная медная табличка с выгравированным на ней зловещим именем «Мунгус».

- Открыть дверь: 263,  «N» = 263, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)
- Идти по коридору: 281 — (277)

# 3



---

# 4

---

77

Вы идете по туннелю, который освещается отблесками пламени в его дальнем конце. Пройдя около пятидесяти метров, вы попадаете на край огромной пропасти, в бездонных глубинах которой бушует огонь. Это Сердце Огня, источник великой магической энергии, которые когда-то использовали королевские волшебники в Замке Арджент. На противоположной стороне пропасти находится широкая пещера, усыпанная валунами, но ведущие к ней каменные ступени обрываются. Можете перелететь пропасть с помощью магии или в качестве альтернативы разбежаться и попробовать перепрыгнуть через пропасть, ширина которой около шести метров в самом узком месте.

- Применить магию: 169,  «N» = 169, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)
- Перепрыгнуть: 136,  «N» = 136, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

## 5

---

Z3 — (13)

## 6

---

71

Вы заходите в комнату. Она разграблена, мебель и картины разбиты, на стенах нацарапаны похабные надписи, и, кажется, пара орков блевала на останки стола. От обстановки комнаты осталось так мало, что совершенно непонятно, для чего она использовалась. На двери в южной стене начертан магический рисунок, который напоминает квадрат, вписанный сначала внутрь круга, а затем внутрь треугольника. Вы вспоминаете, что это три ключевых элемента магических запоров и замков: квадрат представляет собой фиксирующий элемент, круг — это защитный символ, а треугольник представляет собой магическую ловушку, установленную на двери.

89 — (257)

## 7

---

345

Огромное помещение за дверью было создано путем сноса перегородок между различными комнатами, когда-то здесь размещался инкубатор для выводков Драконов Войны, демонических слуг нового хозяина замка Костяного Демона, но яйца, стоящие длинными правильными рядами, уже давно сморщились и высохли. Атмосфера жутковатая, вы стоите в гигантском драконьем мавзолее.

Осмотреть зал: 370,  «N» = 370, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)


Пойти дальше: 221 — (235)

## 8

---

12

Когда стоны поверженных зомби затихают, вы тщательно осматриваете сундук и находите внутри драгоценный камень - **изумруд**. Рядом на стене висит большой геральдический герб: **дракон с зеленой звездой на хвосте**. Затем вы возвращаетесь обратно в коридор.

 «Изумруд» +1, «Записка "Дракон - зеленая звезда"» +1

5 — (328)

## 9

---

205

К вашей радости, в комнате за желтой дверью стоит сундук, но его охраняют зомби в латных доспехах с тяжелыми топорами в руках. Они медленные, но их много. Что будете делать?

- Сражаться: 12 — (166)
- Убежать: 5 — (328)

## 10


---

## 11

---

2

Победив импов, вам удастся добраться до камеры в конце туннеля. Внутри камеры находится магический ларец. Вы достаете из него **золотой талисман** - один из тех, про которые говорил Язтромо. Затем ползете обратно через узкий лаз.

 «Золотой Талисман» +1

- Вернуться назад: 271 — (200)

Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: Сражение начинается.

Если в наличии ровно 1 «D/Stat», в наличии ровно 1 «D/Rez»: Варвар атакует топором.

Если в наличии ровно 1 «D/Stat», в наличии ровно 2 «D/Rez»: Варвар яростно кричит.

Если в наличии ровно 1 «D/Stat», в наличии ровно 3 «D/Rez»: Варвар метает копье.

Если в наличии ровно 1 «D/Stat», в наличии ровно 4 «D/Rez»: Враг нападает на варвара.

Если в наличии ровно 2 «D/Stat», в наличии ровно 1 «D/Rez»: Паладин атакует мечом.

Если в наличии ровно 2 «D/Stat», в наличии ровно 2 «D/Rez»: Паладин закрывается щитом.

Если в наличии ровно 2 «D/Stat», в наличии ровно 3 «D/Rez»: Паладин стреляет из лука.

Если в наличии ровно 2 «D/Stat», в наличии ровно 4 «D/Rez»: Враг нападает на паладина.

Если в наличии ровно 3 «D/Stat», в наличии ровно 1 «D/Rez»: Гном ударяет молотом.

Если в наличии ровно 3 «D/Stat», в наличии ровно 2 «D/Rez»: Гном прячется в тених.

Если в наличии ровно 3 «D/Stat», в наличии ровно 3 «D/Rez»: Гном стреляет из арбалета.

Если в наличии ровно 3 «D/Stat», в наличии ровно 4 «D/Rez»: Враг нападает на гнома.

Если в наличии ровно 4 «D/Stat», в наличии ровно 1 «D/Rez»: Маг атакует молнией.

Если в наличии ровно 4 «D/Stat», в наличии ровно 2 «D/Rez»: Маг замораживает врага.

Если в наличии ровно 4 «D/Stat», в наличии ровно 3 «D/Rez»: Маг бросает огненный шар.

Если в наличии ровно 4 «D/Stat», в наличии ровно 4 «D/Rez»: Враг нападает на мага.

Если в наличии ровно 5 «D/Rez»: Отряд воодушевлен.

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герои побеждают в сражении!

Если отсутствует 1 «Варвар Анвар/Выносливость»: Варвар падает смертью храбрых...

На этом приключение заканчивается...

Если отсутствует 1 «Паладин Браксус/Выносливость»: Паладин падает смертью храбрых...

На этом приключение заканчивается...

Если отсутствует 1 «Гном Стабл/Выносливость»: Гном падает смертью храбрых...

На этом приключение заканчивается...

Если отсутствует 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Маг падает смертью храбрых...

На этом приключение заканчивается...

✎ (Если отсутствуют 1 «D/Atk1», 1 «D/Atk2», 1 «D/Atk3», 1 «D/Atk4»: «Atk1» = 1, «Atk2» = 2, «Atk3» = 3, «Atk4» = 4), (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0)

○ Если в наличии 1 «D/Atk1», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Варвар**, ✎ «Atk1» = 0, «Stat» = 1,  $f(x)$  «Battle» — (12)

○ Если в наличии 1 «D/Atk2», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Паладин**, ✎ «Atk2» = 0, «Stat» = 2,  $f(x)$  «Battle» — (12)

○ Если в наличии 1 «D/Atk3», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Гном**, ✎ «Atk3» = 0, «Stat» = 3,  $f(x)$  «Battle» — (12)

○ Если в наличии 1 «D/Atk4», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Маг**,  $\text{«Atk4»} = 0$ ,  $\text{«Stat»} = 4$ ,  $f(x)$  «Battle» — **(12)**

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Храбрость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость», но отсутствует 5 «D/Rez»: **Храбрость**,  $\text{«Храбрость»} -1$ ,  $\text{«Rez»} = 5$  — **(12)**

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**,  $\text{«Dmg»} = 2$ ,  $\text{«Atk1»} = 1$ ,  $\text{«Atk2»} = 1$ ,  $\text{«Atk3»} = 1$ ,  $\text{«Atk4»} = 1$  — **(125)**

## 13

---

○ Z4 — **(66)**

## 14

---

### ТУМАННАЯ ВИВЕРНА

Мастерство **10**

Выносливость **16**

○ **Начать битву**,  $\text{«N»} = 206$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 10$ ,  $\text{«Выносливость»} = 16$  — **(12)**

## 15

---

**86**

На руках и коленях вы пробираетесь по проходу, который вскоре расширяется. Внезапно в боковых стенах открываются маленькие ниши, и из каждой на вас выскакивают крошечные существа, вооруженные длинными острыми ножами! Вы не можете отступить и вынуждены сражаться.

○ **Сражаться: 141** — **(320)**




## 16

---

206

Капитан и члены экипажа помогают вам подняться на ноги, приносят пищу и целебные настои, чтобы подкрепить ваши силы. **Восстановите выносливость до начального уровня.** Пока вы переводите дух, матросы начинают очищать палубу от огромной туши рептилии. Караннус неотрывно смотрит на чудовище. **«Это неестественный монстр,— говорит он.— Я знаю этих виверн, у этой хвост изменен. Посмотрите на эту кривую челюсть и то, как кости хребта торчат из ее спины. Это следы какой-то дурной магии».** Кентавр замолкает, резко поворачивается и идет помогать своим людям сбросить монстра в море.

 «Выносливость» = 24, «Выносливость» = 22, «Выносливость» = 20, «Выносливость» = 18

44 — (164)

## 17

---

80

Отпрыгиваете в сторону, и склянка с кислотой пролетает мимо. Она разбивается о стену, не причинив вам никакого вреда. Увидев, что план не сработал, крыса-мутант со злобным шипением набрасывается на вас.

309 — (68)

## 18

---

10

Вы входите в темную тихую пещеру, в нескольких метрах перед вами мелкий пруд со светло-молочной водой, которая отливает золотым блеском. Пока оглядываетесь на гладкие вековые сталагмиты и сталактиты, вы смутно вспоминаете легенду о Золотом Пруде Замка Арджент — он был создан давно умершим алхимиком, который привез этот драгоценный металл в Амарилию, которая изначально не имела своих собственных залежей золота. Стремясь заполучить сокровище, вы шагаете вперед, чтобы забрать часть самородков. Однако, пока пробираетесь по мелководью, то, что вы приняли за большой валун, начинает двигаться и поднимается на пару цилиндрических «ног», а затем угрожающе надвигается на вас! Чтобы получить золото, вы должны сразиться с этим странным врагом.

Сразиться: 403 — (35)

Убежать: 186 — (132)

## 19

---

354

Вы осторожно перешагиваете растяжки и обезвреживаете все ловушки. Теперь можно двигаться дальше.


258 — (347)

## 20

---

331

Вы не находите ни сокровищ, ни чего-либо другого полезного для вас в разрушенных и разграбленных зданиях на восточной стороне города. Возвращаясь на главную дорогу, вы натываетесь на небольшой каменный колодец. Вы смутно вспоминаете, что вам рассказывали о «Колодце Видений» рядом с Замком Арджент. Может, этот маленький невзрачный колодец - он и есть?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Золото»: **Бросить 1 золотой: 240**,   
«Золото» -1 — (189)


**Вернуться назад: 173 — (104)**

## 21

---

25

Вы нашли Жезл Ястреба - волшебную палочку, которая когда-то принадлежала величайшему волшебнику при дворе короля! Она отлично подходит для Саллазара. **Мастерство мага повышается на 1 очко.** Теперь пришло время покинуть тюрьму и вернуться на первый этаж замка.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Жезл Мага»: «Мастерство» +1), «Жезл Мага» +1

3 — (154)

## 22

---

347

Коридор приводит вас к открытой двери. Огромный очаг в северной стене, плиты, горшки, вертела - все это говорит вам, что здесь была кухня нижнего замка, хотя огонь в ней давно погас. Можете обыскать комнату или пойти дальше по коридору.

**Обыскать комнату: 27 — (152)**

**Пойти дальше: 155 — (29)**

## 23

### ВСТУПЛЕНИЕ

Дважды мы верили, что он убит, но дважды он снова оживал. Все, что осталось от его первоначальной формы — это рука скелета, но и этого достаточно. Когда он был вовлечен в ваш мир, его сущность слилась с плененным Демоном, и теперь Загор выращивает себе демоническое тело, он делает это даже сейчас, когда я говорю. Хотя я бессилён предотвратить это из своего убежища в моем мире, я обнаружил путь, по которому прошел к вам Загор, и я смог отправить ему вдогонку волшебные предметы - золотые талисманы. Они будут разбросаны вокруг логова, в котором сейчас растет демоническая форма Загора. Каждый из них ослабит его, поэтому, когда вы доберетесь туда, обязательно соберите их столько, сколько сможете». Вы не уверены, что вам нравится услышанное. С какой легкостью старик разглагольствует о том, что вас собираются отправить прямо в пустынные зловещие руины Замка Арджент! Это в сотнях километров отсюда, в Морозной Пустоши, и путь туда проходит через кишасщее монстрами ледяное море. Но он, как, ни в чем не бывало, продолжает: «На этот раз Загор должен быть уничтожен окончательно. Недостаточно его просто убить. Вам нужно будет убедиться, что его тело полностью сожжено в Сердце Огня под Замком Арджент. Именно там собирались Великие Волшебники вашего мира для создания заклинания Великой Огненной Стены, которая ограждает самые отдаленные места Амарилии, хотя, конечно, вы все это знаете и без меня».

«Я думал, что это просто сказка или обман,— грустно бормочет король,— до тех пор, пока Язтромо не рассказал мне о некоторых изменениях, произошедших в Замке Арджент. Мои собственные шпионы смогли проверить эти детали».

○ Дальше — (64)

## 24

### 93

К сожалению, ваша радость от находки омрачена шипением и хлюпающими звуками, которые доносятся из коридора. Источник шума находится между вами и выходом, поэтому вы решаете не медлить и пойти ему навстречу. Навстречу вам движется самая отвратительная гадина, которую вы когда-либо встречали в ваших приключениях: какое-то подобие ящерицы, длиной в два метра, покрытое болячками и пурпурно-желтыми пятнами по всей коже. Хуже того, этот ужас выглядит так, будто он был сшит из частей тела различных существ — включая человека или двоих, во всяком случае, вместо передних лап у него руки. Мерзкая тварь шипит и плюет вам в лицо сгусток желтой мокроты.

○ 402, ✎ «N» = 402, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

## 25

### ВСТУПЛЕНИЕ

Кристалл внезапно взрывается, разлетевшись на тысячу фрагментов. Вы и король Ириан ошеломлено смотрите вниз, на дымящиеся останки стола, на котором стоял кристалл. Вы не знаете, откуда исходило волшебство, изгнавшее старика обратно в его мир, но чувствуете зло и угрозу в воздухе вокруг вас. «Храбрый искатель приключений,— умоляет вас король.— Мне больше не к кому обратиться. Мои волшебники делают все возможное, поддерживая Огненную Стену, которая охраняет всю Амарилию: мои верные рыцари и те бароны, которым я могу доверять, имеют больше работы, чем могут выполнить, только благодаря им это королевство еще не распалось на куски. Прошу вас, отправляйтесь в Замок Арджент. Корабль для вас готов. Уничтожьте волшебника-злодея, который пришел на нашу землю, чтобы погубить ее. Вернитесь ко мне после совершения этого подвига, достойного величайшего из героев, и я щедро награжу вас!».


Судьба мира легла на ваши плеча, и вы чувствуете, как ее вес гнет вас к земле, но именно поэтому вы не можете отказаться от этой миссии. Ваше приключение начинается!


**Назад в меню — (1)**


## 26

192

Вы стоите перед каменной аркой входа в Замок Арджент. Дорога упирается в огромные оббитые железом ворота, за ними она уходит под землю так, чтобы в замок можно было попасть только через подземелья. Стены замка слишком высоки, чтобы через них можно было перебраться. Вы можете видеть центральную цитадель замка с примыкающими к ней восточным и западным крыльями, а на северной стороне замка, дальше всего от вас, Великую Башню, вокруг шпиля которой парят чайки. Именно там в самой высокой точке замка находится Тронная Комната, где десятки королей прошли Ритуал Меча, прежде чем править Амарилией из этой могучей крепости. Вы чувствуете, что где-то за этими стенами притаился и набирает силы этот монстр, Загор. Не тратя времени, вы идете к, казалось бы, неохраняемой цитадели. Массивные ворота покрылись ржавчиной, железные скрепы разрушает сырость. Охраны не видно.

 «A1» = 1, «A2» = 1

**Открыть магией: 401**,  «N» = 401, «Rez» = 1, «X» = 3 — **(148)**

**Выломать силой: 6**,  «N» = 6, «Rez» = 1, «X» = 1 — **(148)**

## 27

---

55

Когда вы собираетесь открыть эту дверь, то замечаете, что она уже приоткрыта, и изнутри доносятся визг и гортанный говор орков. Осторожно заглянув внутрь, вы видите, как орк мучает существо в маленькой клетке, тыча в него деревянным копьём. Вы никогда не видели такого зверя, он напоминает крупного поросенка, с железными пластинами вдоль спины и ног. У него толстое длинное розовое рыло, в которое и тычет жестокий орк, из-за этого бедняжка хрюкает и хнычет от страха.

- Спасти поросенка: 88 — (288)
- Закрыть дверь: 280 — (215)

## 28

---

313

Силы и ярости этого огромного Дракона хватило, чтобы уничтожить всех защитников Замка Арджент. Сможете ли вы противостоять этому чудовищу? Платформа сотрясается от его грозного рева. Есть ли у вас ониксовый посох?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Ониксовый посох»: **Ониксовый посох: 346 — (160)**
- Сражаться: 262 — (294)

## 29

---

155

Коридор поворачивает на восток. Впереди вас ждет опасная ловушка. Вам предстоит пройти через узкий туннель с острыми раскачивающимися лезвиями, вылетающими из ниш в стенах.

- 33, ✎** «N» = 33, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

## 30

---

382

Вы платите торговцу, и он отдает шкатулку старику. Небрежно бросив ее на бронзовое блюдо, мудрец, наконец, обращает внимание на вас: **«Вижу, вы направляетесь к замку Арджент, а?»**. Вы впечатлены силой его дара. Неужели ему достаточно одного взгляда, чтобы понять, кто вы и куда собираетесь? **«Нет, на самом деле все проще - это король сказал мне. Но у меня действительно было видение об этом месте несколько дней назад. Чумные крысы, целое полчище заразных крыс! Вот, возьмите это зелье, оно защитит вас от болезней и проклятий»**. Он с ловкостью, необычной для такого старого человека вскарабкивается на шаткую стремянку и достает с вершины шкафа небольшую коробку с лекарствами, затем вручает вам бутылку со светящейся синей жидкостью. Поблагодарив мудреца, вы возвращаетесь на пристань и вскоре отправляетесь в плавание на корабле.

 «Лекарство от болезней» +1


○ 220 — (264)

## 31

---

372

Странно, но комнаты Великого Тамплиера по-прежнему выглядят так же, как и в прежние славные дни Замка Арджент, хотя все здесь теперь покрыто пылью. Волшебный огонь жарко горит в камине, не давая дыма. Охотничьи трофеи развешаны на стенах, а церемониальные одежды и накидки висят на колышках рядом с ними. Вы погружаете руки в огонь, но он оказывается лишь иллюзией. Вы достаете из маленького тайника за камином Сферу Тамплиера. Это мощный источник магической энергии, с помощью которого Саллазар сможет усиливать свои заклинания. **Мастерство мага увеличивается на 1 очко**. Затем вы покидаете комнату и возвращаетесь в коридор.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Сфера Мага»: «Мастерство» +1), «Сфера Мага» +1

○ 185 — (302)


## 32

---

**ЧУМНЫЕ КРЫСЫ**

Мастерство **7**

Выносливость **8**

○ **Начать битву**,  «N» = 61, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (12)


## 33

---

124

Сильный порыв ветра сбивает вас с ног. **Потеряйте 2 очка выносливости.**

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен. Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -2, «Выносливость» -2, «Выносливость» -2, «Выносливость» -2


○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **190 — (295)**

## 34

---

401

Вам не удастся накопить достаточно магической энергии, чтобы произнести заклинание. Придется выламывать дверь силой.

○ **6**,  «N» = 6, «Rez» = 1, «X» = 1 — **(148)**


## 35

---

**КАМЕННЫЙ ГИГАНТ**

Мастерство **8**

Выносливость **14**

○ **Начать битву**,  «N» = 403, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 14 — **(12)**

## 36

---


33

Уклоняясь от лезвий, вы не замечаете металлических шипов, раскиданных по полу и несколько раз больно наступаете на них. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Наконец, смертоносный коридор остается у вас за спиной.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Отряд не может двигаться дальше и вынужден отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3,

«Выносливость» -3


○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **3**,  «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1 — **(154)**

## 37

### РЫЦАРЬ СМЕРТИ

Мастерство **11**

Выносливость **16**

○ **Начать битву**,  «N» = 46, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 16 — **(12)**

## 38

223

Вы нашли Минотавра-Чемпиона в его логове! Он сидит посреди кучи награбленных сокровищ и грызет ногу орка. Когда вы вторгаетесь к нему, Минотавр поднимается на массивные мускулистые ноги и сердито щелкает своим хлыстом. Открыв огромный рот, наполненный бледно-желтыми зубами, монстр готовится напасть на вас, обрушив шквал ударов кнутом и рогами. Есть ли у вас ониковый посох?


○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Ониковый посох»: **Ониковый посох: 150** — **(258)**

○ **Сражаться: 353** — **(153)**

## 39

328

Вы нашли могущественный лечебный эликсир, созданный лучшими целителями королевства! **Восстановите 16 очков выносливости.** Но ваша главная цель - покончить с Загором. Вы быстро покидаете платформу.

 «Выносливость» +16, «Выносливость» +16, «Выносливость» +16, «Выносливость» +16

○ **121** — **(308)**



# 40

---

75

Вы стоите на берегу Острова Башни. Перед вами длинная и прямая как стрела дорога, вымощенная камнем. Она ведет к воротам Замка Арджент, по обе стороны от нее много разрушенных зданий, эти руины остались здесь после орков и зомби, бесчинствовавших здесь во время войны против Костяного Демона. В разрушенных зданиях мало что сохранилось и вряд ли там есть что-то полезное для вас. Кроме того в руинах могут таиться недобитки из армии демона. Однако если вы хотите исследовать руины, то можете это сделать.

- Если в наличии 1 «А/А1»: **Руины на западе: 369**,  $\text{«A1»} = 0$  — **(85)**
- Если в наличии 1 «А/А2»: **Руины на востоке: 331**,  $\text{«A2»} = 0$  — **(20)**
- Подойти к воротам: 192** — **(26)**

# 41

---

**МУНГУС**

Мастерство **7**

Выносливость **14**

Атаки врага наносят урон 3.

**Начать битву**,  $\text{«Rez»} = 7$ , «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 14, «Dmg» = 3, «N» = 267 — **(12)**

# 42

---

**РЫЦАРЬ СМЕРТИ**

Мастерство **10**

Выносливость **10**


**Начать битву**,  $\text{«N»} = 46$ , «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 10 — **(12)**

## 43

26

Вы с криком срываетесь вниз, упав на острые металлические шипы. **Потеряйте 4 очка выносливости.** С большим трудом выбираетесь из ямы и продолжаете идти по коридору.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **280 — (215)**

## 44

400

Когда сознание возвращается к вам, вы чувствуете прохладный морской бриз на своем лице. Вы кашляете и плюетесь, когда вам в горло льется добрый глоток лучшего рома с Острова Краба. Улыбающееся лицо кентавра со слезами на глазах появляется в поле вашего зрения.

**«Нам пришлось иметь дело с несколькими орками, которые хотели вам убить, но это было наименьшее, что мы могли для вас сделать. Добро пожаловать в мир живых!»** Матросы на палубе «Славы Амарилии» радостно приветствуют вас, и, если вы вернетесь в Святилище, то получите великую славу и громкое признание. Амарилия по-прежнему является беспокойной землей с множеством злых существ, бродящих по ней — но теперь у нее есть шанс на возрождение, благодаря вам!

Дальше — **(57)**


## 45

**ЧУМНЫЕ КРЫСЫ**

Мастерство **7**

Выносливость **8**

Атаки врага наносят урон 4.

**Начать битву,**  «N» = 61, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, «Dmg» = 4 — **(12)**

## ВСТУПЛЕНИЕ

"Уважаемый Язтромо, герои прибыли! Расскажите им еще раз то, что вы мне поведали. А может быть, за это время вы узнали еще что-нибудь?" - спрашивает король. Взгляд старика устремляется на вас. Он выглядит слегка неодобрительно. "Хм, приветствую вас, храбрые незнакомцы. Слушайте меня внимательно. Я полагаю, что, по крайней мере, вы знаете о короле Краале и о поражении Костяного Демона из Бесплодной Бездны?". При этих словах вы вздрагиваете. Всем известно, как были, наконец, разгромлены армии Костяного Демона, а сам Демон заключен в Шкатулку Душ и изгнан в бесплодное пространство Равнины Опасности, где расположена Бесплодная Бездна, где он и находится по сей день. Прошло несколько лет, но шрамы этой страшной войны все еще заметны на землях Амарилии.

«А Вы знаете о Шкатулке Душ?». Вы киваете. "Ну, когда она была изготовлена, в нее была вплетена магия, чтобы изгнать Демона во внешние измерения. К сожалению, однако, был небольшой недостаток в том, как была соткана ткань заклинания. Так как эта магия позволяла, изгнать волшебное существо из вашего мира, она также создавала резонанс, позволяющий некоторым волшебным существам проникнуть в ваш мир. Я опасаюсь,— говорит старик учительским тоном, слегка поправляя забавные линзы, сидящие у него на носу,— что знаю, какое именно волшебное существо сделало это. В ваш мир из нашего. Из моего. Я не могу сказать, что мы сожалеем, что он покинул нас, но наша прибыль будет вашей потерей, если вы не сможете остановить его. Хуже того, он попал в ваш мир в том месте, где Шкатулка Душ была использована, чтобы изгнать демона. В Замок Арджент». Старик делает паузу, чтобы перевести дыхание. "Его зовут Загор, и он великий волшебник, один из самых могущественных в истории моего мира. Мой мир называется Титан, я полагаю, вы слышали, как ваши ученые упоминают о нем, хммм? Великая Аллансия с ее зловещим Портом Блэксэнд, которым правит этот гнусный лорд Аззур со своими коррумпированными друзьями, великие цивилизации Старого Мира, хаос ползущий по землям Кхула... вы слышали об этом? Ну, во всяком случае, я не буду больше болтать о моем доме, а то я стану сентиментальным и зря потрачу время. А теперь вернемся к Загору."

○ Дальше — (23)

## 339

В этой подземной комнате царит жуткий беспорядок, все вокруг завалено украшениями и безделушками, а все стены раскрашены волшебными символами и знаками. Вы видите, что единственный обитатель комнаты - это изможденный темный эльф, скорчившийся в углу с тонким кинжалом в одной руке и небольшой горсткой мелкого пепла в другой. Он явно собирается применить против вас какое-то заклинание.

○ Поговорить: 289, ✎ «N» = 289, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

○ Сражаться: 258 — (182)

## 48

---

311

Волшебный меч взлетает к потолку Великого Зала, затем обрушивается градом беспощадных ударов на Тулкаса. Отрубленная голова бывшего вождя орков падает возле подножья трона и катится по ступенькам вниз, оставляя за собой кровавый след. После этого Убийца Орков исчезает в толпе монстров, устраивая жестокую мясорубку.

○ 125 — (292)

## 49

---

## 50

---

308

Высокий и безмолвный призрак кастеляна Доррика торжественно возникает перед вами. Доррик бросился на свой меч, чтобы избежать ужасных пыток демона, поэтому его дух не безумен, в отличие от большинства призраков замка. Вы рассказываете Доррику о своих поисках и о том, чего достигли. Он впечатлен, но печально качает головой. **"Невыразимое зло лежит дальше в Великой Башне. За хрустальными дверями вас поджидает не только монстр, который даже сейчас, когда мы говорим, растит свою демоническую форму, но и могучий Дракон Войны. Одолеть одного из них — это было бы подвигом, достойным легенды. Но убить обоих — трудно поверить, что даже такие герои как вы могут совершить такое... Но, может быть, Сфера Тамплиеров сможет помочь? Слушайте: по соседству с этим местом палаты Великого Тамплиера при дворе короля, он все еще рыщет там в тени. Он лишился разума, его сердце и воля уничтожены запретной магией, и он очень силен. Если вы поищете за камином в его палатах, то найдете тайник. Некоторая сила может все еще находиться в Сфере. Он всегда использовал ее в битве, чтобы укрепить себя. Это все, что я могу сказать вам».** Призрак медленно исчезает, и вы решаете разыскать нужную комнату.

○ 228 — (69)

## 51


---


МУМИЯ

Мастерство 10

Выносливость 14

Атаки врага наносят урон 4.

 «X» = 1


○ Начать битву,  «N» = 288, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 14, «Dmg» = 4 — (12)

## 52

---

208

Боковой проход приводит в пещеру, которая очень слабо освещена сиянием, исходящим от кристаллов, растущих из стен и потолка. Острые сталактиты висят как люстры в теплом воздухе. В этом месте ощущается своеобразная аура волшебства, и, когда вы с осторожностью крадетесь вперед, в воздухе появляется светящийся синий энергетический барьер, блокирующий вход. Можете попытаться развеять его с помощью магии или же вернуться назад и пойти в пещеру с золотом.

○ Применить магию: 40,  «N» = 40, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)

○ Вернуться назад: 10 — (18)


## 53

---

ЭЛЬФ-ВОР

Мастерство 12

Выносливость 10


○ Начать битву,  «N» = 157, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 10 — (12)

## 54

---

53

Покончив с гоблинами, вы находите в углу тайник в неприметной нише. Там спрятан кошелек с **3 золотыми** и превосходный варварский рогатый шлем, который Анвар с удовольствием надевает себе на голову. **Варвар получает 1 очко мастерства.** Затем покидаете тренировочный зал.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Шлем Варвара»: «Мастерство» +1), «Шлем Варвара» +1, «Золото» +3

○ 265 — (59)

## 55

---

312

Комната Бетела была разграблена, но, к вашему удивлению, на столе лежит короткий меч — а три мертвых орка лежат на полу! Кровавые пятна рядом с их телами выглядят относительно свежими. Пока вы размышляете над этой сценой, меч начинает говорить: **«Я — меч, убивающий орков! Моего хозяина убил их проклятый вождь Тулкас! Приведи меня к нему, и тогда я смогу отомстить!»**. После этих слов меч взлетает в воздух и начинает всюду следовать за вами. А вы возвращаетесь в коридор.

 «Меч "Убийца Орков"» +1

○ 280 — (215)

## 56

---

162

Волшебная энергия заставляет свет в зале мерцать, на долю секунды все исчезает, а затем перед вами появляется призрачная фигура молодого рыцаря. Он не уверен, что может вам доверять, но когда вы клянетесь в благородном характере вашей миссии, он соглашается вам помочь. Он говорит, что вы можете найти медицинскую помощь в храме к западу отсюда, и что напротив храма есть еще один источник исцеления — волшебный фонтан. Он предупреждает вас, что в Великом Зале, на следующем этаже, обитает вождь орков Тулкас, он держит там свой двор в окружении мутантов, нежити, свирепых орков и монстров. Он также говорит, что вам следует попытаться найти сумасшедшего старого торговца (известного как **Трёхглазый Хааг** из-за очков, которые он постоянно носит), поскольку у него может быть снаряжение или магия на продажу. Невероятно, но старик попал в замок несколько лет назад и сумел выжить: **«И остерегайся восточного и западного крыльев цитадели»**,— добавляет молодой человек, когда его призрачная фигура исчезает.— **Остерегайся Грула, Хранителя...**». Затем он исчезает, и вы решаете продолжить путь дальше.

 «Имя торговца - Хааг» +1

○ 347 — (22)

## 57

---

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!



## 58

---

## 59

265


Теперь вы стоите в главном вестибюле Замка Арджент. Вдоль стен были развешаны стяги и щиты с гербами провинций Амарилии, но многие из них теперь разбиты или порваны и брошены на каменный пол. Факелы на стенах горят неравномерно и тускло освещают помещение, но то, что их кто-то зажег, означает, что здесь должны быть живые существа, а это означает опасность. По обе стороны от ворот есть двери, и из-за одной из них вы можете различить ворчание и гортанную речь орков! Это, безусловно, простые стражники, у которых вряд ли есть золото или ценные предметы, поэтому бессмысленно тратить на них свои силы. Вы идете через вестибюль так тихо, как только можете. Перед вами небольшие двери слева и справа от вас, а прямо впереди еще одна.

- Если в наличии 1 «А/А1»: **Дверь справа: 20**,  «А1» = 0 — **(247)**
- Если в наличии 1 «А/А2»: **Дверь слева: 318**,  «А2» = 0 — **(67)**
- Большая дверь: 376** — **(270)**

## 60

220

Также вы находите сделанный из желтой кости **Ключ Дракона**. А рядом лежит тяжелый каменный молот. Он отлично подойдет для Стаббла. **Мастерство гнома повышается на 1 очко**. Больше тут делать нечего, и вы решаете вернуться в Медный Проход.

 «Ключ Дракона» +1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Молот Гнома»: «Мастерство» +1), «Молот Гнома» +1

- 85** — **(213)**

## 61

51

За дверью спуск, ведущий в сырые и темные глубины. Здесь находятся подземные тюрьмы замка. Вы проходите мимо комнаты отдыха тюремщиков. Хотите зайти внутрь?

- Открыть дверь: 158** — **(191)**
- Идти по коридору: 184** — **(2)**


## 62

---

263

Толкнув рукой дверь, вы активируете хитрую ловушку. Из стены позади вас вылетает копье и вонзается вам в спину. **Потеряйте 3 очка выносливости.** После этого дверь со скрипом открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **83 — (237)**

## 63

---

122

Вы находите панель в восточной стене, которая не достаточно плотно прилегает к каменной кладке — да это же потайная дверь!

○ **164 — (311)**

## 64

---

### ВСТУПЛЕНИЕ

Глаза старика теперь сияют от возбуждения. «Ах, да, замок. Он теперь меняет свою форму, постепенно трансформируясь под воздействием старой магии Загора и его слуг, скрывающихся внутри, они стараются восстановить его и укрепить. Не вся эта магия может быть темной и злой, вы, возможно, даже сумеете найти там помощь, помимо тех предметов, которые я туда послал. Но я также опасаюсь, что один из самых могущественных и опасных Демонических Драконов Войны, который несколько лет назад избежал гибели в финальной битве, имеет какое-то отношение к волшебным изменениям в замке. Он имеет возможность использовать одну из разновидностей магии, и он добивается мести за свое поражение путем союза с Загором, чтобы принести гибель всей Амарилии. Возможно, в своем безумии он думает о нем как о Демоне, которому когда-то служил. Что ж, конечно же, в какой-то степени он прав, Загор теперь отчасти демон». Призрачная сцена начинает исчезать и искажаться. Слабые белые искры с треском проскакивают на гранях кристалла. Голос старика полон удивления и досады. «Еще рано! Я должен сказать вам о...».

○ **Дальше — (25)**




## 65

---

261

Вы достигли середины коридора, и, похоже, он никогда не закончится. Когда вы с усилием смотрите вперед, то видите перед собой шаркающую фигуру в гниющих повязках. Вас поджидает самый сильный из нежити-стражей замка. Огромная Мумия протягивает свои гниющие руки, чтобы задушить вас! Враг медленно приближается. Есть ли у вас взрывная сфера?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Взрывная сфера»: **Взрывная сфера: 356**,   
«Взрывная сфера» -1 — **(201)**

**Напасть на мумию: 350** — **(114)**

## 66

---


Z5 — **(301)**

## 67

---

318

Вы вошли в огромный зал для тренировок и строевой подготовки. Раньше вдоль стен стояли ряды знамен и стойки с тренировочным оружием, но потом здесь бесчинствовали слуги демона. У подножия дальней стены лежит наполовину сожженная куча раздробленного оружия и разодранных вымпелов и знамен. Высоко над вами огромные дубовые балки пересекают потолок.

**Обыскать комнату: 394**,  «N» = 394, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(148)**

**Выйти в коридор: 265** — **(59)**


## 68

---

**КРЫСА-МУТАНТ**

Мастерство **7**

Выносливость **9**

**Начать битву**,  «N» = 285, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,  
«Выносливость» = 9 — **(12)**

## 69

---

228

Вскоре вы находите большую дубовую дверь. Она искусно украшена резным барельефом, на котором изображены рыцари с мечами.

- Открыть комнату: 124 — (106)
- Пойти дальше: 185 — (302)

## 70

---

288

Вы спешите к выходу из этого проклятого коридора ко входу в огромный зал, похожий на пещеру.

- 180 — (332)

## 71

---

191

Заклинание "Полет" не срабатывает, и вы теряете равновесие.

- 26 — (43)

## 72

---

**МАГ САЛЛАЗАР**

Ни один бард никогда не будет петь эпические баллады о его доблести в обращении с оружием, но нужно ли ему это? Он искусный маг и может применять заклинания, чтобы сбежать от опасности или запутать, ослабить и победить врагов, и он знает, как использовать магические предметы способами, неизвестными воинам. В своих приключениях он полагается на хитрость и ум, но если он вынужден сражаться — одолеть его будет не так просто, как может показаться! По причуде судьбы он носит то же имя, что и прошлый Великий Волшебник Амарилии, и он нескромно стремится к этому званию, но не к повторению его трагической судьбы.

- Назад — (161)

## 73

---

96

Вы стреляете из магической рогатки в Грула. Волшебный черный камень на огромной скорости врезается в тролля, сбивая его с платформы прямо в пропасть. Вам удалось покончить с опасным противником!

252 — (243)


## 74

---

304

За дверью раздается жуткий голос Загора: **«Вы хотите встретиться со мной, но вы делаете это без уважения!»** В тот же миг из отверстия в стене вылетают молнии и бьют вас в грудь. **Потеряйте 3 очка выносливости.** После этого дверь беззвучно открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3


Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **391 — (112)**

## 75

---

73

Эту дверь в свое время открыли ударами топора, оставив глубокие следы на дереве. Внутри - древний Зал Гномов, где некогда размещались элита королевской армии: служившие королю воины-гномы. Орки разрушили эту комнату особенно тщательно, пол усеивают кости, а скелеты, подвешенные к дубовым потолочным балкам, показывают, что случилось с жившими здесь гномами.

**Обыскать комнату: 122,**  «N» = 122, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)

**Выйти к коридор: 399 — (165)**

## 76

---

36

Вскоре западный коридор приводит вас к двери, от которой веет страхом и смертью. Над

ней висит табличка: "Коллекция Мунгуса".

Открыть дверь: 274 — (263)

Пойти дальше: 185 — (302)


## 77

---

ГРУЛ

Мастерство 10

Выносливость 8

Начать битву,  «N» = 252, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 8 — (12)


## 78

---

ТЕМНЫЙ ТАМПЛИЕР

Мастерство 11

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 372, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 10 — (12)

## 79

---

131

Вам удается сотворить заклинание "Свет", и вы смело спускаетесь в секретный проход.

30 — (145)

## 80

390

Эта дверь заперта, но вы быстро находите ключи на теле Тулкаса и открываете ее, за ней находится тюремная камера. На ложе из грязной соломы сидит старик с покрасневшими глазами, одетый в когда-то белоснежные одежды, он смотрит на вас с выражением полной безнадежности, а потом с восторгом и радостью, когда понимает, что вы не один из тех, кто служит Тулкасу. **«Мой друг, как я могу отплатить вам за то, что освободили меня? — говорит он. «Я целитель, и вы, должно быть, преодолели множество трудностей, чтобы дойти до этого ужасного логова зла!»** Целитель читает над вами сильное заклинание исцеления, и вы чувствуете, как ваши раны начинают заживать. **Восстановите 8 очков выносливости.** Затем он подбегает к трону Тулкаса и открывает потайное отделение в его основании, достает оттуда кольцо и надевает себе на палец. **«Мой друг, я не воин и не волшебник, я больше ничем не могу помочь вам в ваших поисках. Я был заперт здесь так долго, я ничего не знаю об ужасных изменениях, произошедших здесь, хотя я их и ощутил. Я должен вернуться назад к моему господину, королю»** Знаете ли вы имя этого целителя?

 «Выносливость» +8, «Выносливость» +8, «Выносливость» +8, «Выносливость» +8

Если в наличии 1 «Снаряжение/Имя целителя - Зукурульм»: **Зукурульм:**  
149 — (220)

Попрощаться: 211 — (310)

## 81

212

Вам не удастся найти ничего интересного, и вы покидаете библиотеку, возвращаясь в коридор.

3 — (154)

## 82

262

Вы победили Дракона Войны! Это подвиг, которым может похвастаться лишь горсточка людей в Амарилии! И, конечно же, драконы известны своими кладами, не так ли? На левом краю платформы виднеется сундук с изображением короны, а на правом - стоит столик с каким-то зельем. Внезапно платформа начинает рушиться, и у вас есть время выбрать только что-то одно.

Открыть сундук: 106 — (287)


Забрать зелье: 328 — (39)

## 83

### ЯДОВИТОЕ РАСТЕНИЕ

Мастерство 8

Выносливость II


Начать битву,  «N» = 349, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 11 — (12)

## 84

61

За столом сидит множество дворян и придворных короля Краала или, вернее, их останки. Безмолвные скелеты в лохмотьях некогда великолепных одежд образуют жуткую шеренгу в тихом темном пространстве зала. Столовое серебро давным-давно украли, но вы находите **пару золотых** в одной из керамических чаш. Здесь ощущается странная тревожная атмосфера. Вы почувствуете, что души умерших еще могут оставаться в этом месте. Можете попытаться с помощью магии связаться с обитающими здесь духами или вернуться назад в коридор.

 «Золото» +2

- Связаться с духами: 162,  «N» = 162, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)
- Покинуть комнату: 347 — (22)

## 85

369

Вы несколько часов копаетесь в останках наименее разрушенных домов и находите **5 золотых** в кожаном кошельке, который был забит в отверстие в стене. Когда возвращаетесь на главную дорогу, вы натываетесь на группу бродячих koboldов. Трое из них выпрыгивают из-за полуразрушенной каменной стены, и хотя они смотрятся как оборванцы, их топоры выглядят достаточно острыми.


 «Золото» +5

- Сражаться: 32 — (267)

## 86

337

Вы подходите к двери, которая заперта магией на небольшой хрустальный замок. Единственный способ открыть его — использовать хрустальный ключ. Если у вас нет такого ключа, то вы должны продолжить поиски в другом месте.

Если в наличии 1 «Снаряжение/Хрустальный ключ»: **Хрустальный ключ: 254**,   
«Хрустальный ключ» -1 — **(195)**

**Вернуться назад: 399 — (165)**

## 87

---

136

Попытаться перепрыгнуть через пропасть — это серьезный риск! Однако вам это удастся, и вы успешно приземляетесь на другой стороне обрыва.


**295 — (278)**

## 88

---

374

С необычайной ловкостью маленький зверь запрыгивает на спину Стаббла и роется в его рюкзаке. Он учуял золотой самородок гнома, хватает его своими лапами, а затем с жадностью пожирает! Когда поросенок спрыгивает вниз, вы видите, что железные пластины у него на мордочке, спине и ногах заметно увеличились, а животное издает тихое удовлетворенное ворчание. Маленький зверь, который теперь всегда следует за Стабблом, поможет ему в будущих битвах. **Мастерство гнома увеличивается на 1 очко.**

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Железный поросенок»: «Мастерство» +1), «Железный поросенок» +1


**280 — (215)**

## 89

---

97

Первое, что вы замечаете в этой комнате — это несколько взаимно пересекающихся кругов, нарисованных на полу. Внезапно в центральном круге магического рисунка появляется слабое мерцание, и что-то начинает материализоваться.

**Дальше: 190**,  «N» = 190, «Rez» = 1, «X» = 4 — **(148)**


## 90

---

114

Обыскав странную пещеру, вы находите кожаный кошель с **5 золотыми** и украшенную необычным узором игральную карту. Она лежит рубашкой вверх, на которой нарисована змея с красными глазами. Можете перевернуть ее или отправиться дальше в пещеру, где видели блеск золота.

 «Золото» +5

Перевернуть карту: 147,  «N» = 147, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

Двигаться дальше: 10 — (18)

## 91

---

308

Вы пытаетесь поговорить с душами умерших, но отрубленные головы молчат. Видимо, они уже давно покинули мир живых, и пытаться что-нибудь узнать от них бесполезно. Возвращаетесь в коридор западного крыла.


185 — (302)

## 92

---

46

Темный Рыцарь был вооружен великолепным магическим мечом, который отлично подходит для Браксуса. **Мастерство паладина увеличивается на 1 очко**. Оставив комнату, вы возвращаетесь в Бронзовый Проход.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Меч Паладина»: «Мастерство» +1), «Меч Паладина» +1


85 — (213)

## 93

---

403

Победив каменного стража, вы подходите к Золотому Пруду и вынимаете из него большой **золотой самородок**. Затем отправляетесь в обратный путь.

 «A3» = 0, «Золотой самородок» +1

186 — (132)



## 94

---

### ПАЛАДИН БРАКСУС

Это имя - свидетельство благородного происхождения. Браксуса назвали в честь давно умершего амарильского короля, и, кто знает, может в его венах течет благородная кровь. Он такой же умелый воин, как и любой паладин, и хотя не отличается жизнелюбием, зато лучше может использовать магию. Возможно, он самый универсальный воин из всех искателей приключений, он искусен с мечом и луком и можете использовать магическое оружие с максимальным эффектом.

**Назад** — (161)

## 95

---

404

Заклинание "Телепорт" срабатывает и переносит вас в новое место.

**298** — (206)


## 96

---

### ОРКИ-МУТАНТЫ

Мастерство 8

Выносливость 16

**Начать битву**,  «N» = 39, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 16 — (12)


## 97

---

### ЯЩЕРИЦА-МУТАНТ

Мастерство 7

Выносливость 9


**Начать битву**,  «N» = 116, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (12)

## 98

### ВОИНЫ-СКЕЛЕТЫ

Мастерство **8**


Выносливость **15**

Начать битву,  «N» = 298, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 15 — **(12)**

## 99

307

Вы находите мощную магическую рогатку, заряженную светящимся черным камнем, что выглядит весьма интересным. Положив ее в заплечный мешок, вы покидаете комнату.


 «Магическая рогатка» +1

166 — **(144)**

## 100

229

Все в порядке. Безмозглые орки и зомби не смогли прорваться в эту комнату из-за магического барьера, поэтому покои волшебника не пострадали. Заходите внутрь и тщательно все изучаете. Вы находите **2 золотых, 3 порции провизии**, а также волшебный ларец, из которого достаете **Золотой Талисман!**

 «Золото» +2, «Провизия» +3, «Золотой Талисман» +1


182 — **(227)**

## 101

80

Склянка с кислотой разбивается о ваши доспехи, обжигая едкими брызгами. **Потеряйте 3 очка выносливости.** После этого крыса-мутант с визгом набрасывается на вас.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин

Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **285** — **(68)**

## 102

---

19

Магия свитка накладывает на вас частичную невидимость. Маскировка работает, и монстры не реагируют на вас сразу. Вам удастся пройти незамеченными мимо толпы орков-мутантов и подойти к площадке перед самым тронном, когда магия свитка рассеивается.

**39** — **(222)**

## 103

---

191

Вы произносите заклинание "**Полет**" и легко перелетаете через яму. Затем продолжаете путь по коридору, думая об опасностях, которые ждут вас впереди.

**280** — **(215)**

## 104

---

173

У вас за спиной раздается протяжный вой. Оглянувшись, вы видите свирепого кобольда-мутанта. Похоже, он подстерегает своих жертв, прячась в развалинах возле колодца. Теперь вам предстоит сражаться.


**Сражаться: 256** — **(225)**

## 105

---

212

Кажется, что один из книжных шкафов неплотно примыкает к южной стене. Дальнейший осмотр показывает, что его можно сдвинуть так, чтобы он откатился в сторону. За ним находится секретный проход, ведущий вниз и на восток, но внутри царит крошечная темнота. Можете осветить себе путь с помощью магии или принести из коридора факел.

**Осветить магией: 131**,  «N» = 131, «Rez» = 1, «X» = 3 — **(148)**

Принести факел: 271 — (200)

## 106

---

124

Когда вы открываете дверь, видите за ней могучего врага, уже готового к бою и ожидающего вас. Одетое в черные латы существо когда-то было Великим Тамплиером при дворе короля. Его разум разрушен магией, и теперь он послушная пешка на службе у демона.


Сражаться: 372 — (78)

## 107

---

59

Забрав ключи с одного из тел, вы открываете сундук. Внутри лежат **3 золотых** и небольшая головка сыра с перцем, завернутая в бледно-зеленые листья (добавьте к своим запасам **2 порции еды**). Кроме того вы находите волшебные сапоги, которые повышают ловкость своего владельца. Они отлично подходят Стабблу. **Мастерство гнома повышается на 1 очко**. Затем вы покидаете логово воров.

 «Золото» +3, «Провизия» +2, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Сапоги Гнома»: «Мастерство» +1), «Сапоги Гнома» +1

3 — (154)

## 108

---

1

Корабль, что доставит вас на запад к побережью Острова Башни, где лежат запретные руины когда-то величественного Замка Арджент, уже готов к отплытию. Можете отправиться туда немедленно или сначала посоветоваться с одним из мудрецов короля, прежде чем поднять паруса.

Плыть на корабле: 220 — (264)

Посетить мудреца: 154 — (217)

## 109

---

263

Толкнув рукой дверь, вы активируете хитрую ловушку. Из стены позади вас вылетает копье, но вы успеваете от него уклониться. После этого дверь со скрипом открывается.

83 — (237)


## 110

---

100

Чумазные воришки очень рады, что вы не хотите сражаться с ними. У них и без того тяжелая жизнь, они с трудом воруют достаточно еды, чтобы не умереть с голоду и стараются держаться подальше от орков и зомби, бродящих по замку. Наконец, самый юный из воришек предлагает вам за 5 золотых волшебные сапоги, повышающие ловкость своего владельца. **Они отлично подойдут Стабблу и повысят мастерство гнома на 1 очко.**

 «Rez» = 1

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Купить сапоги (5 зол.)**,  «Rez» = 0, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Сапоги Гнома»: «Мастерство» +1), «Сапоги Гнома» +1

Покинуть логово: 3 — (154)

## 111

---

113

Вы открываете дверь и оказываетесь в круглой комнате с голыми стенами. В ее центре стоит высокая фигура, с ног до головы закованная в полированные черные латы. **«Приготовьтесь умереть»**, — звучит безжизненный голос, когда рыцарь двумя руками поднимает большой меч, готовясь к нападению. Ужас охватывает вас — вы должны сразиться с Рыцарем Смерти Замка Арджент. Есть ли у вас ониковый посох?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Ониковый посох»: **Ониковый посох: 241 — (249)**

Сразиться: 46 — (37)

## 112

---

391

На величественном троне, на котором раньше восседали мудрые и великие короли Амарилии, и к которому ведут широкие мраморные ступени, теперь сидит невыразимое зло. У него могучее тело, чешуйчатая кожа, как у демона, но под ней видны выпирающие кости, а левая рука полностью лишена плоти и погружена в металл и дерево трона, пульсирующее фиолетовое сияние окружает его. Загор поднимается на ноги, и вы видите, что монстр огромен, он ростом почти четыре метра! Он поднимает огромный украшенный, рунами посох и закатывает рукава, широко и тожественно ухмыляясь ужасной кривой ухмылкой. Загор-Демон яростно кричит на вас, стоя рядом со своим оскверненным тронem: **«Вы смеее стоять передо мной? Я не для того был изгнан из своего мира, чтобы пасть от руки таких ничтожеств!»** Он буквально источает презрение и гнев! Теперь битва действительно началась. Вы стоите лицом к лицу с величайшей угрозой, которую когда-либо знала Амарилия! Не будет ни просьб о пощаде, ни милосердия, ни сдачи, все просто — или вы, или демон. Самое время пробудить волшебную силу Золотых Талисманов!

54 — (123)


## 113

---

КАМЕННАЯ ГОРГУЛЬЯ

Мастерство 9

Выносливость 12

Начать битву,  «N» = 383, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12 — (12)

## 114

---

350

Мумия выпускает зловонное ядовитое дыхание. Есть ли у вас зелье защиты от яда?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье защиты от яда»: **Защита от яда: 97 — (205)**

Сражаться: 288 — (51)


## 115

---

## 116

349

Очистив сундук от растений, вы открываете его и находите внутри драгоценный камень - **рубин**. Также на стене возле сундука висит геральдический герб: **рыцарь сражается с красным львом**. Затем вы покидаете комнату.


 «Рубин» +1, «Записка "Рыцарь - красный лев"» +1

5 — (328)

## 117

127

**«Ах, вы, должно быть, тот знаменитый торговец со столь славной репутацией, Трехглазый Хааг!»**,— говорите вы, предлагая руку в знак приветствия. Странный старик тепло улыбается и отвечает: **«Вы слышали обо мне? Они все еще говорят обо мне в далеком Кабаале?»** Вы не имеете понятия, помнят его или нет, но изо всех сил льстите ему, уверяя, что имя его широко известно, и как вам приятно встретиться с ним. Торговец тает от удовольствия и заверяет, что рад вести с вами дела. Он вручает вам небольшой зеленый хрустальный кулон в форме ключа. **«Не знаю, для чего это нужно, но я уверен, что этот ключ что-то открывает»**, - небрежно поясняет он. Самое время посмотреть, что у торговца есть на продажу.

 «Хрустальный ключ» +1


194 — (137)

## 118

40

Когда вы касаетесь волшебного барьера, потоки магической энергии проникают в ваше тело, и вы чувствуете сильный холод. **Потеряйте 3 очка выносливости**. Затем магический барьер исчезает, открывая вам путь вперед.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше, и вам приходится отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3,  
«Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **386 — (286)**

## 119

---

23

Вы смогли разгадать загадку этих странных рун — это ловушка для магов! Если бы вы наложили заклинание «Открыть», то активировали бы ловушку. Это говорит о том, что тот, кто прячется за этой дверью, боится волшебников, так что вы открываете дверь обычным способом.


339 — (47)

## 120

---

370

Тщательно осматриваете высушенные и сморщенные яйцеподобные предметы. Они слишком велики для яиц, однако сморщенные трупки детенышей внутри них доказывают, что это действительно драконьи яйца, вернее, когда-то ими были. Вы замечаете, что одно яйцо треснуло, и густая жидкость сочится из трещины в кожистой скорлупе. Набрав ее в пустую бутылку и добавив несколько простых реагентов, вы создаете **зелье защиты от огня**. Оно может спасти вас от пламени дракона, если вы его, конечно, встретите. Затем вы продолжаете путь по восточному коридору.

 «Зелье защиты от огня» +1

221 — (235)

## 121

---

381

Вы не замечаете ничего необычного и выходите из комнаты обратно в коридор.

399 — (165)

## 122

---

401

Вы произносите заклинание "Открыть", и ворота перед вами со скрипом приоткрываются. Вы заходите внутрь.

103,  «N» = 103, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)



## 123

### ДЕМОН-ЗАГОР

Если в наличии ровно 16 «Враг/Мастерство»: Мастерство **16**

Если в наличии ровно 15 «Враг/Мастерство»: Мастерство **15**

Если в наличии ровно 14 «Враг/Мастерство»: Мастерство **14**

Если в наличии ровно 13 «Враг/Мастерство»: Мастерство **13**

Если в наличии ровно 12 «Враг/Мастерство»: Мастерство **12**

Если в наличии ровно 40 «Враг/Выносливость»: Выносливость **40**

Если в наличии ровно 36 «Враг/Выносливость»: Выносливость **36**


Если в наличии ровно 32 «Враг/Выносливость»: Выносливость **32**


Если в наличии ровно 28 «Враг/Выносливость»: Выносливость **28**

Если в наличии ровно 24 «Враг/Выносливость»: Выносливость **24**

Если в наличии ровно 1 «D/X» или в наличии ровно 3 «D/X» или в наличии ровно 5 «D/X» или в наличии ровно 7 «D/X»: Мастерство врага снижается.

Если в наличии ровно 2 «D/X» или в наличии ровно 4 «D/X» или в наличии ровно 6 «D/X» или в наличии ровно 8 «D/X»: Выносливость врага снижается.

 «N» = 54, «Rez» = 7, «Мастерство» = 16, «Выносливость» = 40, «X» = 0

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Золотой Талисман»: **Золотой Талисман**,  «Золотой Талисман» -1, «X» +1, (Если в наличии ровно 1 «D/X» или в наличии ровно 3 «D/X» или в наличии ровно 5 «D/X» или в наличии ровно 7 «D/X»: «Мастерство» -1), (Если в наличии ровно 2 «D/X» или в наличии ровно 4 «D/X» или в наличии ровно 6 «D/X» или в наличии ровно 8 «D/X»: «Выносливость» -4)

○ **Начать битву** — (12)


## 124

### МИНОТАВР-ЧЕМПИОН

Мастерство **10**

Выносливость **8**

Атаки врага наносят урон 3.

○ **Начать битву**,  «N» = 353, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 8, «Dmg» = 3 — (12)

## 125

○ Если в наличии ровно 56 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **56** — (190)


○ Если в наличии ровно 56 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **56** — (155)

○ Если в наличии ровно 206 «D/N»: **206** — (16)

- Если в наличии ровно 32 «D/N»: **32** — (143)
- Если в наличии ровно 256 «D/N»: **256** — (208)
- Если в наличии ровно 401 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **401** — (122)
- Если в наличии ровно 401 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **401** — (34)
- Если в наличии ровно 6 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **6** — (139)
- Если в наличии ровно 6 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **6** — (127)
- Если в наличии ровно 103 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **103** — (142)
- Если в наличии ровно 103 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **103** — (150)
- Если в наличии ровно 265 «D/N»: **265** — (59)
- Если в наличии ровно 394 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **394** — (335)
- Если в наличии ровно 394 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **394** — (349)
- Если в наличии ровно 53 «D/N»: **53** — (54)
- Если в наличии ровно 61 «D/N»: **61** — (84)
- Если в наличии ровно 162 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **162** — (56)
- Если в наличии ровно 162 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **162** — (296)
- Если в наличии ровно 402 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **402** — (233)
- Если в наличии ровно 402 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **402** — (339)
- Если в наличии ровно 116 «D/N»: **116** — (146)
- Если в наличии ровно 289 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **289** — (234)
- Если в наличии ровно 289 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **289** — (260)
- Если в наличии ровно 258 «D/N»: **258** — (285)
- Если в наличии ровно 33 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **33** — (324)
- Если в наличии ровно 33 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **33** — (36)
- Если в наличии ровно 212 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **212** — (105)
- Если в наличии ровно 212 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **212** — (81)
- Если в наличии ровно 131 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **131** — (79)
- Если в наличии ровно 131 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **131** — (203)
- Если в наличии ровно 2 «D/N»: **2** — (11)
- Если в наличии ровно 59 «D/N»: **59** — (107)
- Если в наличии ровно 47 «D/N»: **47** — (318)
- Если в наличии ровно 138 «D/N»: **138** — (279)
- Если в наличии ровно 362 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **362** — (230)
- Если в наличии ровно 362 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **362** — (265)
- Если в наличии ровно 177 «D/N»: **177** — (242)
- Если в наличии ровно 169 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **169** — (219)
- Если в наличии ровно 169 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **169** — (179)
- Если в наличии ровно 136 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **136** — (87)
- Если в наличии ровно 136 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **136** — (329)
- Если в наличии ровно 40 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **40** — (211)
- Если в наличии ровно 40 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **40** — (118)
- Если в наличии ровно 114 «D/N»: **114** — (90)

- Если в наличии ровно 147 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **147** — **(226)**
- Если в наличии ровно 147 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **147** — **(317)**
- Если в наличии ровно 403 «D/N»: **403** — **(93)**
- Если в наличии ровно 263 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **263** — **(109)**
- Если в наличии ровно 263 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **263** — **(62)**
- Если в наличии ровно 383 «D/N»: **383** — **(340)**
- Если в наличии ровно 267 «D/N»: **267** — **(149)**
- Если в наличии ровно 303 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **303** — **(344)**
- Если в наличии ровно 303 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **303** — **(313)**
- Если в наличии ровно 4 «D/N»: **4** — **(259)**
- Если в наличии ровно 298 «D/N»: **298** — **(206)**
- Если в наличии ровно 203 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **203** — **(261)**
- Если в наличии ровно 203 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **203** — **(140)**
- Если в наличии ровно 388 «D/N»: **71** — **(6)**
- Если в наличии ровно 404 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **404** — **(95)**
- Если в наличии ровно 404 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **404** — **(268)**
- Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 80 «D/N»: **80** — **(17)**
- Если в наличии ровно 80 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **80** — **(101)**
- Если в наличии ровно 285 «D/N»: **285** — **(343)**
- Если в наличии ровно 122 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **122** — **(63)**
- Если в наличии ровно 122 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **122** — **(341)**
- Если в наличии ровно 381 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **381** — **(312)**
- Если в наличии ровно 381 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **381** — **(121)**
- Если в наличии ровно 29 «D/N»: **29** — **(334)**
- Если в наличии ровно 349 «D/N»: **349** — **(116)**
- Если в наличии ровно 126 «D/N»: **126** — **(167)**
- Если в наличии ровно 225 «D/N»: **225** — **(181)**
- Если в наличии ровно 12 «D/N»: **12** — **(8)**
- Если в наличии ровно 190 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **190** — **(295)**
- Если в наличии ровно 190 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **124** — **(33)**
- Если в наличии ровно 217 «D/N»: **217** — **(256)**
- Если в наличии ровно 354 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **354** — **(19)**
- Если в наличии ровно 354 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **354** — **(253)**
- Если в наличии ровно 191 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **191** — **(103)**
- Если в наличии ровно 191 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **191** — **(71)**
- Если в наличии ровно 26 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **26** — **(309)**
- Если в наличии ровно 26 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **26** — **(43)**
- Если в наличии ровно 88 «D/N»: **88** — **(159)**
- Если в наличии ровно 157 «D/N»: **157** — **(212)**
- Если в наличии ровно 9 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **315** — **(255)**
- Если в наличии ровно 9 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **239** — **(236)**


- Если в наличии ровно 405 «D/N»: **405** — **(290)**
- Если в наличии ровно 204 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **204** — **(250)**
- Если в наличии ровно 204 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **204** — **(177)**
- Если в наличии ровно 39 «D/N»: **39** — **(222)**
- Если в наличии ровно 125 «D/N»: **125** — **(292)**
- Если в наличии ровно 46 «D/N»: **46** — **(92)**
- Если в наличии ровно 370 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **370** — **(120)**
- Если в наличии ровно 370 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **370** — **(348)**
- Если в наличии ровно 146 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **146** — **(238)**
- Если в наличии ровно 146 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **146** — **(291)**
- Если в наличии ровно 307 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **307** — **(99)**
- Если в наличии ровно 307 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **307** — **(175)**
- Если в наличии ровно 69 «D/N»: **69** — **(336)**
- Если в наличии ровно 123 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **123** — **(228)**
- Если в наличии ровно 123 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **123** — **(207)**
- Если в наличии ровно 252 «D/N»: **252** — **(243)**
- Если в наличии ровно 36 «D/N»: **36** — **(76)**
- Если в наличии ровно 308 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **308** — **(50)**
- Если в наличии ровно 308 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **308** — **(91)**
- Если в наличии ровно 372 «D/N»: **372** — **(31)**
- Если в наличии ровно 353 «D/N»: **353** — **(346)**
- Если в наличии ровно 296 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **296** — **(224)**
- Если в наличии ровно 296 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **296** — **(300)**
- Если в наличии ровно 288 «D/N»: **288** — **(70)**
- Если в наличии ровно 334 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **334** — **(304)**
- Если в наличии ровно 334 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **334** — **(133)**
- Если в наличии ровно 262 «D/N»: **262** — **(82)**
- Если в наличии ровно 54 «D/N»: **54** — **(138)**

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Провизия», но отсутствуют 24 «Варвар Анвар/Выносливость» или 22 «Паладин Браксус/Выносливость» или 20 «Гном Стабл/Выносливость» или 18 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Лечение отряда**,  «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Провизия» -1

# 126

202

Вы спрашиваете сэра Дэвиана о картине с рыцарем и волшебным летающим мечом. Он вздыхает и отвечает: **«Это сэр Бетел, он был моим другом. Он был могучим воином и использовал в бою волшебный летающий меч. Этот клинок мог сражаться независимо от хозяина, он танцевал в воздухе и рубил орков в капусту. Увы, этот храбрый рыцарь тоже, конечно, погиб. Чтобы найти его комнату, когда выйдете отсюда, вы должны отправиться на север, затем на восток мимо Ястребиного Холла до перекрестка. Там вы должны повернуть на север, а потом на восток и идти до конца коридора. Так вы найдете палаты Рыцарей Арджента»**. Вы благодарите Дэвиана за помощь и затем покидаете Зал Героев.

 «Имя рыцаря - Бетел» +0


399 — (165)


# 127

6

Створки ворот очень тяжелые. Вам удастся немного приоткрыть их, но вы чувствуете сильную усталость. **Потеряйте 2 очка выносливости**. Немного отдышавшись, вы заходите внутрь.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен. Отряд не может двигаться дальше и вынужден отступить...

 «Выносливость» -2, «Выносливость» -2, «Выносливость» -2, «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **103**,  «Rez» = 1, «N» = 103, «X» = 4 — (148)

# 128

**ГОБЛИНЫ-УБИЙЦЫ**

Мастерство 6

Выносливость 11

**Начать битву**,  «N» = 53, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 11, «Rez» = 7 — (12)

## 129

---

377

Огромный святающийся кубок возникает на вершине посоха, поднимается над головой Грула и опрокидывается, выплеснув на него каскад дымящейся кислоты! Огр вопит от боли и отступает назад.

○ 69 — (336)


## 130

---

304

За дверью раздается жуткий голос Загора: **«Вы хотите встретиться со мной, но вы делаете это без уважения!»** В тот же миг из четырех отверстий в стене вылетают молнии и бьют вас в грудь. **Потеряйте 12 очков выносливости.** После этого дверь беззвучно открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -12, «Выносливость» -12, «Выносливость» -12, «Выносливость» -12

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **391 — (112)**

## 131

---

42

Вам удастся выбить дверь, но вы производите слишком много шума. Из западного конца коридора прибегают двое скелетов, вооруженных примитивными луками. Предстоит сражаться.

○ Сражаться: 71 — (333)

## 132

---

186

Вернувшись в первую пещеру, вы обнаружите, что на этой стороне есть деревянная платформа, ее лебедка не заржавела, поэтому можно без проблем перебраться обратно через пропасть и вернуться в коридор.

○ 3 — (154)

## 133

---

## 134

---

234

Вы нашли вход на следующий этаж. Вдоль стен комнаты спиралью вьется огромная каменная лестница. Она ведет к входу на второй этаж высоко над вами. Лестницу охраняют жуткие воины-скелеты, вооруженные щитами и копьями. Они не пропустят вас без боя.

○ Сражаться: 298 — (98)

## 135

---

181

Когда брызги святой воды попадают на призрака, он начинает испуганно кричать и пытается улететь, но яркая вспышка света рассеивает его, изгоняя беспокойный дух из этого мира.

○ 36 — (76)

## 136

---

320


Замок на этой двери сломан, поэтому вы осторожно толкаете ее и входите в то, что когда-то было великолепной библиотекой. Увы, прекрасные книги в кожаных переплетах и священные рукописи были уничтожены в оргии бессмысленного разрушения, орки даже сложили костер из книг и книжных шкафов, хотя некоторые из них все еще стоят вдоль стен пустые и заброшенные. В обломках могут таиться какие-то подсказки, но придется потратить некоторое время на поиски.


○ 212, ✎ «N» = 212, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)


## 137

194

Торговец готов продать вам **три порции еды** за 3 золотых, а также предлагает купить у него за 15 золотых превосходный **латный доспех** для Браксуса. **С ним мастерство паладина увеличится на 1 очко.**

 «Rez» = 1, «X» = 1

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Три порции еды (3 зол.)**,  «Золото» -3, «Rez» = 0, «Провизия» +3

Если в наличии 15 «Снаряжение/Золото», в наличии ровно 1 «D/X»: **Латный доспех (15 зол.)**,  «X» = 0, «Золото» -15, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Латы Паладина»: «Мастерство» +1), «Латы Паладина» +1

**Выйти в коридор: 141 — (327)**

## 138

54

Вы победили Загора. но вам необходимо уничтожить его тело. Вы знаете, что должны сбросить демона в Сердце Огня, иначе он скоро воскреснет. Переносите тело вниз по ступенькам через арку, шагаете в луч света и спускаетесь на каменную платформу, где спал дракон. Жуткий коридор с черепами в стенах ждет вас впереди. Вы зажимаете свою волю в кулак и спешите прорваться мимо ужасных призраков страха и отчаяния, которые ждут вас здесь. С нарастающим отчаянием вы мчитесь наперегонки со временем. Спускаетесь по деревянной лестнице, распахиваете хрустальные двери и мчитесь дальше по Бронзовому Проходу. Вихри хаотической магии завывают вокруг вас, кругом царит ад кромешный. Вы чувствуете, что двигаетесь как во сне, едва ли уже помня, кто вы такие и куда вы идете, вас ведет интуиция, сила воли и характер! Вы пробегаете через Великий Зал, где держал свой двор вождь орков Тулкас (к счастью, здесь уже никого нет) и бежите на юг к каменным ступеням над пропастью. Когда вы пробегаете через комнату стражи на пути к южному проходу, визг хаотической магии в Замке Арджент становится почти невыносимым. Странные фантомы и иллюзии танцуют перед вашими глазами. Уклоняясь и уворачиваясь от них их, вы мчитесь вперед. Вы бросаете тело Загора-Демона в пропасть Сердца Огня, и ужасный крик доносится из бездонных глубин внизу. Огонь сжигает тело колдуна-демона, не позволив ему восстановиться, и вы, шатаясь, идете назад по восточному коридору к выходу из Замка Арджент. Вы мало что помните из того, что было после этого.

**400 — (44)**

## 139

6

Вам удалось со скрипом приоткрыть тяжелые ворота, и вы заходите внутрь.

**103**,  «N» = 103, «Rez» = 1, «X» = 4 — **(148)**



## 140

---

203

Заклинание "Открыть" почему-то не срабатывает. Приходится положиться на старый верный способ - выбить дверь силой.


42 — (131)

## 141


---

66

Эльф предлагает вам купить за 4 золотых странный **Золотой Талисман**, который он нашел в подвалах замка. Или, возможно, вас заинтересовал волшебный **мерцающий плащ** эльфа? Он отдаст его вам всего за 6 золотых. **Плащ отлично подойдет для Саллазара и повысит мастерство мага на 1 очко.**

 «Rez» = 1, «X» = 1

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии 4 «Снаряжение/Золото»: **Золотой Талисман**,  «Rez» = 0, «Золото» -4, «Золотой Талисман» +1

Если в наличии ровно 1 «D/X», в наличии 6 «Снаряжение/Золото»: **Эльфийский плащ**,  «X» = 0, «Золото» -6, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Плащ Мага»: «Мастерство» +1), «Плащ Мага» +1

Попроцаться: 239 — (236)

## 142

---

103

За дверью есть ловушка — над полом натянут тонкий шнур, но, к счастью, вы его видите и спокойно перешагиваете.

265 — (59)

## 143

---

32

У кобольдов нет ничего ценного, а запас крысиного мяса в их рюкзаках непригоден в пищу.

75 — (40)

## 144

---

166

Вы стоите в круглой комнате восточной башни. Крыша башни высоко над вами, каменные ступени вьются вдоль стен к деревянной платформе наверху, на которой вы видите огромную деревянную баллисту, нацеленную на вас. Рядом с ней лежит предмет, который вы безошибочно узнаете — волшебный ларец. Тем не менее, страж башни не позволит вам просто так забрать его! Это - Грул, гигантский одноглазый тролль-мутант, он держит в руках дубину, которая размером примерно с вас и громко рычит, когда вы входите. Если вы хотите забрать у него сокровище, вам придется убить эту огромную тварь. Есть ли у вас ониксовый посох?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Ониксовый посох»: **Ониксовый посох: 246 — (315)**
- Сражаться: 69 — (289)**

## 145

---

30

Магический свет хорошо освещает коридор, и вы замечаете, что вдоль западной стены несколько кирпичей явно сдвинуты с места. После проверки вы обнаруживаете, что многие из них можно вынуть. За ними вы видите узкий лаз, по которому можно только ползти на четвереньках.

- Пролезть в лаз: 86 — (15)**
- Пройти мимо: 271 — (200)**

## 146

---

116

Вы замечаете, что монстр оставлял за собой след из слизи, когда двигался. След ведет от кухонной двери на север, а потом на восток. В этом проходе есть только одна дверь, и она находится слева от вас, но след идет по прямой линии до конца коридора и заканчивается у стены! Здесь должна быть потайная дверь, и действительно, вы вскоре находите секретный проход.

- Секретный проход: 171 — (170)**
- Идти по коридору: 155 — (29)**

# 147

224

Лакированная белая дверь открывается в большую комнату, посреди которой, к вашей радости, стоит сундук, однако с этого расстояния вы не можете точно разглядеть геральдический символ на этом сундуке. Его охраняет уродливое создание, похожее на жука-переростка. Размахивая острыми клешнями, монстр начинает приближаться.

Сражаться: 225 — (151)

Убежать: 5 — (328)

# 148

Если в наличии ровно 1 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ПРОВЕРКА МАСТЕРСТВА**  
Вероятность: 85%


Если в наличии ровно 2 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ПРОВЕРКА ВНИМАНИЯ**  
Вероятность: 90%

Если в наличии ровно 3 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ПРОВЕРКА МАГИИ**  
Вероятность: 80%

Если в наличии ровно 4 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ПРОВЕРКА УДАЧИ**  
Вероятность: 75%

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


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

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Бросить кубики**,  (Если в наличии ровно 1 «D/X»: «Stat» = 85), (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Stat» = 90), (Если в наличии ровно 3 «D/X»: «Stat» = 80), (Если в наличии ровно 4 «D/X»: «Stat» = 75), «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Stat», «Slash» = 100, вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «Slash», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 2), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3) — (148)

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Провалить проверку**,  «Rez» = 3 — (148)

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Дальше** — (125)


Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Принять результат** — (125)

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии 1 «Снаряжение/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1, «Rez» = 1 — (148)

# 149

267

Обыскав комнату тюремщика, вы находите в деревянном сундуке **6 золотых** и зачарованную магией **кольчугу**. По размерам она отлично подходит Стабблу. **Мастерство гнома увеличивается на 1 очко**. Затем вы решаете вернуться обратно в коридор.

 «Золото» +6, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Кольчуга Гнома»: «Мастерство» +1), «Кольчуга Гнома» +1

281 — (277)

## 150

---

103

Вы не заметили растяжки на полу и, шагнув, упали на землю. Из двух дверей по обе стороны от вас раздаются крики тревоги, и когда вы встаете на ноги, из каждой двери выскакивает по орку! Вы должны одолеть их, пока они не позвали подмогу.

Сражаться: 265 — (221)


## 151

---

ЖУК-МУТАНТ

Мастерство 9

Выносливость 9


Начать битву,  «N» = 225, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (12)

## 152

---

27

Повсюду мешки с заплесневевшей мукой, сгнившие злаки, разбитые глиняные горшки и остатки разложившейся пищи, но вы также находите несколько запечатанных воском банок с консервированными фруктами и гарвой — очень питательным корнеплодом с далекого Острова Краба. Добавьте **4 порции еды** к своим запасам.

 «Провизия» +4

93 — (24)


## 153

### МИНОТАВР-ЧЕМПИОН

Мастерство **10**

Выносливость **16**





Атаки врага наносят урон 3.

**Начать битву**,  «N» = 353, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 16, «Dmg» = 3 — **(12)**

## 154

3


Вы находитесь в самом центре Замка Арджент, первый этаж. Какие места хотите посетить?

- Если в наличии 1 «A/A1»: **Библиотека: 320**,  «A1» = 0 — **(136)**
- Если в наличии ровно 1 «A/A2»: **Храм Шандаллы: 378**,  «A2» = 0 — **(251)**
- Если в наличии ровно 1 «A/A3»: **Сердце Огня: 77**,  «A3» = 0 — **(4)**
- Если в наличии ровно 1 «A/A4»: **Подземная тюрьма: 51**,  «A4» = 0 — **(61)**
- Лестница: 144** — **(157)**

## 155

56

Вы застигнуты врасплох, и когти монстра сбивают вас с ног. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Теперь вы должны сражаться с виверной, спасая свои жизни.

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

- Сражаться: 206** — **(14)**

## 156

11

Вы стоите перед входом в Великий Зал. Вы знаете, что за этой дверью вас ждет по-настоящему трудная задача. Судя по уровню шума, внутри полным-полно монстров.

- Войти внутрь: 300** — **(202)**
- Пойти дальше: 41** — **(305)**

## 157

---

144

Путь к лестнице на второй этаж проходит мимо двери, на которой начертана простая магическая руна. Дверь закрыта, и замка на ней не видно.

- Открыть магией: 203, ✎ «N» = 203, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)
- Выбить дверь: 42 — (131)
- Идти к лестнице: 234 — (134)

## 158

---

98

Вскоре после рассвета, когда вы разминаете ноги на палубе, справа по борту море внезапно начинает бурлить. Вы достаете свое оружие, но пока смотрели за борт корабля, истинная опасность обрушилась с туманного неба. Большая белая рептилия длиной в несколько метров с перепончатыми крыльями, загнутыми когтями, огромной пастью и длинным хвостом с шипом на конце пикирует прямо на вас!

- Дальше, ✎ «N» = 56, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

## 159

---

88

Вы открываете клетку, чтобы освободить несчастное животное. Оно с удовольствием трется мордой о вашу ногу и издает мягкий звук, почти как мурлыканье у кошки. Затем железный поросенок издает более громкий звук, и вы опасаетесь, что этот шум может привлечь внимание других орков. Попытки заставить замолчать существо ни к чему не приводят. Вы догадываетесь, что оно, возможно, голодно. Есть ли у вас в рюкзаке золотой самородок?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Золотой самородок»: Золотой самородок: 374, ✎ «Золотой самородок» -1 — (88)
- Подождать: 145 — (194)

## 160

---

346

На ониксовом посохе есть четыре магических символа. Какой из них хотите нажать?

- Красный лев — (307)
- Синяя стрела — (307)

Зеленая звезда — (216)

Желтый кубок — (307)

## 161

---

### ОТРЯД ГЕРОЕВ

Варвар Анвар — (232)

Паладин Браксус — (94)

Гном Стабл — (214)

Маг Саллазар — (72)

Начать приключение — (108)


## 162

---

304

За дверью раздается жуткий голос Загора: **«Вы хотите встретиться со мной, но вы делаете это без уважения!»** В тот же миг из трех отверстий в стене вылетают молнии и бьют вас в грудь. **Потеряйте 9 очков выносливости.** После этого дверь беззвучно открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -9, «Выносливость» -9, «Выносливость» -9, «Выносливость» -9

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **391 — (112)**

## 163

---

### ПРАВИЛА

1. Вы управляете отрядом из четырех героев. Если кто-нибудь из них погибнет, то игра закончится поражением.

2. В сражениях герой и враг бросают 2d6, затем прибавляют свое мастерство. У кого результат выше, тот выигрывает раунд и наносит урон.

3. Каждая порция пищи восстанавливает 4 очка выносливости всем героям.


4. Отряд не может нести больше 10 порций еды.

5. Приятной игры!

## 164

44

Проходит еще много дней в море и ваше судно, наконец, бросает якорь в пяти километрах от Острова Башни. Даже с этого расстояния вы можете увидеть огромную тянущуюся ввысь громаду Замка Арджент, он поднимется в свинцовые небеса прямо за границей береговой линии. Галера не может идти дальше из-за мелководья, поэтому вы благодарите экипаж, который доставил вас сюда, собираете вещи и перебираетесь в прочную гребную шлюпку, предназначенную для вас. Кентавр Караннус крепко трясет вашу руку на прощание и говорит: **«Мы направляемся к реке Гельд и, надеюсь, получим приют у тех немногих людей, кто еще живет в землях вверх по течению. Мы вернемся за вами в новолуние, надеюсь на ваше безопасное возвращение с новостями о победе. Если вас здесь не будет,— он делает паузу,— мы придем еще раз в следующее новолуние. Вся наша надежда на вас».** Вы покидаете корабль и высаживаетесь на берег.


 «A1» = 1, «A2» = 1


○ 75 — (40)


## 165


399

Вы находитесь на втором этаже Замка Арджент. Все проходы здесь освещены волшебными факелами. Они светят довольно тускло, поскольку с годами их магия ослабела, но этого вполне хватает. Куда хотите отправиться?

○ Если в наличии ровно 1 «А/А1»: **Усыпальница: 337**,  «A1» = 0 — (86)

○ Если в наличии ровно 1 «А/А2»: **Зал Гномов: 73**,  «A2» = 0 — (75)

○ Если в наличии ровно 1 «А/А3»: **Зал Героев: 343**,  «A3» = 0 — (280)

○ **Ястребиный Холл: 5**,  «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1 — (328)


## 166

### ЗОМБИ-СТРАЖНИКИ

Мастерство 7

Выносливость 13

Атаки врагов наносят урон 3.

○ **Начать битву**,  «N» = 12, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 16, «Dmg» = 3 — (12)




## 167

---

126

Колосс, наконец, повержен! Утомленные и измученные боем, вы подходите к деревянному сундуку и внимательно изучаете его. Внутри оказывается драгоценный камень - **топаз**. А рядом на стене висит геральдический герб: **тролль, держащий в лапах желтый кубок**. Теперь пришло время продолжить поиски в другом месте.

 «Топаз» +1, «Записка "Тролль - желтый кубок"» +1

5 — (328)

## 168

---

188

**«Волшебник Ремстар, я пришел с миром!»** - это все, что вы успеваете сказать. Призрак замирает в нерешительности, не зная, что делать дальше. **«Я здесь не для того, чтобы тревожить вас или сражаться с вами. Я пришел, чтобы расправиться со злом внутри этого замка»**. Призрак выглядит бесконечно печальным, измученным и отчаявшимся, затем он шепчет: **«Освободи меня от этой муки. Демон сделал меня своим слугой. Меня подверг пыткам в своих ужасных подземельях этот монстр — Мунгус, и я был приговорен к ужасной смерти. Я навсегда обречен скитаться в этих стенах, если только какая-то добрая душа не освободит меня»**.

57 — (345)

## 169

---

## 170

---

171

За потайной дверью находятся каменные ступени, ведущие на север. Они измазаны слизью, поэтому вы спускаетесь с осторожностью. Ступени заканчиваются у двери, она не выглядит очень прочной, но на ней есть светящиеся волшебные руны. Это магическое предупреждение не входить внутрь.

Открыть магией: 110 — (342)

Открыть силой: 23 — (119)

## 171

---

189

Вы поднимаете посох и концентрируетесь на символе льва. Из кончика посоха возникает волшебная фигура огненного льва и сразу же набрасывается на рыцаря, нанося ему серьезные раны. Теперь победить Рыцаря Смерти будет заметно проще.

○ Сражаться: 46 — (42)

## 172


---

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Мастерство 8

Выносливость 8

Атаки врага наносят урон 4.

○ Начать битву,  «N» = 47, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8, «Dmg» = 4 — (12)

## 173

---

70

Открыв дверь, вы заглядываете в большое помещение за ней. То, что вы видите, наполняет ваше сердце страхом! Вокруг стен огромной комнаты лежит великое множество огромных пожелтевших костей, и, пока вы смотрите, кости начинают двигаться, рывками ползут друг к другу и начинают соединяться вместе, сначала образуется позвоночник, потом конечности и крылья. Скелет дракона внезапно поднимается на ноги.

○ Сражаться: 4 — (325)

## ВСТУПЛЕНИЕ

Пять долгих и утомительных лет прошли с тех пор, как армии Костяного Демона опустошили такое множество прекрасных земель Амарилии. Зомби и орки, заполонившие равнины, были достаточно мерзкими, но они были ничто в сравнении с Демоническими Драконами Войны, которые пожрали тысячи жизни: людей, гномов, эльфов и кентавров, прежде чем сам Демон был заперт внутри Шкатулки Душ. Победа была, наконец, достигнута, но какой ценой! Зомби и много кто похуже все еще бродят по земле, потому что осталось слишком мало воинов, чтобы уничтожить их. Двор мальчика-короля, Ириана, по слухам, раздирают мелкие дразги и интриги советников. В наши дни большинство людей живут за плотно закрытыми окнами и крепко запертыми дверями. Многодневное путешествие привело вас в Святилище, городу на острове Каулдрон, самом далеком острове области, известной как Ледяной Покров, где ныне расположен королевский двор. Вы быстро получаете аудиенцию у короля. Вы поражены его обликом, большинство людей по-прежнему называют его «мальчик-король», но теперь Ириан почти вырос, теперь он сильный мужчина, но, безусловно, ему все еще не хватает опыта в искусстве управления королевством, хотя он и пытается это скрыть за громким голосом и властными манерами.

«Приветствую,— говорит он, когда вы преклоняете колени перед его тронном. «О, пожалуйста, встаньте. У меня уже есть в Святилище все подхалимы, в которых я здесь нуждаюсь. Я сыт ими по горло. Пойдем». Он поднимается, покидает тронный зал и ведет вас по узкому коридору в свои личные покои. Немного пораженный его неформальным обращением, вы следуете за ним.

«Смотрите,— говорит он, подходя к столу накрытому черным покрывалом, с вышитыми на нем золотыми рунами, и аккуратно потирает пальцами большой кусок бело-голубого кристалла. Тот слегка гудит, и призрачная сцена проецируется в середине комнаты. Седовласый старик сидит в самом захлавленном кабинете, какой вы когда-либо видели: повсюду разбросаны бумаги, хрустальные шары, связки крыльев летучих мышей, бутылки с травяными настоями и другие предметы. Неужели старик смотрит на вас?

○ **Дальше** — (46)

## 307

Вам не удалось ничего найти, и вы покидаете комнату, сожалея о потраченном времени.

○ **166** — (144)

# 176


---

## ЯДОВИТОЕ РАСТЕНИЕ

Мастерство 8

Выносливость II

Атаки врага наносят урон 4.

Начать битву,  «N» = 349, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 11, «Dmg» = 4 — (12)

# 177

---

204

Вам не удастся открыть портал, не хватает магической энергии. Задвинув портал красной занавеской, вы возвращаетесь назад и входите в Великий Зал.

300 — (202)

# 178

---

49

Когда вы бежите по навесному мосту, Дракон Войны расправляет крылья и выдыхает в вашу сторону поток обжигающего пламени. К счастью, зелье отлично действует, и огонь не наносит вам никакого вреда. Вы поднимаетесь на платформу.

313 — (28)

# 179

---

168

Вам не удастся произнести заклинание "Полет". Похоже, Сердце Огня влияет на магические потоки. Тогда остается второй вариант - разбежаться и прыгать.

136,  «N» = 136, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

# 180

---

## ВОЗДУШНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Мастерство 12

Выносливость 12

Начать битву,  $\text{«N»} = 217$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 12$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 12 - (12)$

# 181

---

225

Покончив с жуком, вы открываете сундук и находите внутри драгоценный камень - **сапфир**. Рядом на стене висит большой геральдический герб: **минотавр, из груди которого торчит синяя стрела**. Затем вы покидаете комнату и возвращаетесь в коридор.

$\text{«Сапфир»} +1$ ,  $\text{«Записка "Минотавр - синяя стрела"»} +1$

5 — (328)

# 182

---

## ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ

Мастерство 8

Выносливость 10

Начать битву,  $\text{«N»} = 258$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 8$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 10 - (12)$

# 183

---

## ОРКИ-МАРОДЕРЫ

Мастерство 8

Выносливость 14

Начать битву,  $\text{«N»} = 177$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 8$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 14 - (12)$

# 184

---

43

Прямо за поворотом на север, в западной стене коридора есть дверь из кованого железа. Изнутри доносятся жуткие женские крики.

- Открыть дверь: 341 — (248)
- Пойти дальше: 11 — (156)


# 185

---

СЭР ДЭВИАН

Мастерство 12

Выносливость 10


Начать битву,  «N» = 29, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 10 — (12)

# 186

---

137

Вы нашли мастерскую Моранеса. Он прославился как неутомимый изобретатель необычного оружия и странных машин и устройств. Конечно, некоторые из них были страшно неэффективны, но, изучая его зарисовки и модели гигантских катапульта и баллист, вы понимаете, что когда-то он, должно быть, очень помог защитникам Замка Арджент. Очевидно, что оставаться здесь опасно, ловушка на двери вряд ли является единственной. Можете осмотреть модели Моранеса и изучить его заметки и проекты, но если решите, что это слишком опасно, можете выйти в коридор и продолжить поиски в другом месте.

- Осмотреть комнату: 307,  «N» = 307, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)
- Выйти в коридор: 166 — (144)


# 187

---

КАМЕННЫЙ КОЛОСС

Мастерство 8

Выносливость 14

Начать битву,  «N» = 126, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 14 — (12)


## 188

---

### ГОБЛИНЫ-УБИЙЦЫ

Мастерство 8

Выносливость 11


Начать битву,  «N» = 53, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 11 — (12)

## 189

---

240

Когда вы бросаете монету в колодец, вода внизу вскипает и бурлит, создавая светящуюся иллюзию. Лицо девушки смотрит на вас из воды. У вас в голове звучат ее слова: **"Ищите по ту сторону Сердца Огня, но остерегайтесь волшебника-предателя Ремстара!"** Затем видение внезапно исчезает, будто чего-то испугавшись.

 «Имя волшебника - Ремстар» +1

173 — (104)

## 190

---

56

Вы успеваете вовремя отпрыгнуть от монстра, и тварь лишь царапает когтями палубу. Теперь вы должны сражаться с туманной виверной, спасая свои жизни.

Сражаться: 206 — (14)

## 191

---

158

Вы заглядываете в комнату. Здесь на страже стоит огромная каменная статуя. Монстр изображает демона - каменные крылья, рога и человеческое тело. Как только вы входите, гаргуля немедленно шагает вперед, не давая вам шансов сбежать отсюда. Это будет жестокая схватка.

Сражаться: 383 — (113)

## 192

---

389

Если посмотреть на север, то невооруженным взглядом видно, что этот проход буквально нафарширован ловушками. На полу хорошо видны растяжки, а в стенах бойницы, из которых могут вылететь арбалетные болты. Ясно, что миновать этот участок коридора будет непросто.

354,  «N» = 354, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

## 193

---

## 194

---

145

Маленькое существо выбегает из комнаты так быстро, что вы мгновенно теряете его из виду. Пожав плечами, вы выходите в коридор.


280 — (215)

## 195

---

254

Вы вставляете ключ в замок, и дверь беззвучно распахивается. В длинной, похожей на зал комнате в тяжелых каменных гробах покоятся забальзамированные тела нескольких священников. Стены вокруг задрапированы шелковыми и бархатными тканями, и повсюду начертаны символы добрых богов Амарилии. Закрыв за собой дверь, вы внимательно осматриваете гробы и замечаете, что на крышке одного из них видны заметные царапины, будто кто-то пытался его открыть.

Сдвинуть крышку: 309,  «N» = 309 — (210)

Выйти из комнаты: 399 — (165)




# 196

---

## ВЕДЬМА-НАГА

Мастерство 9

Выносливость 11

Начать битву,  «N» = 405, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,  
«Выносливость» = 11 — (12)

# 197

---

189

Посох не срабатывает, а времени перезарядить его у вас нет. Предстоит сражаться.

46 — (37)

# 198

---

377

Посох не срабатывает, а времени перезарядить его у вас нет. Предстоит сражаться.

252 — (289)


# 199

---

## ЯЩЕРИЦА-МУТАНТ

Мастерство 9

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 116, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,  
«Выносливость» = 9 — (12)

## 200

---

271

Проход заканчивается маленькой дверью. Она выглядит скрипучей и слегка поврежденной. За ней слышатся чьи-то голоса. Вышибаете дверь и готовитесь расправиться с существами, однако вам противостоят только три изможденных оборванных вора. Вся обстановка комнаты - ветхие постели, колченогий стол и наполовину сломанные стулья, их освещают синим светом волшебный факел, в его свете вы видите деревянный сундук в углу. Молодые люди отступают перед вами, держа в руках ножи. Они очень боятся вас и не атакуют первыми.

**Поговорить: 100 — (110)**

**Сражаться: 59 — (306)**

## 201

---

356

Вы поджигаете фитиль на гномьей сфере и бросаете в Мумию, пока она еще не успела приблизиться. Сфера взрывается вихрем огня, поджигая Мумию пылающим маслом. Ее бинты горят, и вскоре от Мумии остается лишь горстка пепла. Теперь можно двигаться дальше.

**288 — (70)**

## 202

---

300

«Ад кромешный» будет весьма скромным описанием Великого Зала, который лежит за этими дверями. Комната заполнена одурманенными, потерявшими разум существами, которые вопят, пускают слюни и гримасничают. Огромный огр как в летаргическом сне периодически бьет в барабан, чтобы добавить еще больше шума, в то время как одурманенные гоблины трубят в раковины и дудят на флейтах. Впереди вы замечаете уродливых орков-мутантов. За ними в дальнем конце зала вы видите массивную фигуру Тулкаса, Великого Вождя Орков, который сидит в полукоматозном состоянии на своем троне. Гротескная уродливая корона венчает его раздутую голову, из которой растут уродливые костяные выступы, торчащие через отверстия в короне. Есть ли у вас свиток невидимости?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Свиток невидимости»: **Свиток невидимости: 19, **  
«Свиток невидимости» -1 — **(102)**

**Пробиваться к трону: 39 — (96)**

## 203

---

131

Вам не удастся сотворить заклинание "Свет", и вы решаете принести факел из коридора.

271 — (200)

## 204

---

117

Вы вошли в палаты Рыцарей Арджента, элиты защитников замка. Это множество комнат, которые, несмотря на свои размеры, были тщательно разграблены орками. Тем не менее, на большинстве дверей все еще есть щиты с гербами Рыцарей Арджента вместе с их именами. Знаете ли вы имя рыцаря, который прославился своей ненавистью к оркам?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Имя рыцаря - Бетел»: **Сэр Бетел: 312 — (55)**

**Выйти в коридор: 280 — (215)**


## 205

---

МУМИЯ

Мастерство 10

Выносливость 14


**Начать битву**,  «N» = 288, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 14 — (12)


## 206

---

298

Перед вами поднимается огромная каменная лестница, которая ведет на следующий уровень замка. Вы все ближе и ближе к Великой Башне, где покоится Загор! Когда вы пересекаете каменный мост, чувствуете сильную магическую энергию, концентрирующуюся вокруг вас. **Восстановите 4 очка выносливости.** Чувствуя себя бодрым и свежим, вы открываете дверь на вершине лестницы и проходите через пустую комнату к другой двери в дальней стене.

 «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Выносливость» +4

**399**,  «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1 — (165)


## 207

---

123

Гигантское копье раскалывает кусок стены у вас над головой, и на вас падают тяжелые камни. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Со всех ног вы бежите к Грулу, чтобы покончить раз и навсегда с ненавистным троллем.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Сражаться: 172 — (77)**

## 208

---

246

Покончив с кобольдом-мутантом, вы решаете скорее вернуться на побережье.

○ 75 — (40)

## 209

---

52

Открыв дверь, вы приводите в действие хитроумную механическую ловушку, которая угрожает обезглавить вас своими острыми лезвиями!


○ 146,  «N» = 146, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

## 210

---

309

Когда вы с большим усилием сдвигаете крышку гроба, у вас за спиной раздается радостный визг. Из-за колонны высовывается злобная крыса-мутант и, прицелившись, бросает в вас склянку с кислотой.

○ 80,  «N» = 80, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

## 211

---

40

С большим усилием вам удастся уничтожить магический барьер. Теперь путь открыт, и вы двигаетесь вперед.


386 — (286)

## 212

---

157

Эльф падает замертво, и вы заглядываете в его мешок. Внутри находите **10 золотых и Золотой Талисман!** Также Саллазар снимает с эльфа волшебный **мерцающий плащ** и надевает на себя. **Мастерство мага увеличивается на 1 очко.** После этого вы покидаете комнату.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Плащ Мага»: «Мастерство» +1), «Плащ Мага» +1, «Золото» +10, «Золотой Талисман» +1

280 — (215)


## 213

---

85

Вы стоите в самом центре третьего этажа Замка Арджент, это место известно как Бронзовый Проход. Стены здесь покрыты бронзовыми пластинами, на которых выгравированы лица великих героев в истории Амарилии. На севере вы замечаете большие хрустальные двери. На южной стороне есть дверь с лакированной черной поверхностью, украшенной золотой гравировкой. На востоке двойные двери, которые ведут в восточное крыло замка. Точно такие же двери находятся к западу от вас, они ведут в западное крыло.

Северная дверь: 135 — (223)

Если в наличии ровно 1 «А/А1»: Южная дверь: 113,  «А1» = 0 — (111)

Если в наличии ровно 1 «А/А3»: Восточная дверь: 361,  «А3» = 0 — (293)

Если в наличии ровно 1 «А/А2»: Западная дверь: 248,  «А2» = 0 — (229)

## 214

---

### ГНОМ СТАББЛ

Ворчливый и раздражительный («Стаббл сердит!» - это частое предупреждение среди тех, кто его знает), но он, безусловно, жесткий боец. У него есть изрядная доля природного везения, которой обладают многие гномы из Грундии, а в исследовании подземелий и шахт ему нет равных, под землей обычным людям с ним не тягаться. Он может использовать магию, если хочет, но предпочитает больше доверять своему верному молоту!


**Назад** — (161)


## 215


---

### 280

Вы стоите в середине ведущего на север прохода. В стене слева от вас вытесаны арки для трех больших дверей. Прямо перед вами коридор заканчивается развилкой.

Если в наличии ровно 1 «А/А1»: **Первая дверь: 55**,  «А1» = 0 — (27)

Если в наличии ровно 1 «А/А2»: **Вторая дверь: 112**,  «А2» = 0 — (262)

Если в наличии ровно 1 «А/А3»: **Третья дверь: 117**,  «А3» = 0 — (204)

**Идти к развилке: 43** — (184)

## 216

---

### 260

По вашей команде вихрь зеленых звезд вылетает из посоха и начинает вонзаться в тело Дракона, причиняя ему сильную боль и пробивая прочную чешую. Дракон сейчас уязвим, но все еще смертельно опасен.


**Сражаться: 262** — (239)

## 217

---

154

В Святилище хватает гадалок и шарлатанов с сомнительной репутацией, но вы решаете обратиться к старому королевскому мудрецу. Говорят, что он обладает даром Зрения, поэтому вы отправляетесь в его покои. Когда вы входите, престарелый волшебник-мудрец оживленно спорит с торговцем, который держит в руках небольшую деревянную шкатулку. Он спрашивает вас, что вам нужно, и, когда вы просите мудреца о помощи, он огрызается в ответ: **«Вот этот негодяй хочет 5 золотых монет просто за горстку хвостов мерцающих ящериц! Это возмутительно! Заплатите ему за меня, и я подарю вам кое-что полезное»**. Можете согласиться на сделку или вернуться на причал, чтобы затем отплыть из Святилища.

Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото»: **Отдать 5 золотых: 382**,   
«Золото» -5 — **(30)**

**Пойти на причал: 220 — (264)**

## 218

---

301

Вы также находите богато украшенный **ониксовый посох**. По всей его длине вырезаны четыре символа: лев, кубок, звезда и стрела. Вы еще не знаете, как он работает, но уверены, что посох сможет пригодиться вам в будущем. Затем возвращаетесь обратно в коридор.

 «Ониксовый посох» +1

**389 — (192)**

## 219

---

169


Вы произносите заклинание **"Полет"** и легко перелетаете через пропасть на другую сторону.

**295 — (278)**

## 220

149

Целитель останавливается и поворачивается к вам. **«Мое настоящее имя было известно только моему помощнику!»** — говорит он, а вы в ответ объясняете, как спасли этого помощника от орков в подземном этаже замка. Зукурульм очень рад, он думал, что его ученик давно умер. **"Тогда вы спасли нас обоих. Мой долг перед вами удваивается, друг мой! Вот, возьмите эту фляжку со святой водой. Она поможет вам прогнать призраков!"** Вы благодарите целителя за столь ценный подарок.

 «Святая вода» +1


211 — (310)

## 221

ОРКИ-ВЕРЗИЛЫ

Мастерство 7


Выносливость 14

Начать битву,  «N» = 265, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 14 — (12)

## 222

39

Вождь Тулкас неуверенно поднимает с трона свое чудовищно раздутое тело. Не веря своим глазам, он смотрит на вас, а затем завывает от ярости. Пуская пену изо рта, монстр описывает круги в воздухе своим огромным топором, при этом его руки неудержимо дергаются во все стороны. К счастью для вас, монстру требуется некоторое время, чтобы получить контроль над своим оружием, прежде чем он сможет атаковать вас. Есть ли у вас меч Убийца Орков?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Меч "Убийца Орков"»: Убийца Орков: 311,  «Меч "Убийца Орков"» -1 — (48)

Сражаться: 125 — (299)




## 223

---

135

Перед вами двойные двери из хрустала, на которых выгравированы изображения Драконов Войны. В хрусталь вделаны причудливые замки с замочными скважинами из пожелтевшей кости. Эти двери можно открыть, только если у вас есть два Ключа Дракона. Если у вас их нет, стоит вернуться в Бронзовый Проход и поискать их.

Если в наличии 2 «Снаряжение/Ключ Дракона»: **Два Ключа Дракона: 277**,  «Ключ Дракона» -2 — **(246)**

**Вернуться назад: 85** — **(213)**

## 224

---

296

Вы произносите заклинание "**Магический Барьер**". Оно нейтрализует действие злых чар. Затем вы смело идете вперед.

**261** — **(65)**


## 225

---

**КОБОЛЬД-МУТАНТ**

Мастерство **8**

Выносливость **9**


**Начать битву**,  «N» = 256, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — **(12)**

## 226

---

147

Это карта из магической колоды Загора! Он лишился ее, когда был перенесен в этот мир. Перевернув ее, вы видите изображение золотого талисмана, и через секунду карта превращается в настоящий **Золотой Талисман**! После этого вы решаете отправиться в пещеру, где видели блеск золота.

 «Золотой Талисман» +1


**10** — **(18)**

## 227

---

182

Наконец, здесь есть сияющее зеркало высотой в рост человека. Оно слишком тяжелое чтобы его вынести, и вы понимаете, что это портал телепорта. Если хотите использовать его, то должны встать рядом с ним и наложить заклинание «Телепорт», затем шагнуть в зеркало и выйти через портал за его пределами.

- Открыть портал: 404,  «N» = 404, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)
- Покинуть комнату: 234 — (134)

## 228

---

123

Запрыгнув на каменные ступени, вы покидаете сектор обстрела баллисты. Теперь тролль не сможет выстрелить в вас из нее. Быстро бежите по ступеням наверх, чтобы раз и навсегда покончить с ненавистным троллем.


- 172 — (77)

## 229

---

248

Вы открываете двойные двери, ведущие в западное крыло замка и видите за ними очень длинный проход, но сразу за дверями притаилась злобная нежить! Это безумный призрак одного из рыцарей замка, которого ужасно пытали слуги зла, он настолько обезумел, что принимает всех за своих старых мучителей. Вы не сможете убежать, призрак будет преследовать вас повсюду. Есть ли у вас фляжка со святой водой?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Святая вода»: Святая вода: 181,  «Святая вода» -1 — (135)
- Сражаться: 36 — (322)

## 230

---

362

Вы подкрадываетесь ближе и понимаете, что стражи храма — это зомби-нежить, как вы и подозревали. У них на головах надеты странные медные обручи, что делает их намного опаснее обычных зомби. Подкравшись к ним, внезапно нападаете и разрубаете эти обручи пополам. Теперь справиться с врагами будет заметно проще.

○ Сражаться: 138 — (276)

## 231


---

### ВЕДЬМА-НАГА

Мастерство 9

Выносливость 11

Атаки врага наносят урон 4.

○ Начать битву,  «N» = 405, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 11, «Dmg» = 4 — (12)

## 232

---

### ВАРВАР АНВАР

Как и все варвары, Анвар очень сильный и жизнерадостный. Закаленный годами жизни в холмах и горах, а также охотой и путешествиями, он искусный боец, и не уступит в схватке никому из людей в землях Амарилии, и он гордится своим мастерством. Он почти ничего не знает о магии, и, по правде говоря, ему это все равно. Магия — это дело книжечеев, и прочих маменькиных сынков, у которых молоко на губах не обсохло! Он предпочитаете хорошую честную драку, и никого, и ничего не боится.

○ Назад — (161)

## 233

---

402

Вы успешно увернулись от плевка ящерицы-мутанта. Теперь предстоит с ней сражаться.

○ Сражаться: 116 — (97)

## 234

---

289

Вы пытаетесь поговорить с темным эльфом, но он вас не слушает. Эльф кричит, чтобы вы убирались, а сам тем временем огибает комнату, тесно прижавшись спиной к стене. Однако он не делает никаких явно враждебных шагов.

Сражаться: 258 — (182)

Убежать: 155 — (29)

## 235

---

221

Восточный коридор приводит вас к двери, на которой большими буквами написано: "**Не входить!**".

Открыть дверь: 52 — (209)

Пойти дальше: 166 — (144)

## 236

---

239

Эльф трет магическое кольцо на левой руке и просто исчезает! Он телепортировался из Замка Арджент со своей добычей. Теперь все, что вы можете сделать - это открыть дверь и вернуться в коридор.

280 — (215)

## 237

---

83

Мунгус Тюремщик много лет назад был осужден за некомпетентность, и его скормили Драконам Войны. То, что осталось от него, было поднято из мертвых каким-то безумным волшебником, который использовал части тел от столь же могучих и злобных существ. Мунгус размером с полуогра, ростом выше двух метров и почти столько же в ширину. Яркие пурпурные синяки расползаются по всему его телу от строчек швов, которые идут от предплечий и вокруг шеи. Мунгус медленный и не очень искусный воин, зато очень сильный и могучий, поэтому уничтожить его будет непросто.

Сражаться: 267 — (41)

## 238

---

146

К счастью, механизм ловушки заржавел от времени, и лезвия со скрежетом падают на пол, не причинив вам никакого вреда.

○ 137 — (186)

## 239


---

**ДРАКОН ВОЙНЫ**

Мастерство **13**

Выносливость **13**

Атаки врага наносят урон 3.


○ **Начать битву**,  «N» = 262, «Rez» = 7, «Мастерство» = 13, «Выносливость» = 13, «Dmg» = 3 — (12)

## 240

---

178

Рыцарь явно погружен в отчаяние и не в силах пробудить в себе воинский дух. Он уже не тот человек, которым был раньше. Вы обращаетесь к нему: **«Сэр рыцарь, вы больше не можете сражаться, но все равно способны помочь. Мы пришли, чтобы уничтожить зло, обитающее здесь. Оно обрекло вас на это жалкое существование, но нам очень могло бы пригодиться ваше снаряжение!»** Человек выглядит пристыженным и после недолгих колебаний отдает вам свой превосходный щит, который отлично подойдет для Браксуса. **Мастерство паладина повышается на 1.**

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Щит Паладина»: «Мастерство» +1), «Щит Паладина» +1


○ 202 — (126)

## 241

253

Рисунок на двери оживает, светится ярко-оранжевым цветом и выстреливает в вас сгустком огня. **Потеряйте 4 очка Выносливости.** Затем вы стираете остальные символы, и магическая дверь, наконец, открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...


 «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **229 — (100)**

## 242

177

В качестве трофеев вы получаете **5 золотых** и **свиток невидимости**. Спасенный старик рассказывает вам, что был заключен в тюрьму и не убит только потому, что он искусный лекарь. Все это время он был вынужден лечить раненых орков. Старик глубоко благодарен вам и заявляет, что готов использовать свои силы, чтобы помочь вам. **Восстановите выносливость до начальных значений.** Целитель также говорит вам, что его старый наставник, великий целитель **Зукурульм**, заключен в тюрьму на следующем этаже вождем орков Тулкасом. Тулкаса охраняет многочисленная стража из коронованных зомби и орков-мутантов, но если вы сможете уничтожить их, то **Зукурульм**, безусловно, поможет вам. Теперь старик хочет покинуть Замок Арджент и попытаться помочь жалкой горстке людей, которых орки преследуют по всему Острову Башни, поэтому вы позволяете ему уйти. Теперь пришло время продолжить поиски в другом месте, вы выходите из храма и направляетесь на запад к концу прохода, где он поворачивается на север.


 «Золото» +5, «Имя целителя - Зукурульм» +1, «Свиток невидимости» +1, «Выносливость» = 24, «Выносливость» = 22, «Выносливость» = 20, «Выносливость» = 18

○ **65 — (284)**

## 243

252

Ваша награда за победу над Грулом — это волшебный ларец, в котором вы находите **Золотой Талисман**.

 «Золотой Талисман» +1

○ **37 — (331)**

## 244

---

## 245

---

109

Вы бросаете к ногам ведьмы кошель с золотыми монетами в качестве извинений и затем быстро покидаете комнату. Ведьма довольно хохочет у вас за спиной.

 «Золото» = 0

○ 11 — (156)

## 246

---

277

Вы вставляете два длинных универсальных ключа из драконьей кости в замки в хрустальных дверях, и они открываются. Перед вами великолепная деревянная лестница, которая по изящной дуге поднимается к арке высоко над вами. Эта огромная арка известна как **«Челюсти»**. Через несколько минут вы открываете большие двери под аркой и, держась подальше от зубов, всеми чувствами ощущаете опасность, лежащую перед вами. Коридор перед вами длиной около двенадцати метров, и его стены выложены черепами. Стены выглядят так, словно черепа погрузили в жидкий камень, который затем застыл, образовав ровную поверхность. Эффект по-настоящему пугающий, и, когда вы приближаетесь к комнате, которую видите впереди, вам приходится бороться с нарастающим чувством паники. Ясно, что какая-то магия здесь влияет на вас, вынуждая вас потеть и дрожать от страха.

○ 296,  «N» = 296, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)

## 247

---

20

Вы оказываетесь в казарменном комплексе, где когда-то размещались множество храбрых защитников Замка Арджент до того, как они и король Краал пали жертвой ужасного Костяного Демона и его Драконов Войны. Воздух здесь затхлый, пол покрыт пылью, и помещение кажется нежилым. Стоя в центре большой комнаты и думая о том, куда пойти дальше, вы слышите голоса. Они очень слабые и доносятся из-под каменного пола, вам даже удастся разобрать слово или два, когда вы опускаетесь на колени и прикладываете ухо к полу: **«Вниз ползком ... там есть сокровища, сундук ... ловушка ... опасность»**. Вы шарите по полу в поисках незакрепленной каменной плиты, но не находите ее. Увы, вам так и не удалось узнать, кто эти шепчущие обитатели подземелий замка, хотя их голоса звучали, как у людей.

○ 265 — (59)

## 248

---

341

В центре темной комнаты стоит ведьма и громко завывает. У нее на голове странная маска, а в руках - ритуальный кинжал для жертвоприношений. Она со злобой шипит на вас: "Как вы посмели помешать моему Ритуалу Превращения? Отдайте мне все ваше золото, и только тогда я позволю вам уйти отсюда живыми!"

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Золото»: **Согласиться: 109 — (245)**
- Отказаться: 290 — (272)**

## 249

---

241

На ониксовом посохе есть четыре магических символа. Какой из них хотите нажать?

- Красный лев — (171)
- Синяя стрела — (197)
- Зеленая звезда — (197)
- Желтый кубок — (197)

## 250

---

204

Портал открывается и затягивает вас внутрь. Вы перемещаетесь на третий этаж. Встреча с Загором все ближе и ближе.

- 85, ✎ «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1 — (213)**

## 251

---

378

Вы открываете дверь и смотрите внутрь, не веря своим глазам. Когда-то это был зимний сад короля, с редкими и экзотическими растениями, собранными здесь со всей Амарилии. В центр комнаты ведет длинная тропа, обсаженная похожими на ивы деревьями с серебристыми листьями. В отдалении, на юге, вы можете увидеть маленький фонтан, из которого все еще бьет струйка воды. Вы идете к фонтану, когда в ветвях деревьев раздается шелестящий звук, и стая летучих мышей набрасывается на вас. Однако это не обычные летучие мыши: их глаза светятся кроваво-красным блеском, у них бритвенно острые зубы, а размах крыльев не меньше метра. Это рогатые летучие мыши вампиры. Их укусы вызывают сильные кровотечения и лихорадку.



Есть ли у вас лекарство от болезней?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Лекарство от болезней»: **Лекарство: 18 — (319)**
- Сражаться: 47 — (172)**

## 252

---

120

Посох не срабатывает, а времени перезарядить его у вас нет. Предстоит сражаться.

- Сражаться: 353 — (153)**


## 253

---

354

Вы перешагиваете через видимые растяжки, не догадываясь, что они просто приманки. Настоящие растяжки очень тонкие и почти невидимые. Вы задеваете одну из них, и в вас летят арбалетные стрелы. **Потеряйте 4 очка выносливости.**

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **268 — (347)**

## 254

---

## 255

---

315

Вы замечаете, что эльф снисходительно смотрит на вас и, похоже, совсем не боится: "Я — Элранель, лорд среди воров. Замок Арджент - одно из моих старых охотничьих угодий. Я забрал отсюда столько милых вещиц, что давно уже сбился со счета. Сегодня уже не так много осталось, все благодаря этим вонючим оркам! Они разграбили все, что смогли, а остальное осквернили. Вероятно, это мой последний визит сюда. А вы, странники, хотите у меня что-нибудь купить?"


- Поторговать: 66 — (141)
- Ограбить эльфа: 157 — (53)

## 256

---

217

Круги на полу тускнеют, магическое свечение исчезает. Поскольку в этой комнате одни голые стены, вы открываете дверь в северной стене, гадая, что же охранял такой столь могущественный страж? За дверью маленькая каморка, посреди которой стоит волшебный ларец. Внутри лежит **Золотой Талисман!**

 «Золотой Талисман» +1

- 301 — (218)

## 257

---

89

Какой из магических символов хотите стереть первым?

- Квадрат — (241)
- Окружность — (241)
- Треугольник — (100)

## 258

---

150

На ониксовом посохе есть четыре магических символа. Какой из них хотите нажать?

- Красный лев — (252)
- Синяя стрела — (273)

Зеленая звезда — (252)


Желтый кубок — (252)

## 259

---

4

Осмотрев помещение, вы находите волшебный ларец - небольшую шкатулку, в которой лежат 7 золотых, **Золотой Талисман**, а также тонкая палочка из эбенового дерева, инкрустированная серебряными рунами. Маг Саллазар внимательно ее рассматривает.

 «Золотой Талисман» +1, «Золото» +7

25 — (21)


## 260

---

289

Вы пытаетесь поговорить с темным эльфом, но он вас не слушает и немедленно атакует заклинанием огня. **Потеряйте 3 очка выносливости.**

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Отряд не может двигаться дальше и вынужден отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Сражаться: 258 — (182)**

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Убежать: 155 — (29)**

## 261

---

203

Заклинание "**Открыть**" срабатывает, и дверь перед вами распахивается.

71 — (6)

## 262

---

112

Открыв дверь, вы оказываетесь в комнате с еще одной посеребренной дверью в западной стене. Посреди комнаты с мешком в руке стоит одетый в кожаные доспехи эльф. Он высок и строен и моментально реагирует на ваше появление, выхватив длинный кинжал. У него странная, кривая улыбка и красный шрам через всю правую сторону лица. Он носит простой серый плащ, который странно мерцает, и, когда вы смотрите на него, кажется, что его тело расплывается у вас перед глазами.

9, ✎ «N» = 9, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)

## 263

---

274

За дверью лежит комната, наполненная жуткими трофеями. Ряды и ряды отрубленных голов стоят вдоль стен. Слуги Костяного Демона бросили в тюрьму, а потом обезглавили многих защитников замка, ведь одно из увлечений Мунгуса Тюремщика - бальзамировать и сохранять их. В этом омерзительном зале несколько голов прикреплены к стене выше других, их четыре: под каждой табличка с именем. Можете поговорить с ними с помощью магии или закрыть дверь и пойти дальше по коридору.

Применить магию: 308, ✎ «N» = 308, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)

Выйти в коридор: 185 — (302)

## 264

---

220

«Слава Амарилии» - это полностью оснащенная военная галера, и, к вашему удивлению, ее капитан — настоящий кентавр! Кентавры едва ли известны среди мореплавателей, но волшебные железные ботинки на ногах этого кентавра позволяют ему ходить по воде, вы обнаруживаете это, увидев, как он в прямом смысле слова обходит корабль перед отплытием. **«Будет славный попутный ветер, — говорит капитан Караннус, нюхая холодный воздух. — Мы сможем дойти до островов Ледяного Покрова, не беспокоясь о тумане. Только айсберги и различные монстры глубин могут ждать нас там, а?».** Путешествие подтверждает его оптимизм. Огромное судно несет к цели теплое южное течение, через несколько дней оно поворачивает на юго-запад, минуя побережье Земли Мороза. Но когда вы направляетесь к Острову Башни, на границе теплого течения начинают появляться туман. Вы скрещиваете пальцы и надеетесь, что никакие хищники из глубин моря не почувствуют большой корабль, проплывающий над ними.

98 — (158)

## 265

---

362

К сожалению, вы издаете слишком много шума, и неподвижные стражи тут же оживают. Это зомби-нежить, как вы и подозревали. У них на головах надеты странные медные обручи, что делает их намного опаснее обычных зомби.

Сражаться: 138 — (282)

## 266

---

196

Магические знаки на двери формируют изображение Шандаллы - богини исцеления, милосердия и доброты. Заглянув в зазор между дверью и косяком, вы видите внутри храм. Когда-то он был богато украшен красивыми шелками, полотнищами и картинами, но теперь он разрушен, как и многое из того, чем раньше гордился Замок Арджент. Во мраке вы можете смутно разглядеть две гуманоидные фигуры в дальнем конце храма по обе стороны от большой двери. Они неподвижны и держат в руках алебарды с длинными изогнутыми лезвиями, в воздухе чувствуется зловоние смерти. Можете подкрасться к ним или сражаться в честном бою.

Подкрасться: 362,  «N» = 362, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

Сражаться: 138 — (282)


## 267

---

КОБОЛЬДЫ

Мастерство 7

Выносливость 12

Начать битву,  «N» = 32, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 12 — (12)

## 268

---

404

Вам не удастся открыть портал, у вас не хватает магической энергии. Остается лишь вернуться в коридор и идти по направлению к лестнице.


234 — (134)

## 269

---

118

Коридор заканчивается большой дверью. Она очень прочная, сделана из темного дерева и оббита железом, на ней тяжелые замки. Вы можете открыть ее только с помощью набора ключей тюремщика.

Если в наличии 1 «Снаряжение/Связка ключей»: **Связка ключей: 70**,  «Связка ключей» -1 — **(173)**

Покинуть тюрьму: **3** — **(154)**

## 270

---

376

Вы стоите спиной к дверям в конце вестибюля и смотрите по сторонам. Сразу перед вами находится большая дверь в трапезную, чуть правее на многие метры тянется проход на север.

Открыть дверь: **359** — **(316)**

Пойти дальше: **347** — **(22)**


## 271

---

304

За дверью раздается жуткий голос Загора: **«Вы хотите встретиться со мной, но вы делаете это без уважения!»** В тот же миг из двух отверстий в стене вылетают молнии и бьют вас в грудь. **Потеряйте 6 очков выносливости.** После этого дверь беззвучно открывается.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -6, «Выносливость» -6, «Выносливость» -6, «Выносливость» -6

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **391** — **(112)**

## 272

---

290

Ведьма вонзает кинжал себе в грудь, чтобы завершить ритуал. Она начинает превращаться в жуткое змееподобное создание. С острия кинжала вместо крови начинает капать зеленая отравленная кровь. Есть ли у вас зелье защиты от яда?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье защиты от яда»: **Защита от яда: 58 — (196)**
- Сражаться: 405 — (231)**

## 273

---

120

Светящиеся ледяные стрелы возникают на кончике посоха и летят в Минотавра, пронзая его грудь множеством осколков. Монстр сильно ранен, но по-прежнему очень опасен.

- Сражаться: 353 — (124)**

## 274

---

384

Из-за двери раздается недовольный голос: **«Да, да, заходите!»**, затем вы открываете дверь. Вы с удивлением смотрите на хмурого человека одетого в синюю тунику и коричневый капюшон. У него на лбу очки, которые он быстро опускает, чтобы осмотреть свои новые сокровища. Вы догадываетесь, что он родом с Равнин Кабаала, которые знамениты своими скаредными торговцами и темными личностями. Он стоит посреди настоящей сокровищницы — вы можете увидеть броню, пищу, оружие и многое другое. Знаете ли вы имя этого торговца?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Имя торговца - Хааг»: **Хааг Трехглазый: 127 — (117)**
- Посмотреть товары: 194 — (137)**


## 275

---

### ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На легком уровне параметр Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также выигрывать раунды в сражениях, но число его применений ограничено. На сложном уровне мастерство героев снижено на 2, что делает битвы сложнее.

- Легкий режим — (161)**
- Книга-игра, ✎ «Храбрость» = 0 — (161)**

**Сложный режим**,  «Храбрость» = 0, «Мастерство» -2, «Мастерство» -2, «Мастерство» -2, «Мастерство» -2 — **(161)**


## 276

---

### ЗОМБИ-СТРАЖИ

Мастерство **6**

Выносливость **10**


**Начать битву**,  «N» = 138, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 10 — **(12)**

## 277

---

281

Коридор приводит вас в странную комнату. Это нечто среднее между камерой пыток и лабораторией безумного волшебника. Она усыпана костями и заставлена огромными банками, наполненными конечностями и органами различных существ, и вы поспешно отводите глаза от этого ужасного зрелища.

**Обыскать комнату: 303**,  «N» = 303, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(148)**

**Выйти из комнаты: 118** — **(269)**

## 278

---

295

Пройдя через пещеру, вы, в конце концов, находите проход, скрытый за большим валуном. Двигаясь по извилистому и петляющему туннелю, вы видите боковой проход слева, а главный туннель через несколько метров заканчивается в другой пещере, где, как вам кажется, виден слабый блеск золота.

**Боковой проход: 208** — **(52)**

**Пещера с золотом: 10** — **(18)**



## 279

---

138

Разобравшись с зомби, вы слышите за дверями, которые они охраняли, грохот и голоса орков, а также испуганный человеческий голос. Вы распахиваете дверь и видите двух частично одетых в доспехи орков с оружием в руках. Один из них поворачивается к вам, а другой стоит над скорчившимся на полу испуганным человеком средних лет, одетым в белые одежды. Первый орк при вашем появлении роняет на пол магический свиток невидимости, который он, похоже, не сумел прочитать. Если выиграете этой бой, то сможете забрать свиток себе.


Сражаться: 177 — (183)

## 280

---

343

За этой дверью находится легендарный Зал Героев. Здесь есть портреты всех величайших воинов и рыцарей Амарилии, и, что удивительно, они не повреждены. Войдя, вы грустно смотрите на картины, понимая, что многие из этих лучших воинов Амарилии, должно быть, погибли в ужасной войне против Костяного Демона и его армий. Одна картина привлекает ваше внимание: на ней изображен рыцарь в доспехах с рыжевато каштановыми волосами и зелеными глазами; этот юноша в одиночку преследует группу орков, в то время как над ним в воздухе порхает меч, поражая орков! К сожалению, табличка с подписью под этой картиной была оторвана — возможно, разъяренными орками.

Обыскать комнату: 381,  «N» = 381, «Rez» = 1, «X» = 2 — (148)

Выйти в коридор: 399 — (165)

## 281

---

304

Дверь беззвучно открывается, и жуткий голос Загора злорадно произносит: **«Как хорошо, что вы тратите свои скудные запасы на то, чтобы поприветствовать вашего Властелина. Входите же!»**

391 — (112)


## 282

---

**ЗОМБИ-ОХРАННИКИ**

Мастерство **8**

Выносливость **12**

○ Начать битву,  «N» = 138, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (12)

## 283

---

129

Вы решаете рискнуть и прямо сказать человеку, что пришли сюда, чтобы уничтожить зло, которое правит замком. Он сначала мнетя, потом в отчаянии говорит, что ваша цель невыполнима. Его зовут сэр Дэвиан, он последний из Рыцарей Арджента, и все, что он может сделать, это в страхе держаться подальше от орков и откладывать собственную смерть. Он признается, что был поражен магическим проклятием страха одного из Драконов Войны, когда тот напал на замок, в тот день он без памяти бежал прочь от врага и очнулся только здесь. Теперь он скрывается тут в страхе за свою жизнь.

○ 178 — (240)

## 284

---

65

Вы подходите к двери, на которой закреплена истертая медная дощечка. На ней с трудом читается: «**ПОЖАЛУЙСТА, СТУЧИТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВОЙТИ**». Ниже прикреплен медный дверной молоток в форме головы пегаса и подковы, по которой он бьет. Вы не знаете, что делать: а вдруг молоток приводит в действие ловушку, а за дверью есть стража или монстры?

○ Постучать в дверь: 384 — (274)


○ Войти без стука: 90 — (330)


## 285

---

258

Обыскиваете тело поверженного темного эльфа. В кошельке на поясе находите **7 золотых**, а также снимаете у него с груди **волшебный амулет**, повышающий магические силы своего владельца. Саллазар надевает его на себя. **Мастерство мага возрастает на 1 очко**. Кроме того вы находите дневник темного эльфа, из которого узнаете, что он раньше служил Костяному Демону, чья армия уничтожила Замок Арджент, и что в последнее время он жил в страхе перед призрачным волшебником **Ремстаром**, про которого сказано, что он «за пределами Сердца Огня». Темный эльф практиковал некромантию и создавал монстров-мутантов, используя магию для их оживления. Также вы замечаете дверь в восточной стене, она ведет в длинный коридор, и вы решаете дальше следовать по нему.

 «Имя волшебника – Ремстар» +1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Амулет Мага»: «Мастерство» +1), «Амулет Мага» +1, «Золото» +7

3,  «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1 — (154)

## 286

---

386

Внезапно перед вашими глазами в задней части пещеры с криком материализуется призрачная фигура волшебника. Его лицо искажено от страданий, а мерцающее пламя танцует на кончиках пальцев. Он угрожающе приближается к вам, собираясь напасть. Знаете ли вы имя этого волшебника?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Имя волшебника – Ремстар»: **Ремстар: 188** — (168)
- Сражаться: 114 — (326)

## 287

---

106

Открыв сундук с короной, вы находите внутри **100 золотых!** Это весьма щедрая добыча, но ваша главная цель - покончить с Загором.

 «Золото» +100

- 121 — (308)


## 288

---

**ОРК С КОПЬЕМ**

Мастерство 7

Выносливость 8

- Начать битву**,  «N» = 88, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (12)

## 289

---

**ГРУЛ**

Мастерство 9

Выносливость 14

- Начать битву**,  «N» = 69, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,


«Выносливость» = 14 — (12)

## 290

---

405

Обыскав логово ведьмы, вы находите в небольшой плетеной корзине в углу комнаты зачарованный **пояс силы**. Он отлично подойдет для Анвара! **Мастерство варвара повышается на 1 очко**. Затем продолжаете путь по коридору.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пояс Варвара»: «Мастерство» +1), «Пояс Варвара» +1

○ 11 — (156)


## 291

---

146

Когда вы открываете дверь, пара тяжелых железных лезвий вылетает из косяка, первое рубит вас по коленям, а второе по затылку. **Потеряйте 3 очка выносливости**.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3


○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **137 — (186)**

## 292

---

125

Тело отвратительного вождя орков лежит у ваших ног. Пришло время подсчитывать трофеи! Все, что вам достается, это объедки с банкетного стола. **Добавьте 3 порции к своим запасам пищи**. Игнорируя жалких и безмозглых подданных покойного вождя, так как они не представляют для вас угрозы, вы смотрите по сторонам и видите дверь в северном углу западной стены.

 «Провизия» +3

○ **390 — (80)**

## 293

---

361

За дверями в восточное крыло находится очень длинный широкий проход, ведущий на восток. Вы проходите по нему около пятидесяти метров или около того, пока не входите в большие двойные двери.

345 — (7)

## 294

---

**ДРАКОН ВОЙНЫ**

Мастерство 15

Выносливость 15

Атаки врага наносят урон 3.

Начать битву,  «N» = 262, «Мастерство» = 15, «Выносливость» = 15, «Rez» = 7, «Dmg» = 3 — (12)

## 295

---

190

Перед вами возникает воздушный элементаль. Он не так силен, как многие из его сородичей, но все равно очень грозный противник.

Сражаться: 217,  «N» = 217 — (180)

## 296

---

162

К сожалению, духи молчат. Оставляя умерших в покое, вы покидаете трапезную.

347 — (22)

## 297

---

## 298

287

Лакированная зеленая дверь легко открывается, и вы входите в очень странное помещение. Оно почти полностью заполнено мертвой растительностью! Вы видите в углу деревянный сундук, наполовину погребенный под свисающими побегами и шагаете к нему, чтобы присмотреться. Когда вы это делаете, огромная человекоподобная фигура формируется из наполовину сгнивших растений и протягивает к вам свои отравленные стебли. Есть ли у вас зелье защиты от яда?


- Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье защиты от яда»: **Защита от яда: 37 — (83)**
- Сражаться: 349 — (176)**
- Убежать: 5 — (328)**

## 299

**ВОЖДЬ ТУЛКАС**

Мастерство 9

Выносливость 15


**Начать битву**,  «N» = 125, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 15 — **(12)**

## 300

296

Злые чары действуют на вас. Становится отчаянно тяжело брести по этому проклятому коридору. Ваши ноги как будто налиты свинцом, а ваши голени страшно болят. Вы вовремя не замечаете скрытую в полу яму-ловушку и падаете на несколько метров вниз, на твердый каменный пол. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Вы карабкаетесь вверх и, оказавшись снова в коридоре, отчаянно спешите выбраться отсюда.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3, «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **261 — (65)**

# 301

---

Z6 — (10)

# 302

---

185

Здесь чувствуется сильное зловоние. Вы уверены, что за дверью находится Минотавр! Эти твари - могучие враги, поэтому прежде чем войти, вы принимаете все меры предосторожности.

223 — (38)

# 303

---

ЗАГРУЗКА

**Внимание! Не рекомендуется для первой игры!**

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

- 1. Начало пути,  f(x) «Bonus» — (108)
- 2. Побережье,  f(x) «Bonus» — (40)
- 3. Вестибюль — (59)
- 4. Первый этаж,  f(x) «Bonus» — (154)
- 5. Второй этаж,  f(x) «Bonus» — (165)
- 6. Ястребиный Холл,  f(x) «Bonus» — (215)
- 7. Бронзовый Проход,  f(x) «Bonus» — (213)
- 8. Дракон Войны,  f(x) «Bonus» — (332)
- 9. Загор,  f(x) «Bonus» — (308)
- Назад — (1)


## 304

---

334

Когда вы бежите по навесному мосту, Дракон Войны расправляет крылья и выдыхает в вашу сторону поток обжигающего пламени. **Потеряйте 6 очков выносливости.** Если вы все еще живы, то поднимаетесь на платформу.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...

 «Выносливость» -6, «Выносливость» -6, «Выносливость» -6, «Выносливость» -6

Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **313 — (28)**

## 305

---

41

Коридор заканчивается тупиком с большой красной занавеской на стене. Отодвинув ее, вы обнаруживаете волшебный портал. Если вам удастся активировать его, то вы сможете переместиться сразу на третий этаж. Но, может, стоит вернуться назад и все-таки зайти в Великий Зал?

**Открыть портал: 204,**  «N» = 204, «Rez» = 1, «X» = 3 — **(148)**

**Вернуться назад: 300 — (202)**


## 306

---

**БАНДА ВОРОВ**

Мастерство **7**

Выносливость **14**

**Начать битву,**  «N» = 59, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 14 — **(12)**

## 307

---

260

Посох не срабатывает, а времени перезарядить его у вас нет. Предстоит сражаться.



## 308

121


Существует только один способ добраться до Загора — войти в белый луч света. Шагнув в луч, вы поднимаетесь на вершину башни. Перед вами волшебная дверь, на которой есть углубления для четырех самоцветов. Можете вставить их перед тем, как открыть дверь.


Если в наличии 1 «D/X»: Первый самоцвет вставлен.


Если в наличии 2 «D/X»: Второй самоцвет вставлен.


Если в наличии 3 «D/X»: Третий самоцвет вставлен.


Если в наличии 4 «D/X»: Четвертый самоцвет вставлен.

 «X» = 0, «A1» = 0, «A2» = 0, «A3» = 0, «A4» = 0

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Рубин», но отсутствует 1 «A/A1»: **Рубин**,   
«Рубин» -1, «X» +1

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Сапфир», но отсутствует 1 «A/A2»: **Сапфир**,   
«Сапфир» -1, «X» +1

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Изумруд», но отсутствует 1 «A/A3»: **Изумруд**,   
«Изумруд» -1, «X» +1

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Топаз», но отсутствует 1 «A/A4»: **Топаз**,   
«Топаз» -1, «X» +1

○ Если отсутствует 1 «D/X»: **Открыть дверь: 304 — (130)**

○ Если в наличии ровно 1 «D/X»: **Открыть дверь: 304 — (162)**

○ Если в наличии ровно 2 «D/X»: **Открыть дверь: 304 — (271)**

○ Если в наличии ровно 3 «D/X»: **Открыть дверь: 304 — (74)**

○ Если в наличии ровно 4 «D/X»: **Открыть дверь: 304 — (281)**

## 309

26

Вам удастся прыгнуть достаточно далеко, чтобы приземлиться на другом краю ямы. Затем продолжаете путь по коридору, думая об опасностях, которые ждут вас впереди.


○ 289 — (215)

## 310

---

211

Целитель концентрирует все свои силы на зачарованном кольце и затем исчезает в клубе волшебного дыма! А вы замечаете другую дверь в северной стене. За ней - лестница на следующий этаж замка!


85,  «А1» = 1, «А2» = 1, «А3» = 1, «А4» = 1 — (213)

## 311

---

164

Небольшая тесная потайная комната наполнена дурно пахнущим затхлым воздухом, но это не важно, ведь здесь есть ценные предметы. Во-первых, это мешочек с целебными травами (**добавьте 3 порции еды**). Во-вторых, здесь есть свинцовая шкатулка, в которой лежит яйцевидный объект около 20 сантиметров в длину. Это одна из легендарных огненных сфер гномов Грундии, оружие большой разрушительной силы! Осторожно положив **взрывную сферу** в заплечный мешок, покидаете Зал Гномов.

 «Взрывная сфера» +1, «Провизия» +3

399 — (165)

## 312

---

381

За одной из картин на западной стене есть хорошо замаскированная дверь. Открыв ее, вы попадаете в тесную комнату и видите темноволосого мужчину средних лет в латах. Маленький масляный фонарь на столе освещает комнату, и из-под кровати выглядывает угол деревянного сундука. Человек с тревогой реагирует на ваше появление, он левой рукой хватается за тяжелый меч, а другой поднимает щит. По его манере двигаться вы понимаете, что он знает толк в фехтовании.

Поговорить: 129 — (283)

Сражаться: 29 — (185)

## 313

---

303

Вам не удастся найти ничего полезного. Разочарованно вздохнув, возвращаетесь назад в коридор.

118 — (269)

## 314

---

78

Коридор приводит вас к двери, украшенной ониксовыми вставками и магическими рунами. Они предупреждают о присутствии внутри какой-то могучей стихийной магии. На двери висит большой щит с гербом старого короля Краала.

- Открыть дверь: 97 — (89)
- Пойти дальше: 389 — (192)

## 315

---

246

На ониксовом посохе есть четыре магических символа. Какой из них хотите нажать?

- Красный лев — (198)
- Синяя стрела — (198)
- Зеленая звезда — (198)
- Желтый кубок — (129)

## 316

---

359

Вы открываете двойные двери и входите в очень тускло освещенное, но при этом огромное помещение. Вы поднимете свой фонарь, чтобы осмотреться. Это Праздничный Зал, а вокруг огромного обеденного стола сидят скелеты, одетые в красочные наряды, от которых остались одни лохмотья. Пока вы таращитесь на все это, пищащая масса огромных черных крыс бросается на вас. Их укусы могут заразить вас чумой. Есть ли у вас лекарство от болезней?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Лекарство от болезней»: **Лекарство: 215** — (32)
- Сражаться: 61 — (45)


## 317

---

147

Когда вы протягиваете руку к карте, то чувствуете, что злобный взгляд змеи вытягивает из вас часть жизненных сил. **Потеряйте 2 очка выносливости.**

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше, и вам приходится отступить...

 «Выносливость» -2, «Выносливость» -2, «Выносливость» -2,  
«Выносливость» -2


○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **Дальше** — (226)

## 318

---

47

Вы подходите к фонтану. Вода в нем прозрачная и чистая. Сделав несколько глотков, вы почувствуете себя намного лучше. **Восстановите 4 очка выносливости.** Затем вы покидаете сад через дверь напротив.

 «Выносливость» +4, «Выносливость» +4, «Выносливость» +4,  
«Выносливость» +4

○ 196 — (266)


## 319

---

### ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Мастерство 8

Выносливость 8

○ **Начать битву**,  «N» = 47, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8,  
«Выносливость» = 8 — (12)


## 320

---

### ЗАМКОВЫЕ ИМПЫ

Мастерство 6

Выносливость 8

○ **Начать битву**,  «N» = 2, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 8,  
«Rez» = 7 — (12)

## 321

---

327

Открыв синюю дверь, вы оказываетесь в королевском зале скульптур: огромные, почти как живые изваяния из бледного с голубыми прожилками мрамора выстроились вдоль стен. Они изображали всех королей Амарилии, но так было раньше, сейчас они разбиты — вы подозреваете, что с помощью волшебства. Следы от взрывов огня покрывают стены за останками статуй. Однако одна статуя осталась неповрежденной: она высотой несколько метров, и, когда вы входите, она оживает и делает весьма недвусмысленный угрожающий жест. Огромная статуя одной рукой сжимает каменную палицу с шипами, а другой длинный тонкий хлыст. Это явно грозный противник. За ней вы можете видеть деревянный сундук, украшенный небольшим геральдическим щитом. Похоже, статуя охраняет что-то очень ценное.

Сражаться: 126 — (187)

Убежать: 5 — (328)

## 322

---

ПРИЗРАК

Мастерство 10

Выносливость 12

Начать битву,  $\text{«N»} = 36$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 10$ ,  $\text{«Выносливость»} = 12$  — (12)

## 323

---

## 324

---

33

Вы осторожно двигаетесь вперед, стараясь поймать ритм лезвий, и вам это удастся. Наконец, смертоносный туннель остается у вас за спиной.

3,  $\text{«A1»} = 1$ ,  $\text{«A2»} = 1$ ,  $\text{«A3»} = 1$ ,  $\text{«A4»} = 1$  — (154)


## 325

---

### СКЕЛЕТ ДРАКОНА

Мастерство **10**

Выносливость **16**

Начать битву,  «N» = 4, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 16 — **(12)**


## 326

---

### ПРИЗРАК ВОЛШЕБНИКА

Мастерство **9**

Выносливость **10**


Начать битву,  «N» = 114, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10 — **(12)**

## 327

---

141

Вы оставляете лавку торговца и двигаетесь по коридору на восток, но вскоре коридор заканчивается тупиком, поэтому вы поворачиваете обратно на запад.

 «A2» = 0


3 — **(154)**

## 328


---


5

Вы стоите в начале Ястребиного Холла. Перед вами четыре двери. Можете открыть любую из них или пойти дальше по коридору.

Если в наличии ровно 1 «A/A1»: **Первая дверь: 287**,  «A1» = 0 — **(298)**

Если в наличии ровно 1 «A/A2»: **Вторая дверь: 327**,  «A2» = 0 — **(321)**

Если в наличии ровно 1 «A/A3»: **Третья дверь: 224**,  «A3» = 0 — **(147)**

Если в наличии ровно 1 «A/A4»: **Четвертая дверь: 205**,  «A4» = 0 — **(9)**


Идти по коридору: **78** — **(314)**

## 329

136

Попытаться перепрыгнуть через пропасть — это серьезный риск! Вы уже готовитесь встретить быструю смерть, сгорев без следа на дне пропасти далеко внизу, однако приземляетесь на другой стороне, падая при этом на острые валуны. **Потеряйте 4 очка Выносливости.**

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен... Вы не можете двигаться дальше и вынуждены отступить...


 «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **295 — (278)**

## 330

90


«Что за хамство, врваться ко мне без стука!» - вопит обитатель комнаты, когда вы врываетесь внутрь. Когда вы поднимаете оружие, чтобы поразить старика, он хватается за золотую лампу и поспешно трет ее. Джинн появляется перед вашими испуганными глазами, он просто направляет на вас указательный палец, и вы уже застыли на месте, полностью парализованы! Теперь вы знаете, почему обитающие в замке орки до сих пор не смогли убить торговца, но это знание дорого вам обойдется. Ваше приключение оканчивается здесь...

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1 — **(284)**

## 331

37

Покойный тролль был лакомкой, в башне хранятся лучшие замковые вина и превосходные консервы. **Получите 3 порции еды.** Также вы находите **Ключ Дракона** - огромный ключ из драконьей кости. Но самое ценное - это лежащий на полу превосходный **варварский топор**, который отлично подойдет для Анвара. **Мастерство варвара повышается на 1 очко.** Забрав все необходимое, вы возвращаетесь в Медный Проход.

 «Провизия» +3, «Ключ Дракона» +1, (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Топор Варвара»: «Мастерство» +1), «Топор Варвара» +1

○ **85 — (213)**

## 332

---

180

То, что вы видите посредине Великой Башни, просто невероятно - между отвесных стен внутри башни крутится огромный вихрь. В двадцати метрах над вами парит гигантская каменная платформа. Ее венчает купол, который со всех четырех сторон опирается на арки в виде огромных драконьих челюстей. Но самое главное, вы видите Дракона Войны! Свернувшись на платформе, коварный монстр ждет вашего приближения. Он должен быть в длину не меньше сорока метров от морды до кончика хвоста, и вам придется убить его. Вы можете подняться к Дракону по одному из навесных мостов, ведущих к платформе. Есть ли у вас зелье защиты от огня?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Зелье защиты от огня»: **Защита от огня:**  
49 — (178)
- Бежать по мосту: 334 — (304)


## 333

---

СКЕЛЕТЫ-ЛУЧНИКИ

Мастерство 7

Выносливость 12


- Начать битву,  «N» = 388, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 12 — (12)

## 334

---

29

Вы забираете с тела поверженного противника превосходный щит, который отлично подойдет для Браксуса. **Мастерство паладина повышается на 1 очко.** Затем возвращаетесь в коридор.

-  (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Щит Паладина»: «Мастерство» +1), «Щит Паладина» +1
- 399 — (165)



## 335

---

394

Краем глаза вы замечаете под потолком какое-то движение и вовремя распознаете засаду. Отчаянно визжа, сверху по веревкам спускаются маленькие гоблины, яростно размахивая острыми кинжалами.


Сражаться: 53 — (128)


## 336

---

69

Грул трет кольцо на левой руке и исчезает, чтобы через секунду снова появиться на вершине башни, стоя на деревянной платформе! Напрягая все свои мускулы, огромный монстр изо всех сил крутит ворот баллисты, чтобы выстрелить в вас огромным копьем! Один удар такого оружия может убить вас на месте. Можете побежать по каменным ступеням и попытаться подняться на платформу раньше, чем он выстрелит. А, может быть, у вас есть магическая рогатка?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Магическая рогатка»: **Магическая рогатка: 96**,  «Магическая рогатка» -1 — (73)

Бежать по ступеням: 123,  «N» = 123, «Rez» = 1, «X» = 1 — (148)

## 337

---

## 338


---

## 339

---

402

Мокрота обжигает вам лицо и частично ослепляет. **Потеряйте 1 очко выносливости.** Также враг получает преимущество в этом сражении.

 «Выносливость» -1, «Выносливость» -1, «Выносливость» -1, «Выносливость» -1


116 — (199)

## 340

---

383

Обыскав комнату, вы снимаете с гвоздя на стене огромную **связку ключей**, которую сторожила гаргуля. Затем выходите в коридор.

 «Связка ключей» +1

○ 184 — (2)

## 341

---

122

Поиски не приносят результатов, и вы решаете вернуться обратно в коридор.

○ 399 — (165)


## 342

---

110

К несчастью, руны были специально настроены так, чтобы их активировало любое заклинание, наложенное на дверь. Они взрываются, испуская раскаленную дугу электрической энергии. **Потеряйте 4 очка выносливости**. За дверью вы можете услышать, как кто-то скрежещет чем-то и испуганно кричит. Решаете немедленно открыть дверь и столкнуться с тем, кто прячется за ней.

Если отсутствуют 1 «Варвар Анвар/Выносливость» или 1 «Паладин Браксус/Выносливость» или 1 «Гном Стабл/Выносливость» или 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: Один из героев смертельно ранен. Отряд не может двигаться дальше и вынужден отступить...

 «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4, «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Варвар Анвар/Выносливость», в наличии 1 «Паладин Браксус/Выносливость», в наличии 1 «Гном Стабл/Выносливость», в наличии 1 «Маг Саллазар/Выносливость»: **339** — (47)


## 343

---

285

Разобравшись с крысой-мутантом, вы, наконец-то, обыскиваете гроб и снимаете с пальца священника серебряное кольцо с аметистом. Это магическое **Кольцо Иллюзий!** С его помощью Саллазар сможет во время боя создавать свои магические копии, сбивая врагов с толку.

**Мастерство мага увеличивается на 1 очко.** Внезапно порыв зловонного ветра проносится по комнате. Хаотическая злая магия Загора поражает тело священника, и уже через пару секунд тело начинает разлагаться и кишеть личинками, но вы вовремя успеваете задвинуть крышку, после чего покидаете усыпальницу.

 (Если отсутствует 1 «Снаряжение/Кольцо Мага»: «Мастерство» +1), «Кольцо Мага» +1


399 — (165)

## 344

---

303

Обыскав комнату, вы находите **зелье защиты от яда.** Теперь при встрече с ядовитыми тварями вы сможете получать иммунитет к отравлению до конца боя. Зелья хватит на несколько приемов. Затем возвращаетесь в коридор.

 «Зелье защиты от яда» +1

118 — (269)

## 345

---

58

Со вздохом огромного облегчения призрак медленно исчезает. После многих лет унижительного заключения волшебник, наконец, получает свободу.


114 — (90)

## 346

---

353

Вы обыскиваете логово Минотавра и находите **10 золотых,** а также волшебный ларец, в котором лежит **Золотой Талисман.**


 «Золото» +10, «Золотой Талисман» +1


220 — (60)


## 347

268

Вы идете вперед по коридору. Неожиданно пол под вами расходится, открывая глубокую яму, заполненную шипами. Чтобы избежать падения, вы должны прыгнуть вперед или перелететь яму с помощью заклинания.

 «A1» = 1, «A2» = 1, «A3» = 1, «A4» = 1

Применить магию: 191,  «N» = 191, «Rez» = 1, «X» = 3 — (148)

Прыгнуть вперед: 26,  «N» = 26, «Rez» = 1, «X» = 4 — (148)

## 348

370

Тщательно осматриваете высушенные и сморщенные яйцеподобные предметы. Они слишком велики для яиц, однако сморщенные трупки детенышей внутри них доказывают, что это действительно драконьи яйца, вернее, когда-то ими были. Вы попали в один из старейших инкубаторов Костяного Демона, где он выращивал для себя целую армию Драконов Войны! Похоже, что все здесь погибло и иссохло много лет назад, и вы только зря потратили время. Покидаете зал и идете дальше на восток.

221 — (235)

## 349


394

Вас застали врасплох! На вас с балок сброшена тонкая металлическая сеть, а за ней, отчаянно визжа, по веревкам скользит пара маленьких гоблинов, размахивая острыми кинжалами. Враг начинает бой с преимуществом, так как ваши движения сейчас затруднены.

Сражаться: 53 — (188)

## Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(\*) **Battle:**  (Если отсутствует 5 «D/Rez»: «Atk» = 10, добавить к «Atk» количество «Мастерство», (Если в наличии ровно 1 «D/Stat»: отнять от «Atk» количество «Мастерство»), (Если в наличии ровно 2 «D/Stat»: отнять от «Atk» количество «Мастерство»), (Если в наличии ровно 3 «D/Stat»: отнять от «Atk» количество «Мастерство»), (Если в наличии ровно 4 «D/Stat»: отнять от «Atk» количество «Мастерство»), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Slash» = 120), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Slash» = 108), (Если в наличии ровно 2 «D/Atk»:

«Slash» = 96), (Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: «Slash» = 84), (Если в наличии ровно 4 «D/Atk»: «Slash» = 72), (Если в наличии ровно 5 «D/Atk»: «Slash» = 60), (Если в наличии ровно 6 «D/Atk»: «Slash» = 42), (Если в наличии ровно 7 «D/Atk»: «Slash» = 36), (Если в наличии ровно 8 «D/Atk»: «Slash» = 24), (Если в наличии ровно 9 «D/Atk»: «Slash» = 18), (Если в наличии ровно 10 «D/Atk»: «Slash» = 12), (Если в наличии ровно 11 «D/Atk»: «Slash» = 10), (Если в наличии ровно 12 «D/Atk»: «Slash» = 8), (Если в наличии ровно 13 «D/Atk»: «Slash» = 7), (Если в наличии ровно 14 «D/Atk»: «Slash» = 6), (Если в наличии ровно 15 «D/Atk»: «Slash» = 5), (Если в наличии 16 «D/Atk»: «Slash» = 4), «Slash» +12, «Atk» = 0, добавить к «Atk» случайное число от 1 до «Slash», «Rez» = 2, «Hit» = 0, добавить к «Hit» случайное число от 1 до «D6», (Если отсутствует 6 «D/Hit»: (Если отсутствует 13 «D/Atk»: «Rez» = 4, (Если в наличии ровно 1 «D/Stat»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg»), (Если в наличии ровно 2 «D/Stat»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg»), (Если в наличии ровно 3 «D/Stat»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg»), (Если в наличии ровно 4 «D/Stat»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg»)), (Если в наличии 13 «D/Atk»: «Rez» = 1, «Выносливость» -2))), (Если в наличии ровно 5 «D/Rez»: «Rez» = 3, «Выносливость» -3)

f(x) **Bonus:** ✎ «Мастерство» = 15, «Мастерство» = 15, «Мастерство» = 15, «Мастерство» = 15, «Топор Варвара» = 1, «Шлем Варвара» = 1, «Пояс Варвара» = 1, «Меч Паладина» = 1, «Латы Паладина» = 1, «Щит Паладина» = 1, «Молот Гнома» = 1, «Кольчуга Гнома» = 1, «Сапоги Гнома» = 1, «Жезл Мага» = 1, «Плащ Мага» = 1, «Кольцо Мага» = 1, «Амулет Мага» = 1, «Сфера Мага» = 1, «Железный поросенок» = 1, «Записка "Рыцарь - красный лев"» = 1, «Записка "Тролль - желтый кубок"» = 1, «Записка "Минотавр - синяя стрела"» = 1, «Записка "Дракон - зеленая звезда"» = 1, «Имя торговца - Хааг» = 1, «Имя волшебника - Ремстар» = 1, «Имя рыцаря - Бетел» = 1, «Имя целителя - Зукурульм» = 1, «Хрустальный ключ» = 1, «Ключ Дракона» = 2, «Рубин» = 1, «Сапфир» = 1, «Изумруд» = 1, «Топаз» = 1, «Зелье защиты от яда» = 1, «Зелье защиты от огня» = 1, «Лекарство от болезней» = 1, «Святая вода» = 1, «Золотой самородок» = 1, «Свиток невидимости» = 1, «Меч "Убийца Орков"» = 1, «Ониксовый посох» = 1, «Взрывная сфера» = 1, «Связка ключей» = 1, «Магическая рогатка» = 1, «Золотой Талисман» = 8