

Анопрян

Бесконечное подземелье

книга-игра



Версия текста: 31

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Класс

- Воин
- Маг
- Лучник
- Плут
- Паладин
- Некромант
- Наемник
- Монах

БойцыН1

- Воин1
- Маг1
- Лучник1
- Плут1

Способности

- в1
- в2
- м1
- м2
- л1
- л2
- п1
- п2
- пал1
- пал2
- пал3
- н1
- н2
- мо1
- мо2
- мо3
- мо4

d2

- Крыса2
- Слизень2
- Гоблин2
- Ловушка2
- Квест
- Дракон2

Бойцы

- Воин
- Маг
- Лучник
- Плут

Квест

- Убить дракона
- Убить некроманта
- Пройти бесконечное подземелье
- Принести в жертву ягненка
- Отдать дракону принцессу
- Найти талисман плодородия

d1

- Крыса1
- Слизень1
- Гоблин1
- Ловушка1
- Сокровище1
- Дракон1

d3

- Крыса3
- Слизень3
- Гоблин3
- Ловушка3
- Алтарь
- Дракон3

Сокровище2

- Воин2
- Маг2
- Лучник2
- Плут2
- Слава2
- в21
- м21
- л21
- н21

Мертвые души

ВоинМ: ____
МагМ: ____
ЛучникМ: ____
ПлутМ: ____

Кубик

Ков-во: ____

Враги

Крыса: ____
Слизень: ____
Гоблин: ____

Другое

Ловушка: ____
Сундук: ____

Инвентарь

Малое зелье лечения: ____
Большое зелье лечения: ____
Метательные копия: ____
Золото: ____

Отряд

Воин: ____
Маг: ____
Лучник: ____
Плут: ____
Берсерк: ____
Псионик: ____
Бард: ____
Оккультист: ____
Выносливость героя: ____

Очки славы

Количество: 1

Подземелье

Уровень: ____

Боссы

Обеспокоенность дракона: ____

Мертвые туши

КрысаМ: ____
СлизеньМ: ____
ГоблинМ: ____

1

[color=blue]БЕСКОНЕЧНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ[/color]^[v0.31]

Играешь первый раз, [player]? Тогда не ленись прочитать правила!

- Играть — (10)
- Правила — (8)
- Камень героев — (47)

2


[color=black]НЕКРОМАНТ[/color]

Рожденный бороться с добром. Любит по вечерам, за кружкой крови юных девственниц, вспоминать об убитых им героях.

Способности:


- Имеет 4 единицы выносливости
- Может превратить мага в оккультиста.
- Может воскресить любых павших бойцов одного (!) класса.
- Может быть использован как маг.









Назад — (10)

Взять некроманта,  ✓ «Некромант», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +4 — (17)

3


Ок, с квестами разобрались, пора лезть в подземелье!


 «Ков-во» +1


- Если отмечено «Класс/Воин»: Далее,  ✓ «в1», ✓ «в2» — (30)
- Если отмечено «Класс/Маг»: Далее,  ✓ «м1», ✓ «м2» — (30)
- Если отмечено «Класс/Лучник»: Далее,  ✓ «л1», ✗ «л2» — (30)
- Если отмечено «Класс/Плут»: Далее,  ✓ «п1», ✓ «п2» — (30)
- Если отмечено «Класс/Паладин»: Далее,  ✓ «пал1», ✓ «пал2», ✓ «пал3» — (30)
- Если отмечено «Класс/Некромант»: Далее,  ✓ «н1», ✓ «н2» — (30)
- Если отмечено «Класс/Наемник»: Далее,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (7)
- Если отмечено «Класс/Монах»: Далее,  ✓ «мо1», ✓ «мо2», ✓ «мо3», ✓ «мо4» — (30)


4


Кровожадные души вами довольны.

○ Если в наличии 1 «Мертвые души/ВоинМ»: **Воскресить воинов**,  добавить к «Воин» количество «ВоинМ», «ВоинМ» = 0 — (43)

○ Если в наличии 1 «Мертвые души/МагМ»: **Воскресить магов**,  добавить к «Маг» количество «МагМ», «МагМ» = 0 — (43)

○ Если в наличии 1 «Мертвые души/ЛучникМ»: **Воскресить лучников**,  добавить к «Лучник» количество «ЛучникМ», «ЛучникМ» = 0 — (43)

○ Если в наличии 1 «Мертвые души/ПлутМ»: **Воскресить плутов**,  добавить к «Плут» количество «ПлутМ», «ПлутМ» = 0 — (43)

○ Если отсутствуют 1 «Мертвые души/ВоинМ», 1 «Мертвые души/МагМ», 1 «Мертвые души/ЛучникМ», 1 «Мертвые души/ПлутМ»: **Духи послали Вам своего приспешника**,  «Оккультист» +1 — (43)

5


Для победы над драконом вам необходимо иметь 3 бойца *разных* классов. Вы можете выбрать любую доступную комбинацию. Если их нет, вы автоматически погибаете.


В - Воин


М - Маг


Л - Лучник


П - Плут


○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Лучник»: **В + М + Л**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +4 — (49)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **В + М + П**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (49)


○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **В + Л + П**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (49)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **М + Л + П**,  «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (49)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**,  «Берсерк» -1, «Воин» +1 — (5)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик»: **Использовать псионика как мага**,  «Псионик» -1, «Маг» +1 — (5)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Использовать барда как лучника**,  «Бард» -1, «Лучник» +1 — (5)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**,  «Оккультист» -1, «Маг» +1 — (5)


Смерть от лап дракона — (19)


6


Вы успешно покинули подземелье.

Если в наличии 1 «Очки славы/Количество», но отсутствует 21 «Очки славы/Количество»: **Ваш ранг: драконий завтрак** — (11)

Если в наличии 21 «Очки славы/Количество», но отсутствует 31 «Очки славы/Количество»: **Ваш ранг: начинающий приключенец** — (11)


Если в наличии 31 «Очки славы/Количество», но отсутствует 41 «Очки славы/Количество»: **Ваш ранг: Лара Крофт**,  получено достижение «Драконий завтрак» — (11)


Если в наличии 41 «Очки славы/Количество», но отсутствует 51 «Очки славы/Количество»: **Ваш ранг: убийца драконов**,  получено достижение «Настоящий приключенец» — (11)


Если в наличии 51 «Очки славы/Количество»: **Ваш ранг: герой легенд**,  получено достижение «Дух подземелья» — (11)


7


Вы используете свою способность.

Если в наличии 1 «Отряд/Воин»: **Сменить воина**,  «Воин» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (39)

Если в наличии 1 «Отряд/Маг»: **Сменить мага**,  «Маг» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (39)

Если в наличии 1 «Отряд/Лучник»: **Сменить лучника**,  «Лучник» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (39)

Если в наличии 1 «Отряд/Плут»: **Сменить плута**,  «Плут» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (39)

Пропустить,  X«Наемник» — (30)

8

Воины отлично умеют убивать крыс, маги - слизней, а лучники - гоблинов.

Плуты плохие бойцы, зато неплохо деактивируют ловушки.

Дракон пробуждается после набора трёх очков в счётчике тревоги.

Все способности героев одноразовые, кроме одной из способностей плута.

Берсерки используют свою ярость для уничтожения любого вида существ на уровне.

После использования ярости, превращается в обычного воина.

Захват разума добавляет к вашей партии новых бойцов. После его использования, псионик превращается в обычного мага.

Зачистка уровня доступа лишь в некоторых случаях и ценой жизни псионика убивает всех существ на этаже.

Песня барда лечит раны бойцов, доступна только после смерти воина, мага, лучника и плута. После использования песни, бард превращается в обычного лучника.

Оккультист приносит себя в жертву для подъёма из мертвых одного вида бойцов. Его темную душу невозможно воскресить.

2 малых зелья лечения имеют силу равную 1 большому.


Дабы выиграть ачивку необходимо вовремя ВЫЙТИ из подземелья!


Расширенная версия правил будет доступна чуть позже.


Назад — (1)


9


Ваш герой...


Если отмечено «Класс/Воин»: **Воин**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +6 — (17)


Если отмечено «Класс/Маг»: **Маг**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +3 — (17)


Если отмечено «Класс/Лучник»: **Лучник**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Лучник» +1, «Выносливость героя» -4 — (17)

Если отмечено «Класс/Плут»: **Плут**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Плут» +1, «Выносливость героя» +1, ✓«Плут» — (17)

Если отмечено «Класс/Паладин»: **Паладин**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +0, «Выносливость героя» +5, ✓«Паладин» — (17)


Если отмечено «Класс/Некромант»: **Некромант**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +4 — (17)

Если отмечено «Класс/Наемник»: **Наемник**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Выносливость героя» +1, «Берсерк» +1, «Псионик» +1, «Бард» +1 — (17)

Если отмечено «Класс/Монах»: **Монах**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — (17)

10

Выбери своего героя.

- Воин — (52)
- Маг — (28)
- Лучник — (45)
- Плут — (50)
- Паладин — (18)
- Некромант — (2)
- Наемник — (23)
- Монах — (34)
- Случайный выбор,  отметить случайное ключевое слово (1-8) в «Класс» — (9)

11

Спасибо за игру!

12


Для победы над некромантом вам необходимо иметь 3 бойца *разных* классов. Вы можете выбрать любую доступную комбинацию. Если их нет, вы автоматически погибаете.


В - Воин


М - Маг


Л - Лучник


П - Плут

Если отмечено «Класс/Паладин», в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя»: **[Паладин] Убить некроманта в одиночку**,  «Выносливость героя» -1, «Количество» +4 — (29)


Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Лучник»: **В + М + Л**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +4 — (29)


Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **В + М + П**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (29)


Если в наличии 1 «Отряд/Воин», в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **В + Л + П**,  «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (29)


Если в наличии 1 «Отряд/Маг», в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **М + Л + П**,  «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1,


«Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (29)


Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**, 
«Берсерк» -1, «Воин» +1 — (12)


Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**, 
«Берсерк» -1, «Воин» +1 — (12)


Если в наличии 1 «Отряд/Псионик»: **Использовать псионика как мага**, 
«Псионик» -1, «Маг» +1 — (12)

Если в наличии 1 «Отряд/Псионик»: **Использовать псионика как мага**, 
«Псионик» -1, «Маг» +1 — (12)

Если в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Использовать барда как лучника**, 
«Бард» -1, «Лучник» +1 — (12)

Если в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Использовать барда как лучника**, 
«Бард» -1, «Лучник» +1 — (12)


Если в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**, 
«Оккультист» -1, «Маг» +1 — (12)


Если в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**, 
«Оккультист» -1, «Маг» +1 — (12)


Смерть от мягких лапок некроманта — (19)


13

Добрые космические хомяки выходят на связь...

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, 
«Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (27)

Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 
X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (27)

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, 
X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (27)

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, 
«Плут» +1, **X**«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (27)

14

Найдите талисман плодородия и благодарные крестьяне дадут Вам за него 4 очка славы.

Далее — (3)

15

И это...

Если отмечено «Сокровище2/Воин2»: **Шипастый иглоруб доблести**, X«Воин2», «Количество» +2, «Воин» +1 — (43)

Если отмечено «Сокровище2/Маг2»: **Волшебно-магический шар**, X«Маг2», «Количество» +2, «Маг» +1 — (43)

Если отмечено «Сокровище2/Лучник2»: **Длинный лук Бориса**, X«Лучник2», «Количество» +2, «Лучник» +1 — (43)

Если отмечено «Сокровище2/Плут2»: **Набор отмычек для самых маленьких**, X«Плут2», «Количество» +2, «Плут» +1 — (43)

Если отмечено «Сокровище2/Слава2»: **Красивая безделушка**, X«Слава2», «Количество» +5 — (43)

Если отмечено «Сокровище2/в21»: **Зелье ярости**, X«в21», «в2» — (43)

Если отмечено «Сокровище2/м21»: **Псионика для чайников**, X«м21», «м2» — (43)

Если отмечено «Сокровище2/л21»: **Большое собрание матерных частушек и неприличных анекдотов**, X«л21», «л2» — (43)

Если отмечено «Сокровище2/н21»: **Поваренная книга оккультиста**, X«н21», «н2» — (43)

16

Вы можете задобрить духов подземелья.

Если отмечено «Квест/Принести в жертву ягненка»: **Принести в жертву ягненка**, X«Принести в жертву ягненка», «Количество» +3 — (16)

Если в наличии 1 «Отряд/Воин»: **Принести в жертву воина**, «Воин» -1 — (4)

Если в наличии 1 «Отряд/Маг»: **Принести в жертву мага**, «Маг» -1 — (4)

Если в наличии 1 «Отряд/Лучник»: **Принести в жертву лучника**, «Лучник» -1 — (4)


Если в наличии 1 «Отряд/Плут»: **Принести в жертву плута**, «Плут» -1 — (4)


Уйти — (43)


17

Вы заходите в таверну "Korova", чтобы взять несколько заданий и собрать небольшой отряд для спуска в ближайшее подземелье.

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, «Воин» +1, X«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (54)

Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 
X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(54)**

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, 
X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(54)**

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, 
«Плут» +1, **X**«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(54)**

18


[color=purple]ПАЛАДИН[/color]

Рожденный бороться со злом. Любит по вечерам, за кружкой горячего шоколада, вспоминать об убитых им чудовищах.

Способности:

- Имеет 5 единиц выносливости
- Может в одиночку расправиться с некромантом.
- Может обучить *мага* фехтованию. (использовать *мага* как *воина*)
- Может обучить *воина* примитивной магии. (использовать *воина* как *мага*)
- Может быть использован как *воин*.

Назад — **(10)**


Взять паладина,  ✓ «Паладин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — **(17)**

19


Ты умер. Очень жаль, но это никак не исправить.

20

Вы напоминаете ей, что она не нужна.

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, 
«Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(13)**

Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 
X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(13)**

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, 
X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(13)**

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, 

«Плут» +1, X«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (13)

21

Время для сражения!

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик», в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Враги/Гоблин»: **Использовать псионика для зачистки этажа**, ✎ «Псионик» -1, «МагМ» +1, «Крыса» = 0, «Слизень» = 0, «Гоблин» = 0, «Количество» +7 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Отряд/Воин»: **Атаковать крыс воинами**, ✎ «Крыса» = 0, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +3 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Отряд/Маг»: **Атаковать крыс магами**, ✎ «Крыса» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Враги/Крыса»: **Атаковать крыс лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Крыса» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **Атаковать крыс плутами**, ✎ «Плут» -1, «Крыса» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк», в наличии 1 «Враги/Крыса»: **Направить ярость берсерка на крыс**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Крыса» = 0, «Количество» +2 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик», в наличии 1 «Враги/Крыса»: **Приказать псионнику захватить разум крысы**, ✎ «Крыса» -1, «Воин» +1, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Атаковать крыс бардами**, ✎ «Бард» -1, «Крыса» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Крыса», в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Атаковать крыс оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Крыса» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», в наличии 1 «Враги/Крыса»: **Атаковать крыс героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Крыса» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Отряд/Воин»: **Атаковать слизней воинами**, ✎ «Слизень» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Отряд/Маг»: **Атаковать слизней магами**, ✎ «Слизень» = 0, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +3 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Враги/Слизень»: **Атаковать слизней лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Слизень» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **Атаковать слизней плутами**, ✎ «Плут» -1, «Слизень» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк», в наличии 1 «Враги/Слизень»: **Направить ярость берсерка на слизней**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Слизень» = 0, «Количество» +2 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик», в наличии 1 «Враги/Слизень»: **Приказать псионнику захватить разум слизня**, ✎ «Слизень» -1, «Воин» +2, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Атаковать слизней бардами**, ✎ «Бард» -1, «Слизень» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Слизень», в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Атаковать слизней оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Слизень» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», в наличии 1 «Враги/Слизень»: **Атаковать слизней героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Слизень» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Гоблин», в наличии 1 «Отряд/Воин»: **Атаковать гоблинов воинами**, ✎ «Гоблин» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Гоблин», в наличии 1 «Отряд/Маг»: **Атаковать гоблинов магами**, ✎ «Гоблин» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Враги/Гоблин»: **Атаковать гоблинов лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Гоблин» = 0, «ЛучникМ» +1, «Количество» +3 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Гоблин», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **Атаковать гоблинов плутами**, ✎ «Плут» -1, «Гоблин» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк», в наличии 1 «Враги/Гоблин»: **Направить ярость берсерка на гоблинов**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Гоблин» = 0, «Количество» +2 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик», в наличии 1 «Враги/Гоблин»: **Приказать псионнику захватить разум гоблина**, ✎ «Гоблин» -1, «Лучник» +1, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Гоблин», в наличии 1 «Отряд/Бард»: **Атаковать гоблинов бардами**, ✎ «Бард» -1, «Гоблин» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Враги/Гоблин», в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Атаковать гоблинов оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Гоблин» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», в наличии 1 «Враги/Гоблин»: **Атаковать гоблинов героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Гоблин» -1, «Количество» +1 — (21)

○ Если в наличии 10 «Мертвые туши/КрысаМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин», 11 «Мертвые туши/КрысаМ»: **Вы нашли малое зелье лечения**, ✎ «КрысаМ» -10, «Малое зелье лечения» +1 — (21)

○ Если в наличии 10 «Мертвые туши/СлизеньМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин», 11 «Мертвые туши/СлизеньМ»: **Вы нашли большое зелье лечения**, ✎ «СлизеньМ» -10, «Большое зелье лечения» +1 — (21)

○ Если в наличии 10 «Мертвые туши/ГоблинМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин», 11 «Мертвые туши/ГоблинМ»: **Вы нашли метательные копыя гоблинов**, ✎ «ГоблинМ» -10, «Метательные копыя» +1 — (21)

○ Если в наличии 11 «Мертвые туши/КрысаМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин»: **Вы нашли немного золота**, ✎ «КрысаМ» -11, «Золото» +3 — (21)

○ Если в наличии 11 «Мертвые туши/СлизеньМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин»: **Вы нашли малое зелье лечения**, ✎ «СлизеньМ» -11, «Малое зелье лечения» +1 — (21)


○ Если в наличии 11 «Мертвые туши/ГоблинМ», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин»: **Вы нашли немного золота**, ✎ «ГоблинМ» -11, «Золото» +7 — (21)


○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин» или в наличии 1 «Отряд/Маг» или в наличии 1 «Отряд/Лучник» или в наличии 1 «Отряд/Плут» или в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя» или в наличии 1 «Отряд/Берсерк» или в наличии 1 «Отряд/Псионик» или в наличии 1 «Отряд/Бард» или в наличии 1 «Отряд/Оккультист», но отсутствуют 1 «Враги/Крыса», 1 «Враги/Слизень», 1 «Враги/Гоблин»: **Далее — (41)**


○ Если отсутствуют 1 «Отряд/Воин», 1 «Отряд/Маг», 1 «Отряд/Лучник», 1 «Отряд/Плут», 1 «Отряд/Выносливость героя», 1 «Отряд/Берсерк», 1 «Отряд/Псионик», 1 «Отряд/Бард», 1 «Отряд/Оккультист»: **Вы погибли — (19)**


22

Отряд продолжает собираться...

○ Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(53)**

○ Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  **X**«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(53)**

○ Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  **X**«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(53)**

○ Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, **X**«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — **(53)**

23



[color=maroon]НАЕМНИК[/color]

Готов на все, разумеется, за разумную плату. Здесь может быть Ваша реклама!

Способности:

- Имеет 1 единицу выносливости
- Начинает игру с *Берсерком*, *Псиоником* и *Бардом*
- Нанимает одного дополнительного бойца.
- Может перенанять любого *воина*, *мага*, *лучника* или *плута*. (Выбор нового бойца случаен и перенаему не подлежит!)

○ **Назад — (10)**

○ **Взять наемника**,   «Наемник», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Берсерк» +1, «Псионик» +1, «Бард» +1, «Выносливость героя» +1 — **(17)**


24


Найдите темный алтарь и принесите ягненка в жертву духам подземелья. Они отблагодарят Вас 3-мя очками славы.


- Далее — (3)


25

Время проходит... Прокрадывается... Проползает...

Если отмечено «Бойцы/Воин», отмечено «Класс/Наемник»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)

Если отмечено «Бойцы/Маг», отмечено «Класс/Наемник»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  **X**«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)





Если отмечено «Класс/Наемник», отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  **X**«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)

Если отмечено «Бойцы/Плут», отмечено «Класс/Наемник»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, **X**«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)

- Если отсутствует «Класс/Наемник»: **Далее** — (46)


26

Кого вы хотите получить?

- Воина**,  «Воин» +1 — (43)
- Мага**,  «Маг» +1 — (43)
- Лучника**,  «Лучник» +1 — (43)
- Плута**,  «Плут» +1 — (43)

27

Вы строите планы на будущее...

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (22)

- Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 

Х«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (22)

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам,**

Х«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (22)

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам,**

«Плут» +1, Х«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (22)

28

[color=blue]МАГ[/color]

Магистр разноцветной магии n-ого круга посвящения. Любит свою работу.

Способности:

- Имеет 3 единицы выносливости

- Может наложить заклинание "Печать мудрости" на любого *мага*.

- Может изменить класс любого *мага*.

- Может быть использован как *маг*.

Назад — (10)

Взять мага, ✓«Маг», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +3 — (17)

29

Вы одолели некроманта. Честь Вам и хвала!

Далее — (43)

30

Вы крадётесь по подземелью.

Если в наличии 1 «Кубик/Ков-во»: **Нажми на меня,** отметить случайное ключевое слово (1-6) в «d1», «Ков-во» -1, «Уровень» +1, отметить случайное ключевое слово (1-6) в «d2», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «d3» — (30)

Если отмечено «d1/Крыса1»: **Из темноты доносится тихий писк...,** Х«Крыса1», «Крыса» +2, «КрысаМ» +2 — (30)

Если отмечено «d2/Крыса2»: **На вас нападает отряд крыс особого предназначения...,** Х«Крыса2», «Крыса» +3, «КрысаМ» +3 — (30)

Если отмечено «d3/Крыса3»: **Вы наступаете на что-то мягкое...,** Х«Крыса3»,

«Крыса» +4, «КрысаМ» +4 — (30)

Если отмечено «d1/Слизень1»: **Из темноты доносятся булькающие звуки...**, «Слизень1», «Слизень» +2, «СлизеньМ» +2 — (30)

Если отмечено «d2/Слизень2»: **Влажность воздуха внезапно повышается...**, «Слизень2», «Слизень» +3, «СлизеньМ» +3 — (30)

Если отмечено «d3/Слизень3»: **Вы видите небольшую флуоресцентную лужу на полу...**, «Слизень3», «Слизень» +4, «СлизеньМ» +4 — (30)

Если отмечено «d1/Гоблин1»: **Из темноты доносится возглас: "Нужно больше золота!"**, «Гоблин1», «Гоблин» +2, «ГоблинМ» +2 — (30)

Если отмечено «d2/Гоблин2»: **Вам становится тяжело дышать из-за невероятной вони гоблинов...**, «Гоблин2», «Гоблин» +3, «ГоблинМ» +3 — (30)

Если отмечено «d3/Гоблин3»: **Из темноты доносится возглас: "Я куплю ВСЮ медь которую ты найдешь!"**, «Гоблин3», «Гоблин» +4, «ГоблинМ» +4 — (30)

Если отсутствуют «d1/Крыса1», «d2/Крыса2», «d3/Крыса3», «d1/Слизень1», «d2/Слизень2», «d3/Слизень3», «d1/Гоблин1», «d2/Гоблин2», «d3/Гоблин3», 1 «Кубик/Ков-во»: **Далее** — (21)

31

Если пройдете Бесконечное подземелье, получите 6 очков славы.

Далее — (3)

32

Призовите дракона и отдайте ему принцессу. За это вы получите 7 очков славы.

Далее — (3)

33


Желаете что-нибудь приобрести?

Если отсутствует 5 «Инвентарь/Золото»: **[5 золота] Малое зелье лечения** — (33)

Если в наличии 5 «Инвентарь/Золото»: **[5 золота] Малое зелье лечения**, «Золото» -5, «Малое зелье лечения» +1 — (33)

Если отсутствует 10 «Инвентарь/Золото»: **[10 золота] Большое зелье лечения** — (33)

Если в наличии 10 «Инвентарь/Золото»: **[10 золота] Большое зелье лечения**, «Золото» -10, «Большое зелье лечения» +1 — (33)

- Если отсутствует 7 «Инвентарь/Золото»: [7 золота] Метательные копья — (33)
- Если в наличии 7 «Инвентарь/Золото»: [7 золота] Метательные копья,  «Золото» -7, «Метательные копья» +1 — (33)
- Закончить торговлю — (43)

34


[color=fuchsia]МОНАХ[/color]

А Вы верите в бога? Любит молиться и заниматься спортом.

Способности:


- Имеет 5 единиц выносливости
- Может обучить лучника примитивной магии. (использовать лучника как мага)
- Может обучить воина примитивной магии. (использовать воина как мага)
- Может быть использован как маг.
- Вера заменит ему броню! Может быть использован как воин.
- Плуты в его отряде теряют свои умения по обезвреживанию ловушек.
- Не может использовать алтари душ.


Назад — (10)


Взять монаха,  ✓ «Монах», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — (17)


35


Что с ловушками?


Если отмечено «Класс/Плут», в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: [Плут] деактивировать все ловушки,  «Ловушка» = 0 — (35)


Если отмечено «d1/Ловушка1»: [Ловушка] Прижимная плита щелкнула..., 
X«Ловушка1», «Ловушка» +1 — (35)

Если отмечено «d2/Ловушка2»: [Ловушка] Дротики вылетают из стен..., 
X«Ловушка2», «Ловушка» +1 — (35)

Если отмечено «d3/Ловушка3»: [Ловушка] Катушка Теслы готова!,  X«Ловушка3», «Ловушка» +1 — (35)

Если в наличии 1 «Другое/Ловушка», в наличии 1 «Отряд/Воин»: Деактивировать ловушку воинами,  «Ловушка» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1 — (35)

Если в наличии 1 «Другое/Ловушка», в наличии 1 «Отряд/Маг»: Деактивировать ловушку магами,  «Ловушка» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1 — (35)

Если в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: Деактивировать ловушку лучниками,  «Лучник» -1, «Ловушка» -1, «ЛучникМ» +1 — (35)

Если в наличии 1 «Другое/Ловушка», в наличии 1 «Отряд/Плут», но

отсутствует «Класс/Монах»: **Деактивировать ловушку плутами**, ✎ «Плут» -1, «Ловушка» = 0, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Другое/Ловушка», в наличии 1 «Отряд/Плут», отмечено «Класс/Монах»: **Деактивировать ловушку плутами**, ✎ «Плут» -1, «Ловушка» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин» или в наличии 1 «Отряд/Маг» или в наличии 1 «Отряд/Лучник» или в наличии 1 «Отряд/Плут» или в наличии 1 «Отряд/Берсерк» или в наличии 1 «Отряд/Псионик» или в наличии 1 «Отряд/Бард» или в наличии 1 «Отряд/Оккультист» или в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», но отсутствуют 1 «Другое/Ловушка», «d1/Ловушка1», «d2/Ловушка2», «d3/Ловушка3»: **Все чисто!** — (43)

○ Если отсутствуют 1 «Отряд/Воин», 1 «Отряд/Маг», 1 «Отряд/Лучник», 1 «Отряд/Плут», 1 «Отряд/Берсерк», 1 «Отряд/Псионик», 1 «Отряд/Бард», 1 «Отряд/Оккультист», 1 «Отряд/Выносливость героя»: **Вы погибли** — (19)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Берсерк», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: **Деактивировать ловушку берсерком**, ✎ «Берсерк» -1, «Ловушка» -1, «ВоинМ» +1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Псионик», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: **Деактивировать ловушку псиоником**, ✎ «Псионик» -1, «Ловушка» -1, «МагМ» +1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Бард», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: **Деактивировать ловушку бардом**, ✎ «Бард» -1, «Ловушка» -1, «ЛучникМ» +1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Оккультист», в наличии 1 «Другое/Ловушка»: **Деактивировать ловушку оккультистом**, ✎ «Оккультист» -1, «Ловушка» -1 — (35)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», в наличии 1 «Другое/Ловушка», но отсутствует «Класс/Плут»: **Деактивировать ловушку героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Ловушка» -1 — (35)

36

К вам подходит официантка-тян...

○ Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, ✎ «Воин» +1, ✕«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (20)

○ Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (20)

○ Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (20)

○ Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, ✎ «Плут» +1, ✕«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (20)

37

Выбери своего героя.

38

Вы спускаетесь на следующий уровень подземелья.

Далее — (30)

39

К вам присоединился...

Если отмечено «БойцыН1/Воин1»: **Воин**, X«Воин1», «Воин» +1 — (30)

Если отмечено «БойцыН1/Маг1»: **Маг**, X«Маг1», «Маг» +1 — (30)

Если отмечено «БойцыН1/Лучник1»: **Лучник**, X«Лучник1», «Лучник» +1 — (30)

Если отмечено «БойцыН1/Плут1»: **Плут**, X«Плут1», «Плут» +1 — (30)

40

Бармен наливает Вам бокал пива "За счет заведения". По вкусу напоминает воду, зато бесплатное...

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, «Воин» +1, X«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (36)

Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (36)

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (36)

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, «Плут» +1, X«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (36)

41

Как там дела у дракона?

Если отмечено «d1/Дракон1»: **Драконий рык доносится из глубин подземелья...**, «Обеспокоенность дракона» +1, X«Дракон1» — (41)

Если отмечено «d2/Дракон2»: **Кажется дракон начинает что-то подозревать...**, X«Дракон2», «Обеспокоенность дракона» +1 — (41)

Если отмечено «d3/Дракон3»: **С каждым шагом становится все теплее и теплее...**, X«Дракон3», «Обеспокоенность дракона» +1 — (41)

Если в наличии 3 «Боссы/Обеспокоенность дракона», отмечено «Квест/Отдать

дракону принцессу»: **Дракон пробудился**, ✎ «Обеспокоенность дракона» -3, «Количество» +7, ✕ «Отдать дракону принцессу» — (48)

○ Если в наличии 3 «Боссы/Обеспокоенность дракона», но отсутствует «Квест/Отдать дракону принцессу»: **Дракон пробудился**, ✎ «Обеспокоенность дракона» -3 — (5)

○ Если отсутствуют 3 «Боссы/Обеспокоенность дракона», «d1/Дракон1», «d2/Дракон2», «d3/Дракон3»: **Далее** — (35)

42

Вам предстоит сразиться с могущественным драконом! За это вы получите 5 очков славы.

○ **Далее** — (3)

43

Вы зачистили этот уровень подземелья.

○ Если отмечено «d2/Квест», но отсутствуют «Квест/Убить некроманта», «Квест/Найти талисман плодородия»: **Вы встретили странствующего торговца**, ✎ ✕ «Квест» — (33)

○ Если отмечено «d1/Сокровище1»: **Вы нашли сокровище!**, ✎ ✕ «Сокровище1», отметить случайное ключевое слово (1-9) в «Сокровище2» — (15)

○ Если отмечено «d3/Алтарь»: **Вы нашли жертвенный алтарь**, ✎ ✕ «Алтарь» — (16)

○ Если отмечено «d2/Квест», отмечено «Квест/Убить некроманта»: **Вы обнаружили логово некроманта**, ✎ ✕ «Квест», ✕ «Убить некроманта» — (12)

○ Если отмечено «d2/Квест», отмечено «Квест/Найти талисман плодородия»: **Вы нашли талисман плодородия**, ✎ ✕ «Квест», ✕ «Найти талисман плодородия», «Количество» +4 — (43)

○ Если отмечено «Способности/н1»: **[Некромант] Воскресить своих бойцов**, ✎ ✕ «н1» — (4)

○ Если отмечено «Способности/в1», в наличии 1 «Отряд/Воин»: **[Воин] Изменить класс любого воина**, ✎ ✕ «в1», «Воин» -1 — (26)

○ Если отмечено «Способности/м1», в наличии 1 «Отряд/Маг»: **[Маг] Изменить класс любого мага**, ✎ ✕ «м1», «Маг» -1 — (26)

○ Если отмечено «Способности/л1», в наличии 1 «Отряд/Лучник»: **[Лучник] Изменить класс любого лучника**, ✎ ✕ «л1», «Лучник» -1 — (26)

○ Если отмечено «Способности/п1», в наличии 1 «Отряд/Плут»: **[Плут] Изменить класс любого плута**, ✎ ✕ «п1», «Плут» -1 — (26)

○ Если отмечено «Способности/пал1», в наличии 1 «Отряд/Маг»: **[Паладин] Обучить мага фехтованию**, ✎ «Маг» -1, «Воин» +1, ✕ «пал1» — (43)

○ Если отмечено «Способности/пал2», в наличии 1 «Отряд/Воин»: **[Паладин]**

Обучить воина примитивной магии, ✎ «Маг» +1, «Воин» -1, X«пал2» — (43)

○ Если отмечено «Способности/мо1», в наличии 1 «Отряд/Лучник»: [Монах]

Обучить лучника примитивной магии, ✎ X«мо1», «Лучник» -1, «Маг» +1 — (43)

○ Если отмечено «Способности/мо2», в наличии 1 «Отряд/Воин»: [Монах] **Обучить воина примитивной магии**, ✎ X«мо2», «Воин» -1, «Маг» +1 — (43)

○ Если отмечено «Способности/в2», в наличии 1 «Отряд/Воин»: [Заклинание] **Превратить воина в берсерка**, ✎ «Воин» -1, «Берсерк» +1, X«в2» — (43)

○ Если отмечено «Способности/м2», в наличии 1 «Отряд/Маг»: [Заклинание] **Превратить мага в псионика**, ✎ «Маг» -1, «Псионик» +1, X«м2» — (43)

○ Если отмечено «Способности/н2», в наличии 1 «Отряд/Маг»: [Заклинание] **Превратить мага в оккультиста**, ✎ «Маг» -1, «Оккультист» +1, X«н2» — (43)

○ Если отмечено «Способности/л2», в наличии 1 «Отряд/Лучник»: [Заклинание] **Превратить лучника в барда**, ✎ «Лучник» -1, «Бард» +1, X«л2» — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Малое зелье лечения»: [Зелье] **Добавить герою 1 очко выносливости**, ✎ «Малое зелье лечения» -1, «Выносливость героя» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Большое зелье лечения»: [Зелье] **Добавить герою 3 очка выносливости**, ✎ «Большое зелье лечения» -1, «Выносливость героя» +3 — (43)

○ Если в наличии 2 «Инвентарь/Малое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ВоинМ»: [Зелье] **Отпить воина зельями**, ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ВоинМ» -1, «Воин» +1 — (43)

○ Если в наличии 2 «Инвентарь/Малое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/МагМ»: [Зелье] **Отпить мага зельями**, ✎ «Малое зелье лечения» -2, «МагМ» -1, «Маг» +1 — (43)

○ Если в наличии 2 «Инвентарь/Малое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ЛучникМ»: [Зелье] **Отпить лучника зельями**, ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ЛучникМ» -1, «Лучник» +1 — (43)

○ Если в наличии 2 «Инвентарь/Малое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ПлутМ»: [Зелье] **Отпить плута зельями**, ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ПлутМ» -1, «Плут» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Большое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ВоинМ»: [Зелье] **Исцелить воина большим зельем лечения**, ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ВоинМ» -1, «Воин» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Большое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/МагМ»: [Зелье] **Исцелить мага большим зельем лечения**, ✎ «Большое зелье лечения» -1, «МагМ» -1, «Маг» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Большое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ЛучникМ»: [Зелье] **Исцелить лучника большим зельем лечения**, ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ЛучникМ» -1, «Лучник» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Большое зелье лечения», в наличии 1 «Мертвые души/ПлутМ»: [Зелье] **Исцелить плута большим зельем лечения**, ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ПлутМ» -1, «Плут» +1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Бард», в наличии 1 «Мертвые души/ВоинМ», в наличии 1 «Мертвые души/МагМ», в наличии 1 «Мертвые души/ЛучникМ», в наличии 1 «Мертвые души/ПлутМ»: **Приказать барду спеть исцеляющую песню**, ✎ «Бард» -1, «Воин» +1, «Маг» +1, «Лучник» +2, «Плут» +1, «ВоинМ» -1, «МагМ» -1, «ЛучникМ» -1, «ПлутМ» -1 — (43)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Оккультист»: **Приказать оккультисту принести себя в жертву**, ✎ «Оккультист» -1 — (4)

○ Если в наличии 1 «Отряд/Лучник», в наличии 1 «Инвентарь/Метательные копья»: **Вооружить лучников копьями**, ✎ «Лучник» +1, «Метательные копья» -1 — **(43)**

○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин» или в наличии 1 «Отряд/Маг» или в наличии 1 «Отряд/Лучник» или в наличии 1 «Отряд/Плут» или в наличии 1 «Отряд/Берсерк» или в наличии 1 «Отряд/Псионик» или в наличии 1 «Отряд/Бард» или в наличии 1 «Отряд/Оккультист» или в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя», но отсутствуют «d1/Сокровище1», «d3/Алтарь», «d2/Квест»: **Далее**, ✎ «Ков-во» +1 — **(38)**

○ Если в наличии 1 «Отряд/Воин» или в наличии 1 «Отряд/Маг» или в наличии 1 «Отряд/Лучник» или в наличии 1 «Отряд/Плут» или в наличии 1 «Отряд/Берсерк» или в наличии 1 «Отряд/Псионик» или в наличии 1 «Отряд/Бард» или в наличии 1 «Отряд/Оккультист» или в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя»: **Выйти из подземелья** — **(6)**

44

Вам предстоит сразиться с могущественным некромантом! За это вы получите 4 очка славы.

○ **Далее** — **(3)**

45

[color=green]ЛУЧНИК[/color]

Борис Длинный лук, или Борис-Хрен-Попадешь, резкий, как удар серпом по яйцам, и жесткий, как удар молотом. Любит молодых эльфиек, причем достаточно часто.

Способности:

- Имеет 4 единицы выносливости
- Может наложить заклинание "Меткость" на любого лучника.
- Может изменить класс любого лучника.
- Может быть использован как лучник.

○ **Назад** — **(10)**

○ **Взять лучника**, ✎ ✓ «Лучник», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Лучник» +1, «Выносливость героя» +4 — **(17)**

46

Ваш квест на сегодня...

✎ отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Квест»

○ Если отмечено «Квест/Убить дракона»: **Убить дракона** — **(42)**

○ Если отмечено «Квест/Убить некроманта»: **Убить некроманта — (44)**

○ Если отмечено «Квест/Пройти бесконечное подземелье»: **Пройти бесконечное подземелье — (31)**

○ Если отмечено «Квест/Принести в жертву ягненка»: **Принести в жертву ягненка — (24)**

○ Если отмечено «Квест/Отдать дракону принцессу»: **Отдать дракону принцессу — (32)**

○ Если отмечено «Квест/Найти талисман плодородия»: **Найти талисман плодородия — (14)**

47

Первая ачивка за Pete Pr, честь ему и хвала!

Получил он ее... Угробив десяток партий магов, плутов и прочих жуликов.

=====

Угробив орды магов, толпы плутов и тысячи прочих жуликов, Pete Pr первый собрал все ачивки и установил рекорд в 42 очка!

=====

Maltiez протащил в подземелье партию несертифицированных принцесс, став широко известным в узких драконьих кругах. Слух про него прокатился по всему Бесконечному подземелью и аукнулся ему в виде 67 очков славы.

=====

Binki Edwards возымел добрую славу у молодых эльфиек. Его глубочайшее погружение на 39 уровней Бесконечного подземелья стало самой популярной темой для разговоров за последние 300 лет. И несмотря на то, что эльфийки обсуждают это только шепотом и только вдали от лишних ушей (они же всё-таки приличные девушки!), слава о его славных подвигах быстро расползлась по всей округе и принесла ему 70 очков славы.

=====

Galaxy несколько лет блуждала по просторам Бесконечного подземелья. Вернувшись, она рассказала, что где-то вдали уже виднелся последний этаж, но добраться до него она так и не смогла. Красноречивым подтверждением этих слов была метка духов подземелья на её руке. Сей подвиг воздался ей 98 очками славы.

=====

Maltiez с песнями и плясками зачистил подземелье от дракона, некроманта и прочей сволочи. Угробив всех своих товарищей, он покинул подземелье полуживым зато счастливым, набрав впоследствии 100 очков славы.

=====

И вновь Maltiez вышел в подземелье. Драконы и некроманты, поняв кто идёт, сразу попрятались по своим логовам. Пришлось нашему герою заниматься сбором драгметаллов и последующей сдачей оных в соответствующие пункты приёма, что принесло ему в итоге 107 очков славы.

=====

Храбрый приключенец X_Юрий вернулся из Бесконечного подземелья с 101 очком славы и головой убитого дракона, которую он смог выгодно толкнуть на местном рынке.

=====

Maltiez, гуляя по Бесконечному подземелью, наткнулся на небольшую секту крысолюдов: Свидетелей всемогущего Дайса. Конечно же, он выпилил их всех, заработав 134 очка славы, а после ещё и разграбил их алтари на 176 очков. Поговаривают, что сам Властелин Бесконечного подземелья назначил немаленькую награду за его голову!

=====

Наемник Binki Edwards после многодневного похода вышел из Бесконечного подземелья на поверхность с 369 очками славы и горсткой золотых, оставив в нем две дюжины соратников. Один нервный дракон так и не рискнул напасть на этого знаменитого приключенца и его команду, видимо его чешуйчатая голова была ему сильно дорога.

=====

А сможешь ли ты так, [player]?

Назад — (1)


48

Дракон сказал вам "Спасибо" и куда-то улетел.

Далее — (35)

49

Вы одолели дракона, честь вам и хвала!

Если отмечено «Квест/Убить дракона»: **Далее [квест]**,  «Количество» +5 — (35)

Если в наличии 1 «Отряд/Воин» или в наличии 1 «Отряд/Маг» или в наличии 1 «Отряд/Лучник» или в наличии 1 «Отряд/Плут» или в наличии 1 «Отряд/Берсерк» или в наличии 1 «Отряд/Псионик» или в наличии 1 «Отряд/Бард» или в наличии 1 «Отряд/Оккультист» или в наличии 1 «Отряд/Выносливость героя»: **Далее** — (35)

Если отсутствуют 1 «Отряд/Воин», 1 «Отряд/Маг», 1 «Отряд/Лучник», 1 «Отряд/Плут», 1 «Отряд/Берсерк», 1 «Отряд/Псионик», 1 «Отряд/Бард», 1 «Отряд/Оккультист», 1 «Отряд/Выносливость героя»: **Правда ценою своей жизни** — (19)

50

[color=navy]ПЛУТ[/color]

Утащит все, что плохо лежит. Любит дождик и золото. Любимые вещи не совмещает.

Способности:

- Имеет 1 единицу выносливости
- Может деактивировать *ЛЮБОЕ* количество ловушек без урона для себя.
- Может изменить класс любого *плута*.
- Может быть использован как *плут*.

Назад — (10)

Взять плута,  «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Плут» +1, «Выносливость героя» +1 — (17)

51

Выбери режим игры

Обычный — (10)

Продвинутый — (37)

52


[color=red]ВОИН[/color]

Это прирожденный боец. Любит есть печенки и убивать монстров.

Способности:


- Имеет 6 единиц выносливости
- Может наложить заклинание "Ярость берсерка" на любого *воина*.
- Может изменить класс любого *воина*.
- Может быть использован как *воин*.


Назад — (10)


Взять воина,  «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +6 — (17)


53

"Молоко++" - еще больше молока, теперь с банановым вкусом!

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, 
«Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (25)


Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 
 «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (25)

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, 
 «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (25)


Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, 
«Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (25)


54

К Вам подходят несколько простолюдинов и просят Вас об одном одолжении...

Если отмечено «Бойцы/Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, 
«Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (40)

Если отмечено «Бойцы/Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, 
 «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (40)

Если отмечено «Бойцы/Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, 
 «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (40)

Если отмечено «Бойцы/Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, 
«Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (40)