

Анорган

Бесконечное подземелье

книга-игра



Версия текста: 29

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Класс

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

БойцыИ1

- 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][sup][тестовая версия][[/sup]

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

- Играть** — (37)
- Правила** — (19)
- Камень героев** — (44)

2

НЕКРОМАНТ

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 *окультиста*.
- Может воскресить *любых* павших бойцов одного (!) класса.
- Может быть использован как *маг*.

Назад — (37)

Взять некроманта,  ✓ «Некромант», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +4 — (41)

3

Вы зачистили этот уровень подземелья.

Если отмечено «Квест», но отсутствуют «Убить некроманта», «Найти талисман плодородия»: **Вы встретили странствующего торговца**,  X«Квест» — (52)

Если отмечено «Сокровище1»: **Вы нашли сокровище!**,  X«Сокровище1», отметить случайное ключевое слово (1-9) в «Сокровище2» — (25)

Если отмечено «Алтарь»: **Вы нашли жертвенный алтарь**,  X«Алтарь» — (6)

Если отмечено «Квест», отмечено «Убить некроманта»: **Вы обнаружили логово некроманта**,  X«Квест», X«Убить некроманта» — (36)

Если отмечено «Квест», отмечено «Найти талисман плодородия»: **Вы нашли талисман плодородия**,  X«Квест», X«Найти талисман плодородия», «Количество» +4 — (3)

Если отмечено «n1»: **[Некромант] Воскресить своих бойцов**,  X«n1» — (28)

Если отмечено «v1», в наличии 1 «Воин»: **[Воин] Изменить класс любого воина**,  X«v1», «Воин» -1 — (50)

- Если отмечено «м1», в наличии 1 «Маг»: **[Маг] Изменить класс любого мага,** ✎ X«м1», «Маг» -1 — **(50)**
- Если отмечено «л1», в наличии 1 «Лучник»: **[Лучник] Изменить класс любого лучника,** ✎ X«л1», «Лучник» -1 — **(50)**
- Если отмечено «п1», в наличии 1 «Плут»: **[Плут] Изменить класс любого плута,** ✎ X«п1», «Плут» -1 — **(50)**
- Если отмечено «пал1», в наличии 1 «Маг»: **[Паладин] Обучить мага фехтованию,** ✎ «Маг» -1, «Воин» +1, X«пал1» — **(3)**
- Если отмечено «пал2», в наличии 1 «Воин»: **[Паладин] Обучить воина примитивной магии,** ✎ «Маг» +1, «Воин» -1, X«пал2» — **(3)**
- Если отмечено «мо1», в наличии 1 «Лучник»: **[Монах] Обучить лучника примитивной магии,** ✎ X«мо1», «Лучник» -1, «Маг» +1 — **(3)**
- Если отмечено «мо2», в наличии 1 «Воин»: **[Монах] Обучить воина примитивной магии,** ✎ X«мо2», «Воин» -1, «Маг» +1 — **(3)**
- Если отмечено «в2», в наличии 1 «Воин»: **[Заклинание] Превратить воина в берсерка,** ✎ «Воин» -1, «Берсерк» +1, X«в2» — **(3)**
- Если отмечено «м2», в наличии 1 «Маг»: **[Заклинание] Превратить мага в псионика,** ✎ «Маг» -1, «Псионик» +1, X«м2» — **(3)**
- Если отмечено «н2», в наличии 1 «Маг»: **[Заклинание] Превратить мага в оккультиста,** ✎ «Маг» -1, «Оккультист» +1, X«н2» — **(3)**
- Если отмечено «л2», в наличии 1 «Лучник»: **[Заклинание] Превратить лучника в барда,** ✎ «Лучник» -1, «Бард» +1, X«л2» — **(3)**
- Если в наличии 1 «Малое зелье лечения»: **[Зелье] Добавить герою 1 очко выносливости,** ✎ «Малое зелье лечения» -1, «Выносливость героя» +1 — **(3)**
- Если в наличии 1 «Большое зелье лечения»: **[Зелье] Добавить герою 3 очка выносливости,** ✎ «Большое зелье лечения» -1, «Выносливость героя» +3 — **(3)**
- Если в наличии 2 «Малое зелье лечения», в наличии 1 «ВоинМ»: **[Зелье] Отпить воина зельями,** ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ВоинМ» -1, «Воин» +1 — **(3)**
- Если в наличии 2 «Малое зелье лечения», в наличии 1 «МагМ»: **[Зелье] Отпить мага зельями,** ✎ «Малое зелье лечения» -2, «МагМ» -1, «Маг» +1 — **(3)**
- Если в наличии 2 «Малое зелье лечения», в наличии 1 «ЛучникМ»: **[Зелье] Отпить лучника зельями,** ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ЛучникМ» -1, «Лучник» +1 — **(3)**
- Если в наличии 2 «Малое зелье лечения», в наличии 1 «ПлутМ»: **[Зелье] Отпить плута зельями,** ✎ «Малое зелье лечения» -2, «ПлутМ» -1, «Плут» +1 — **(3)**
- Если в наличии 1 «Большое зелье лечения», в наличии 1 «ВоинМ»: **[Зелье] Исцелить воина большим зельем лечения,** ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ВоинМ» -1, «Воин» +1 — **(3)**
- Если в наличии 1 «Большое зелье лечения», в наличии 1 «МагМ»: **[Зелье] Исцелить мага большим зельем лечения,** ✎ «Большое зелье лечения» -1, «МагМ» -1, «Маг» +1 — **(3)**
- Если в наличии 1 «Большое зелье лечения», в наличии 1 «ЛучникМ»: **[Зелье] Исцелить лучника большим зельем лечения,** ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ЛучникМ» -1, «Лучник» +1 — **(3)**
- Если в наличии 1 «Большое зелье лечения», в наличии 1 «ПлутМ»: **[Зелье] Исцелить плута большим зельем лечения,** ✎ «Большое зелье лечения» -1, «ПлутМ» -1, «Плут» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 1 «Бард», в наличии 1 «ВоинМ», в наличии 1 «МагМ», в наличии 1 «ЛучникМ», в наличии 1 «ПлутМ»: **Приказать барду спеть исцеляющую песню**, ✎ «Бард» -1, «Воин» +1, «Маг» +1, «Лучник» +2, «Плут» +1, «ВоинМ» -1, «МагМ» -1, «ЛучникМ» -1, «ПлутМ» -1 — (3)

○ Если в наличии 1 «Оккультист»: **Приказать оккультисту принести себя в жертву**, ✎ «Оккультист» -1 — (28)

○ Если в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Метательные копья»: **Вооружить лучников копьями**, ✎ «Лучник» +1, «Метательные копья» -1 — (3)

○ Если в наличии 1 «Воин» или в наличии 1 «Маг» или в наличии 1 «Лучник» или в наличии 1 «Плут» или в наличии 1 «Берсерк» или в наличии 1 «Псионик» или в наличии 1 «Бард» или в наличии 1 «Оккультист» или в наличии 1 «Выносливость героя», но отсутствуют «Сокровище1», «Алтарь», «Квест»: **Далее**, ✎ «Ков-во» +1 — (29)

○ Если в наличии 1 «Воин» или в наличии 1 «Маг» или в наличии 1 «Лучник» или в наличии 1 «Плут» или в наличии 1 «Берсерк» или в наличии 1 «Псионик» или в наличии 1 «Бард» или в наличии 1 «Оккультист» или в наличии 1 «Выносливость героя»: **Выйти из подземелья** — (4)

4

Вы успешно покинули подземелье.

○ Если в наличии 1 «Количество», но отсутствует 21 «Количество»: **Ваш ранг: драконий завтрак** — (39)

○ Если в наличии 21 «Количество», но отсутствует 31 «Количество»: **Ваш ранг: начинающий приключенец** — (39)

○ Если в наличии 31 «Количество», но отсутствует 41 «Количество»: **Ваш ранг: Лара Крофт**, ✎ получено достижение «Победитель монстров» — (39)

○ Если в наличии 41 «Количество», но отсутствует 51 «Количество»: **Ваш ранг: убийца драконов**, ✎ получено достижение «Мясник» — (39)

○ Если в наличии 51 «Количество»: **Ваш ранг: герой легенд**, ✎ получено достижение «Дух подземелья» — (39)

5

Вы крадётесь по подземелью.

○ Если в наличии 1 «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» — (5)

○ Если отмечено «Крыса1»: **Из темноты доносится тихий писк...**, ✎ X«Крыса1», «Крыса» +2, «КрысаМ» +2 — (5)

○ Если отмечено «Крыса2»: **На вас нападает отряд крыс особого предназначения...**, ✎ X«Крыса2», «Крыса» +3, «КрысаМ» +3 — (5)

Если отмечено «Крыса3»: **Вы наступаете на что-то мягкое...**, «Крыса3», «Крыса» +4, «КрысаМ» +4 — (5)

Если отмечено «Слизень1»: **Из темноты доносятся булькающие звуки...**, «Слизень1», «Слизень» +2, «СлизеньМ» +2 — (5)

Если отмечено «Слизень2»: **Влажность воздуха внезапно повышается...**, «Слизень2», «Слизень» +3, «СлизеньМ» +3 — (5)

Если отмечено «Слизень3»: **Вы видите небольшую флуоресцентную лужу на полу...**, «Слизень3», «Слизень» +4, «СлизеньМ» +4 — (5)

Если отмечено «Гоблин1»: **Из темноты доносится возглас: "Нужно больше золота!"**, «Гоблин1», «Гоблин» +2, «ГоблинМ» +2 — (5)

Если отмечено «Гоблин2»: **Вам становится тяжело дышать из-за невероятной вони гоблинов...**, «Гоблин2», «Гоблин» +3, «ГоблинМ» +3 — (5)

Если отмечено «Гоблин3»: **Из темноты доносится возглас: "Я куплю ВСЮ медь которую ты найдешь!"**, «Гоблин3», «Гоблин» +4, «ГоблинМ» +4 — (5)

Если отсутствуют «Крыса1», «Крыса2», «Крыса3», «Слизень1», «Слизень2», «Слизень3», «Гоблин1», «Гоблин2», «Гоблин3», 1 «Ков-во»: **Далее** — (40)

6

Вы можете задобрить духов подземелья.

Если отмечено «Принести в жертву ягненка»: **Принести в жертву ягненка**, «Принести в жертву ягненка», «Количество» +3 — (6)

Если в наличии 1 «Воин»: **Принести в жертву воина**, «Воин» -1 — (28)

Если в наличии 1 «Маг»: **Принести в жертву мага**, «Маг» -1 — (28)

Если в наличии 1 «Лучник»: **Принести в жертву лучника**, «Лучник» -1 — (28)

Если в наличии 1 «Плут»: **Принести в жертву плута**, «Плут» -1 — (28)

Уйти — (3)

7

НАЕМНИК

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 перенаем не подлежит!)

Назад — (37)

Взять наемника, «Наемник», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Берсерк» +1, «Псионик» +1, «Бард» +1, «Выносливость героя» +1 — (41)

8

Вы одолели некроманта. Честь Вам и хвала!

Далее — (3)

9

К вам подходит официантка-тян...

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, «Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (14)

Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (14)

Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (14)

Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, «Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (14)

10

Вы одолели дракона, честь вам и хвала!

Если отмечено «Убить дракона»: **Далее [квест]**, «Количество» +5 — (34)

Если в наличии 1 «Воин» или в наличии 1 «Маг» или в наличии 1 «Лучник» или в наличии 1 «Плут» или в наличии 1 «Берсерк» или в наличии 1 «Псионик» или в наличии 1 «Бард» или в наличии 1 «Оккультист» или в наличии 1 «Выносливость героя»: **Далее** — (34)

Если отсутствуют 1 «Воин», 1 «Маг», 1 «Лучник», 1 «Плут», 1 «Берсерк», 1 «Псионик», 1 «Бард», 1 «Оккультист», 1 «Выносливость героя»: **Правда ценою своей жизни** — (45)

11

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

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (47)

Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (47)

Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (47)

Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (47)

12

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

Далее — (43)

13

ПАЛАДИН

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 — (37)

Взять паладина,  «Паладин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — (41)

14

Вы напоминаете ей, что она не нужна.

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (38)

Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (38)

Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (38)

Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (38)

15

Если пройдете Бесконечное подземелье, получите 6 очков славы.

Далее — (43)

16

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

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (30)

Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  «Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (30)

Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  «Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (30)

Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (30)

17

Как там дела у дракона?

Если отмечено «Дракон1»: **Драконий рык доносится из глубин подземелья...**,  «Обеспокоенность дракона» +1, «Дракон1» — (17)

Если отмечено «Дракон2»: **Кажется дракон начинает что-то подозревать...**,  «Дракон2», «Обеспокоенность дракона» +1 — (17)

Если отмечено «Дракон3»: **С каждым шагом становится все теплее и теплее...**,  «Дракон3», «Обеспокоенность дракона» +1 — (17)

Если в наличии 3 «Обеспокоенность дракона», отмечено «Отдать дракону принцессу»: **Дракон пробудился**,  «Обеспокоенность дракона» -3, «Количество» +7,

Х«Отдать дракону принцессу» — (51)

○ Если в наличии 3 «Обеспокоенность дракона», но отсутствует «Отдать дракону принцессу»: **Дракон пробудился**, ✎ «Обеспокоенность дракона» -3 — (49)

○ Если отсутствуют 3 «Обеспокоенность дракона», «Дракон1», «Дракон2», «Дракон3»: **Далее** — (34)

18

ПЛУТ

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** — (37)

○ **Взять плута**, ✎ ✓ «Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Плут» +1, «Выносливость героя» +1 — (41)

19

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.

20

Ваш герой...

- Если отмечено «Воин»: **Воин**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +6 — (41)
- Если отмечено «Маг»: **Маг**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +3 — (41)
- Если отмечено «Лучник»: **Лучник**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Лучник» +1, «Выносливость героя» -4 — (41)
- Если отмечено «Плут»: **Плут**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Плут» +1, «Выносливость героя» +1, ✓«Плут» — (41)
- Если отмечено «Паладин»: **Паладин**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +0, «Выносливость героя» +5, ✓«Паладин» — (41)
- Если отмечено «Некромант»: **Некромант**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +4 — (41)
- Если отмечено «Наемник»: **Наемник**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Выносливость героя» +1, «Берсерк» +1, «Псионик» +1, «Бард» +1 — (41)
- Если отмечено «Монах»: **Монах**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — (41)

21

Вы строите планы на будущее...

- Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, X«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)
- Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)
- Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)
- Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, X«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (46)

22

МАГ

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 — (37)

Взять мага,  «Маг», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Выносливость героя» +3 — (41)

23

Ваш квест на сегодня...

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

Если отмечено «Убить дракона»: **Убить дракона** — (32)

Если отмечено «Убить некроманта»: **Убить некроманта** — (27)

Если отмечено «Пройти бесконечное подземелье»: **Пройти бесконечное подземелье** — (15)

Если отмечено «Принести в жертву ягненка»: **Принести в жертву ягненка** — (12)

Если отмечено «Отдать дракону принцессу»: **Отдать дракону принцессу** — (35)

Если отмечено «Найти талисман плодородия»: **Найти талисман плодородия** — (33)

24

ВОИН

Это прирожденный боец. Любит есть печеньки 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 — (37)

Взять воина,  «Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Воин» +1, «Выносливость героя» +6 — (41)

25

И это...

Если отмечено «Воин2»: **Шипастый иглоруб доблести**, ✎ X«Воин2», «Количество» +2, «Воин» +1 — (3)

Если отмечено «Маг2»: **Волшебно-магический шар**, ✎ X«Маг2», «Количество» +2, «Маг» +1 — (3)

Если отмечено «Лучник2»: **Длинный лук Бориса**, ✎ X«Лучник2», «Количество» +2, «Лучник» +1 — (3)

Если отмечено «Плут2»: **Набор отмычек для самых маленьких**, ✎ X«Плут2», «Количество» +2, «Плут» +1 — (3)

Если отмечено «Слава2»: **Красивая безделушка**, ✎ X«Слава2», «Количество» +5 — (3)

Если отмечено «в21»: **Зелье ярости**, ✎ X«в21», ✓«в2» — (3)

Если отмечено «м21»: **Псионика для чайников**, ✎ X«м21», ✓«м2» — (3)

Если отмечено «л21»: **Большое собрание матерных частушек и неприличных анекдотов**, ✎ X«л21», ✓«л2» — (3)

Если отмечено «н21»: **Поваренная книга оккультиста**, ✎ X«н21», ✓«н2» — (3)

26

ЛУЧНИК

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 — (37)

Взять лучника, ✎ ✓«Лучник», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Лучник» +1, «Выносливость героя» +4 — (41)

27

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

Далее — (43)

Кровожадные духи вами довольны.

○ Если в наличии 1 «ВоинМ», но отсутствует 2 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +1, «ВоинМ» -1 — (3)

○ Если в наличии 2 «ВоинМ», но отсутствует 3 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +2, «ВоинМ» -2 — (3)

○ Если в наличии 3 «ВоинМ», но отсутствует 4 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +3, «ВоинМ» -3 — (3)

○ Если в наличии 4 «ВоинМ», но отсутствует 5 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +4, «ВоинМ» -4 — (3)

○ Если в наличии 5 «ВоинМ», но отсутствует 6 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +5, «ВоинМ» -5 — (3)

○ Если в наличии 6 «ВоинМ»: **Воскресить воинов**, ✎ «Воин» +6, «ВоинМ» -6 — (3)

○ Если в наличии 1 «МагМ», но отсутствует 2 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +1, «МагМ» -1 — (3)

○ Если в наличии 2 «МагМ», но отсутствует 3 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +2, «МагМ» -2 — (3)

○ Если в наличии 3 «МагМ», но отсутствует 4 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +3, «МагМ» -3 — (3)

○ Если в наличии 4 «МагМ», но отсутствует 5 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +4, «МагМ» -4 — (3)

○ Если в наличии 5 «МагМ», но отсутствует 6 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +5, «МагМ» -5 — (3)

○ Если в наличии 6 «МагМ»: **Воскресить магов**, ✎ «Маг» +6, «МагМ» -6 — (3)

○ Если в наличии 1 «ЛучникМ», но отсутствует 2 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +1, «ЛучникМ» -1 — (3)

○ Если в наличии 2 «ЛучникМ», но отсутствует 3 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +2, «ЛучникМ» -2 — (3)

○ Если в наличии 3 «ЛучникМ», но отсутствует 4 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +3, «ЛучникМ» -3 — (3)

○ Если в наличии 4 «ЛучникМ», но отсутствует 5 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +4, «ЛучникМ» -4 — (3)

○ Если в наличии 5 «ЛучникМ», но отсутствует 6 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +5, «ЛучникМ» -5 — (3)

○ Если в наличии 6 «ЛучникМ»: **Воскресить лучников**, ✎ «Лучник» +6, «ЛучникМ» -6 — (3)

○ Если в наличии 1 «ПлутМ», но отсутствует 2 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**, ✎ «Плут» +1, «ПлутМ» -1 — (3)

○ Если в наличии 2 «ПлутМ», но отсутствует 3 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**, ✎ «Плут» +2, «ПлутМ» -2 — (3)

○ Если в наличии 3 «ПлутМ», но отсутствует 4 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**, ✎ «Плут» +3, «ПлутМ» -3 — (3)

○ Если в наличии 4 «ПлутМ», но отсутствует 5 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**, ✎ «Плут» +4, «ПлутМ» -4 — (3)

○ Если в наличии 5 «ПлутМ», но отсутствует 6 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**, ✎

«Плут» +5, «ПлутМ» -5 — (3)

Если в наличии 6 «ПлутМ»: **Воскресить плутов**,  «Плут» +6, «ПлутМ» -6 — (3)

Если отсутствуют 1 «ВоинМ», 1 «МагМ», 1 «ЛучникМ», 1 «ПлутМ»: **Духи послали Вам своего приспешника**,  «Оккультист» +1 — (3)

29

Вы спускаетесь на следующий уровень подземелья.

Далее — (5)

30

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

Если отмечено «Воин», отмечено «Наемник»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, **X**«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (23)

Если отмечено «Маг», отмечено «Наемник»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  **X**«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (23)

Если отмечено «Наемник», отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  **X**«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (23)

Если отмечено «Плут», отмечено «Наемник»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, **X**«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (23)

Если отсутствует «Наемник»: **Далее** — (23)

31

Вы используете свою способность.

Если в наличии 1 «Воин»: **Сменить воина**,  «Воин» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (48)

Если в наличии 1 «Маг»: **Сменить мага**,  «Маг» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (48)

Если в наличии 1 «Лучник»: **Сменить лучника**,  «Лучник» -1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (48)

Если в наличии 1 «Плут»: **Сменить плута**,  «Плут» -1, отметить случайное

ключевое слово (1-4) в «БойцыН1» — (48)

Пропустить, ✎ X«Наемник» — (5)

32

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

Далее — (43)

33

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

Далее — (43)

34

Что с ловушками?

Если отмечено «Плут», в наличии 1 «Выносливость героя», в наличии 1 «Ловушка»: **[Плут] деактивировать все ловушки**, ✎ «Ловушка» = 0 — (34)

Если отмечено «Ловушка1»: **[Ловушка] Прижимная плита щелкнула...**, ✎ X«Ловушка1», «Ловушка» +1 — (34)

Если отмечено «Ловушка2»: **[Ловушка] Дротики вылетают из стен...**, ✎ X«Ловушка2», «Ловушка» +1 — (34)

Если отмечено «Ловушка3»: **[Ловушка] Катушка Теслы готова!**, ✎ X«Ловушка3», «Ловушка» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Ловушка», в наличии 1 «Воин»: **Деактивировать ловушку воинами**, ✎ «Ловушка» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Ловушка», в наличии 1 «Маг»: **Деактивировать ловушку магами**, ✎ «Ловушка» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Ловушка»: **Деактивировать ловушку лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Ловушка» -1, «ЛучникМ» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Ловушка», в наличии 1 «Плут», но отсутствует «Монах»: **Деактивировать ловушку плутами**, ✎ «Плут» -1, «Ловушка» = 0, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Ловушка», в наличии 1 «Плут», отмечено «Монах»: **Деактивировать ловушку плутами**, ✎ «Плут» -1, «Ловушка» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (34)

Если в наличии 1 «Воин» или в наличии 1 «Маг» или в наличии 1 «Лучник»

или в наличии 1 «Плут» или в наличии 1 «Берсерк» или в наличии 1 «Псионик» или в наличии 1 «Бард» или в наличии 1 «Оккультист» или в наличии 1 «Выносливость героя», но отсутствуют 1 «Ловушка», «Ловушка1», «Ловушка2», «Ловушка3»: **Все чисто!** — (3)

○ Если отсутствуют 1 «Воин», 1 «Маг», 1 «Лучник», 1 «Плут», 1 «Берсерк», 1 «Псионик», 1 «Бард», 1 «Оккультист», 1 «Выносливость героя»: **Вы погибли** — (45)

○ Если в наличии 1 «Берсерк», в наличии 1 «Ловушка»: **Деактивировать ловушку берсерком**, ✎ «Берсерк» -1, «Ловушка» -1, «ВоинМ» +1 — (34)

○ Если в наличии 1 «Псионик», в наличии 1 «Ловушка»: **Деактивировать ловушку псиоником**, ✎ «Псионик» -1, «Ловушка» -1, «МагМ» +1 — (34)

○ Если в наличии 1 «Бард», в наличии 1 «Ловушка»: **Деактивировать ловушку бардом**, ✎ «Бард» -1, «Ловушка» -1, «ЛучникМ» +1 — (34)

○ Если в наличии 1 «Оккультист», в наличии 1 «Ловушка»: **Деактивировать ловушку оккультистом**, ✎ «Оккультист» -1, «Ловушка» -1 — (34)

○ Если в наличии 1 «Выносливость героя», в наличии 1 «Ловушка», но отсутствует «Плут»: **Деактивировать ловушку героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Ловушка» -1 — (34)

35

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

○ **Далее** — (43)

36

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 «Паладин», в наличии 1 «Выносливость героя»: **[Паладин] Убить некроманта в одиночку**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Количество» +4 — (8)

○ Если в наличии 1 «Воин», в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Лучник»: **В + М + Л**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +4 — (8)

○ Если в наличии 1 «Воин», в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Плут»: **В + М + П**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (8)

○ Если в наличии 1 «Воин», в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Плут»: **В + Л + П**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1,

«Количество» +4 — (8)

Если в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Плут»: М + Л + П,  «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (8)

Если в наличии 1 «Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**,  «Берсерк» -1, «Воин» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**,  «Берсерк» -1, «Воин» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Псионик»: **Использовать псионика как мага**,  «Псионик» -1, «Маг» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Псионик»: **Использовать псионика как мага**,  «Псионик» -1, «Маг» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Бард»: **Использовать барда как лучника**,  «Бард» -1, «Лучник» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Бард»: **Использовать барда как лучника**,  «Бард» -1, «Лучник» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**,  «Оккультист» -1, «Маг» +1 — (36)

Если в наличии 1 «Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**,  «Оккультист» -1, «Маг» +1 — (36)

Смерть от мягких лапок некроманта — (45)

37

Выбери своего героя.

Воин — (24)

Маг — (22)

Лучник — (26)

Плут — (18)

Паладин — (13)

Некромант — (2)

Наемник — (7)

Монах — (42)

Случайный выбор,  отметить случайное ключевое слово (1-8) в «Класс» — (20)

38

Добрые космические хомяки выходят на связь...

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, 

«Воин» +1, ✕«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (21)

○ Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (21)

○ Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (21)

○ Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, ✎ «Плут» +1, ✕«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (21)

39

Спасибо за игру!

40

Время для сражения!

○ Если в наличии 1 «Псионик», в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Гоблин»: **Использовать псионика для зачистки этажа**, ✎ «Псионик» -1, «МагМ» +1, «Крыса» = 0, «Слизень» = 0, «Гоблин» = 0, «Количество» +7 — (40)

○ Если в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Воин»: **Атаковать крыс воинами**, ✎ «Крыса» = 0, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +3 — (40)

○ Если в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Маг»: **Атаковать крыс магами**, ✎ «Крыса» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Крыса»: **Атаковать крыс лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Крыса» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Плут»: **Атаковать крыс плутами**, ✎ «Плут» -1, «Крыса» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Берсерк», в наличии 1 «Крыса»: **Направить ярость берсерка на крыс**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Крыса» = 0, «Количество» +2 — (40)

○ Если в наличии 1 «Псионик», в наличии 1 «Крыса»: **Приказать псионнику захватить разум крысы**, ✎ «Крыса» -1, «Воин» +1, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Бард»: **Атаковать крыс бардами**, ✎ «Бард» -1, «Крыса» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Крыса», в наличии 1 «Оккультист»: **Атаковать крыс оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Крыса» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Выносливость героя», в наличии 1 «Крыса»: **Атаковать крыс героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Крыса» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Воин»: **Атаковать слизней воинами**, ✎ «Слизень» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Маг»: **Атаковать слизней магами**, ✎ «Слизень» = 0, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +3 — (40)

○ Если в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Слизень»: **Атаковать слизней**

лучниками, ✎ «Лучник» -1, «Слизень» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Плут»: **Атаковать слизней плутами**, ✎ «Плут» -1, «Слизень» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Берсерк», в наличии 1 «Слизень»: **Направить ярость берсерка на слизней**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Слизень» = 0, «Количество» +2 — (40)

○ Если в наличии 1 «Псионик», в наличии 1 «Слизень»: **Приказать псионику захватить разум слизня**, ✎ «Слизень» -1, «Воин» +2, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Бард»: **Атаковать слизней бардами**, ✎ «Бард» -1, «Слизень» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Слизень», в наличии 1 «Оккультист»: **Атаковать слизней оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Слизень» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Выносливость героя», в наличии 1 «Слизень»: **Атаковать слизней героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Слизень» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Гоблин», в наличии 1 «Воин»: **Атаковать гоблинов воинами**, ✎ «Гоблин» -1, «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Гоблин», в наличии 1 «Маг»: **Атаковать гоблинов магами**, ✎ «Гоблин» -1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Гоблин»: **Атаковать гоблинов лучниками**, ✎ «Лучник» -1, «Гоблин» = 0, «ЛучникМ» +1, «Количество» +3 — (40)

○ Если в наличии 1 «Гоблин», в наличии 1 «Плут»: **Атаковать гоблинов плутами**, ✎ «Плут» -1, «Гоблин» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Берсерк», в наличии 1 «Гоблин»: **Направить ярость берсерка на гоблинов**, ✎ «Берсерк» -1, «Воин» +1, «Гоблин» = 0, «Количество» +2 — (40)

○ Если в наличии 1 «Псионик», в наличии 1 «Гоблин»: **Приказать псионику захватить разум гоблина**, ✎ «Гоблин» -1, «Лучник» +1, «Маг» +1, «Псионик» -1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Гоблин», в наличии 1 «Бард»: **Атаковать гоблинов бардами**, ✎ «Бард» -1, «Гоблин» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Гоблин», в наличии 1 «Оккультист»: **Атаковать гоблинов оккультистами**, ✎ «Оккультист» -1, «Гоблин» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 1 «Выносливость героя», в наличии 1 «Гоблин»: **Атаковать гоблинов героем**, ✎ «Выносливость героя» -1, «Гоблин» -1, «Количество» +1 — (40)

○ Если в наличии 10 «КрысаМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин», 11 «КрысаМ»: **Вы нашли малое зелье лечения**, ✎ «КрысаМ» -10, «Малое зелье лечения» +1 — (40)

○ Если в наличии 10 «СлизеньМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин», 11 «СлизеньМ»: **Вы нашли большое зелье лечения**, ✎ «СлизеньМ» -10, «Большое зелье лечения» +1 — (40)

○ Если в наличии 10 «ГоблинМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин», 11 «ГоблинМ»: **Вы нашли метательные копия гоблинов**, ✎ «ГоблинМ» -10, «Метательные копия» +1 — (40)

○ Если в наличии 11 «КрысаМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин»: **Вы нашли немного золота**, ✎ «КрысаМ» -11, «Золото» +3 — (40)

○ Если в наличии 11 «СлизеньМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин»: **Вы нашли малое зелье лечения**, ✎ «СлизеньМ» -11, «Малое зелье лечения» +1 — (40)

○ Если в наличии 11 «ГоблинМ», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин»: **Вы нашли немного золота**, ✎ «ГоблинМ» -11, «Золото» +7 — (40)

○ Если в наличии 1 «Воин» или в наличии 1 «Маг» или в наличии 1 «Лучник» или в наличии 1 «Плут» или в наличии 1 «Выносливость героя» или в наличии 1 «Берсерк» или в наличии 1 «Псионик» или в наличии 1 «Бард» или в наличии 1 «Оккультист», но отсутствуют 1 «Крыса», 1 «Слизень», 1 «Гоблин»: **Далее** — (17)

○ Если отсутствуют 1 «Воин», 1 «Маг», 1 «Лучник», 1 «Плут», 1 «Выносливость героя», 1 «Берсерк», 1 «Псионик», 1 «Бард», 1 «Оккультист»: **Вы погибли** — (45)

41

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

○ Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, ✎ «Воин» +1, ✕«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (11)

○ Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (11)

○ Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (11)

○ Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, ✎ «Плут» +1, ✕«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (11)

42

МОНАХ

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** — (37)

○ **Взять монаха**, ✎ ✓«Монах», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы», «Маг» +1, «Воин» +1, «Выносливость героя» +5 — (41)

43

Ок, с квестами разобрались, пора лезть в подземелье!

 «Ков-во» +1

- Если отмечено «Воин»: **Далее**,  ✓«в1», ✓«в2» — (5)
- Если отмечено «Маг»: **Далее**,  ✓«м1», ✓«м2» — (5)
- Если отмечено «Лучник»: **Далее**,  ✓«л1», ✗«л2» — (5)
- Если отмечено «Плут»: **Далее**,  ✓«п1», ✓«п2» — (5)
- Если отмечено «Паладин»: **Далее**,  ✓«пал1», ✓«пал2», ✓«пал3» — (5)
- Если отмечено «Некромант»: **Далее**,  ✓«н1», ✓«н2» — (5)
- Если отмечено «Наемник»: **Далее**,  отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (31)
- Если отмечено «Монах»: **Далее**,  ✓«мо1», ✓«мо2», ✓«мо3», ✓«мо4» — (5)

44

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 распозалась 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)

45

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

46

Отряд продолжает собираться...

Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**,  «Воин» +1, X«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (16)

Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**,  X«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (16)

Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**,  X«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (16)

Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**,  «Плут» +1, X«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (16)

47

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

- Если отмечено «Воин»: **Одинокий воин решил присоединиться к Вам**, ✎ «Воин» +1, ✕«Воин», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (9)
- Если отмечено «Маг»: **Одинокий маг решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Маг», «Маг» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (9)
- Если отмечено «Лучник»: **Одинокий лучник решил присоединиться к Вам**, ✎ ✕«Лучник», «Лучник» +1, отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (9)
- Если отмечено «Плут»: **Одинокий плут решил присоединиться к Вам**, ✎ «Плут» +1, ✕«Плут», отметить случайное ключевое слово (1-4) в «Бойцы» — (9)

48

К вам присоединился...

- Если отмечено «Воин1»: **Воин**, ✎ ✕«Воин1», «Воин» +1 — (5)
- Если отмечено «Маг1»: **Маг**, ✎ ✕«Маг1», «Маг» +1 — (5)
- Если отмечено «Лучник1»: **Лучник**, ✎ ✕«Лучник1», «Лучник» +1 — (5)
- Если отмечено «Плут1»: **Плут**, ✎ ✕«Плут1», «Плут» +1 — (5)

49

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 «Воин», в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Лучник»: **В + М + Л**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Количество» +4 — (10)
- Если в наличии 1 «Воин», в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Плут»: **В + М + П**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Маг» -1, «МагМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (10)
- Если в наличии 1 «Воин», в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Плут»: **В + Л + П**, ✎ «Воин» -1, «ВоинМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1, «Количество» +4 — (10)
- Если в наличии 1 «Маг», в наличии 1 «Лучник», в наличии 1 «Плут»: **М + Л + П**, ✎ «Маг» -1, «МагМ» +1, «Лучник» -1, «ЛучникМ» +1, «Плут» -1, «ПлутМ» +1,

«Количество» +4 — (10)

Если в наличии 1 «Берсерк»: **Использовать берсерка как воина**,  «Берсерк» -1, «Воин» +1 — (49)

Если в наличии 1 «Псионик»: **Использовать псионика как мага**,  «Псионик» -1, «Маг» +1 — (49)

Если в наличии 1 «Бард»: **Использовать барда как лучника**,  «Бард» -1, «Лучник» +1 — (49)

Если в наличии 1 «Оккультист»: **Использовать оккультиста как мага**,  «Оккультист» -1, «Маг» +1 — (49)

Смерть от лап дракона — (45)

50

Кого вы хотите получить?

Воина,  «Воин» +1 — (3)

Мага,  «Маг» +1 — (3)

Лучника,  «Лучник» +1 — (3)

Плута,  «Плут» +1 — (3)

51

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

Далее — (34)

52

Желаете что-нибудь приобрести?

Если отсутствует 5 «Золото»: **[5 золота] Малое зелье лечения** — (52)

Если в наличии 5 «Золото»: **[5 золота] Малое зелье лечения**,  «Золото» -5, «Малое зелье лечения» +1 — (52)

Если отсутствует 10 «Золото»: **[10 золота] Большое зелье лечения** — (52)

Если в наличии 10 «Золото»: **[10 золота] Большое зелье лечения**,  «Золото» -10, «Большое зелье лечения» +1 — (52)

Если отсутствует 7 «Золото»: **[7 золота] Метательные копья** — (52)

Если в наличии 7 «Золото»: **[7 золота] Метательные копья**,  «Золото» -7, «Метательные копья» +1 — (52)

Закончить торговлю — (3)