

Абакай Бундестаг

# Лабиринт страха

книга-игра



*Версия текста: 5*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## ключи

- Бамбук
- Постамент
- труп варвара
- черная книга
- красная книга
- лев фонт
- прав фонт
- совет призрака
- секретная панель
- озерный пидор
- жижа из черной книги
- ебуча мантикора
- склянка ниндзи
- Харч ниндзя
- Мешок
- пиздец

## Бои

- 51
- 91-1
- 91-2
- 387
- 189-380
- 130
- 151-1
- 151-2
- 166-1
- 166-2
- 39
- 254
- 331
- 124-1
- 124-2
- 327
- 369
- 40
- 143
- 302
- 145
- 236
- 211
- 172
- 225
- 294
- 245-203-349
- 148-1
- 148-2
- 312
- 196

## скрыто

- Удача
- Идет бой

## Противник

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

## Персонаж

ПРОВЕРКА: \_\_\_\_  
Мастерство: \_\_\_\_  
Выносливость: 1  
Удачливость: \_\_\_\_  
М макс: \_\_\_\_  
В макс: \_\_\_\_  
У макс: \_\_\_\_

## Экипировка

Меч: 1  
Щит: 1  
Крылатый шлем: \_\_\_\_  
Кольчуга: \_\_\_\_

## **Скрыто**

6: 6  
Скрытая Проверка: \_\_\_\_  
Кубик врага: \_\_\_\_  
Кубик героя: \_\_\_\_  
Атака враг: \_\_\_\_  
Атака герой: \_\_\_\_  
Счетчик ходов: \_\_\_\_  
шар: 2  
Кости: \_\_\_\_  
Счетчик ударов: \_\_\_\_

## **Карман**

Жемчужина: \_\_\_\_

## **Мешок**

Еда: \_\_\_\_  
Монеты: \_\_\_\_  
Напиток Мудрых: \_\_\_\_  
Напиток Сильных: \_\_\_\_  
Напиток Удачливых: \_\_\_\_  
Веревка: \_\_\_\_  
Кольцо желаний: \_\_\_\_  
Кинжал: \_\_\_\_  
Кувшин(кислота): \_\_\_\_  
Деревянная трубка: \_\_\_\_  
Кубок из серебра: \_\_\_\_  
Свиток: \_\_\_\_  
Деревянный молоток: \_\_\_\_  
Медные шипы: \_\_\_\_  
Амулет силы: \_\_\_\_  
Медный ключ: \_\_\_\_  
Костяное кольцо: \_\_\_\_  
Вино и цыпленок: \_\_\_\_  
Ходули: \_\_\_\_  
Рубин: \_\_\_\_  
Топаз: \_\_\_\_  
Сапфир: \_\_\_\_  
Раздвоитель: \_\_\_\_  
Старая кость: \_\_\_\_  
Изумруд: \_\_\_\_  
Крюк: \_\_\_\_  
Гранат: \_\_\_\_  
Костяная обезьянка: \_\_\_\_  
Зеркальце: \_\_\_\_  
Колокольчик: \_\_\_\_  
Алмаз: \_\_\_\_  
Зуб леприкона: \_\_\_\_

## **Прохождение**


Рейтинг: \_\_\_\_

# Дополнительные условия

---

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

○ Если в наличии 1 «Противник/Мастерство», в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствует «скрыто/Идет бой»: **Бой** — (241)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствуют «скрыто/Идет бой», 1 «Противник/Мастерство», 1 «Противник/Выносливость», «ключи/Мешок»: **Мешок**,  ✓«Мешок» — (332)

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/Выносливость», «ключи/пиздец»: **Поражение** — (138)

## 1

---

### Как сражаться с чудовищами Лабиринта страха?

Перед тем как пуститься в путешествие, определи, в чем твои сильные и слабые стороны.

 «Рейтинг» = 1

○ **Мастерство** — (386)

## 2

---

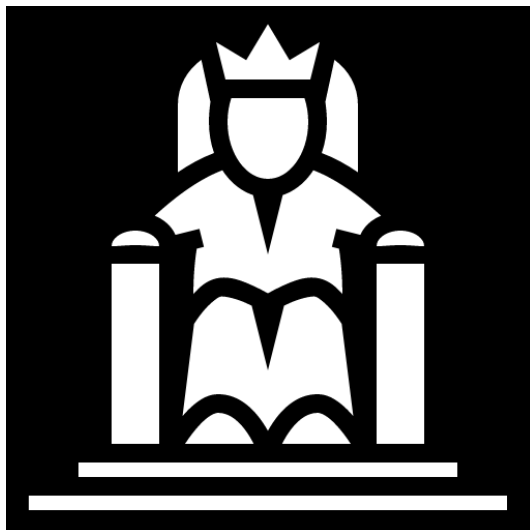


Ты застаешь гоблинов врасплох и сразу же убиваешь одного из них. Затем ты поворачиваешься ко второму гоблину, который, вытащив свой короткий меч, злобно рычит на тебя.

**ГОБЛИН** МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

 «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 5, ✓«51», ✗«Идет бой»

### 3




Если отмечено «ключи/секретная панель»: Ты вспоминаешь слова закованного в кандалы слуги Смотрителя Лабиринта.


Если отсутствует «ключи/секретная панель»:

- Если отмечено «ключи/секретная панель»: **Продолжить — (151)**
- Если отсутствует «ключи/секретная панель»: **Продолжить — (4)**


### 4

Тебя ни на секунду не оставляет смутное ощущение, что что-нибудь обязательно должно произойти! Ты с силой сжимаешь подлокотники кресла, внимательно рассматриваешь покрывающую его богатую резьбу, ощупываешь малейшие неровности.

 ✓«Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (340)**

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — **(40)**

### 5

Гном взволнованно восклицает: «Чудесно! Остался/еще один! Покажи мне бриллиант!».

- Если в наличии 1 «Мешок/Алмаз»: **Вот он. — (41)**
- Если отсутствует 1 «Мешок/Алмаз»: **Нет его — (24)**

## 6

---

Через некоторое время туннель оканчивается тупиком. Из стены торчит жерло широкой деревянной трубы. Возвращаться у тебя нет ни малейшего желания, и ты решаешь рискнуть. Подтянувшись на руках, ты забираешься в трубу и, соскользнув вниз, падаешь с высоты нескольких метров на пол обширной пещеры.

- Продолжить** — (272)

## 7

---


Оставив у красной черты все свое оружие (не забудь сделать пометку на Игровой карте), ты чувствуешь себя абсолютно незащищенным и легко уязвимым. Отними 4 от уровня своего МАСТЕРСТВА. Мучимый сомнениями в правильности принятого решения, ты продолжаешь свой путь на север. Иди на 181.

- В путь** — (294)

## 8

---

В поле твоего зрения появляется сгорбленный старичок. Его босые ноги закованы в кандалы, в руках он несет деревянный поднос, уставленный бутылками с водой и ковригами хлеба. У него усталый и жалкий вид, и при виде тебя, с мечом в руке загораживающего дорогу, он со страхом замирает на месте. Что ты будешь делать?

- Заговоришь с ним.** — (185)
- Возьмешь с его подноса хлеб и воду.** — (270)
- Если в наличии 1 «Мешок/Вино и цыпленок»: **Отдашь ему часть своей провизии,**   
«Вино и цыпленок» = 0 — (52)

## 9

---

Тебе удастся увернуться от языка злобного чудовища, и ты со всех ног бежишь к темнеющему вдалеке входу в спасительный туннель, оставив Кровожора в одиночестве ворочаться в его зловонном логове в ожидании очередной жертвы.

- В путь** — (186)

## 10

Старик показывает пальцем на одну из статуй, и ты с содроганием узнаешь в изваянии Рыцаря, ступившего на Стезю Смерти вместе с тобой. Старик ухмыляется и говорит: «Вот мой вопрос. Этот человек весит 80 килограммов плюс половину веса плюс четверть половины плюс еще половину четверти. Так сколько же он весит?» Что ты ответишь?

- 100 килограммов — (388)
- 115 килограммов — (298)
- 135 килограммов — (180)

## 11

Ты медленно ползешь к двери, все время ожидая, что в спину тебе вот-вот вонзятся арбалетные стрелы. Наконец, выбравшись в коридор, ты с облегчением вздыхаешь, швыряешь уже ненужный тебе череп обратно в комнату и с силой захлопываешь за собой дверь. Благодаря судьбу, ты продолжаешь свой путь на запад.


- В путь — (112)

## 12

Как только ты делаешь шаг по направлению к веселящимся от души лепреконам, один из них швыряет в твою сторону горстку какой-то переливающейся в воздухе пыли. В тот же миг тебя сковывает смертельный холод, и ты не можешь пошевелить ни рукой, ни ногой. Совершенно беспомощный, ты в отчаянии наблюдаешь, как лепреконы стаскивают у тебя со спины заплечный мешок и, весело хихикая, убегают прочь, прихватив почти все твои вещи.

### - 2 УДАЧЛИВОСТИ

Примерно через час ты начинаешь оттаивать, и вскоре к твоим конечностям возвращается чувствительность. Проклиная вероломных лепреконов, ты поднимаешь пустой мешок и, чертыхаясь себе под нос, отправляешься дальше на север.


 «Рубин» = 0, «Топаз» = 0, «Сапфир» = 0, «Изумруд» = 0, «Гранат» = 0, «Еда» = 0, «Еда» = 0, «Монеты» = 0, «Веревка» = 0, «Кольцо желаний» = 0, «Кинжал» = 0, «Кувшин (кислота)» = 0, «Деревянный молоток» = 0, «Медные шипы» = 0, «Амулет силы» = 0, «Медный ключ» = 0, «Костяное кольцо» = 0, «Жемчужина» = 0, «Вино и цыпленок» = 0, «Раздвоитель» = 0, «Старая кость» = 0, «Крюк» = 0

- В путь — (207)

## 13

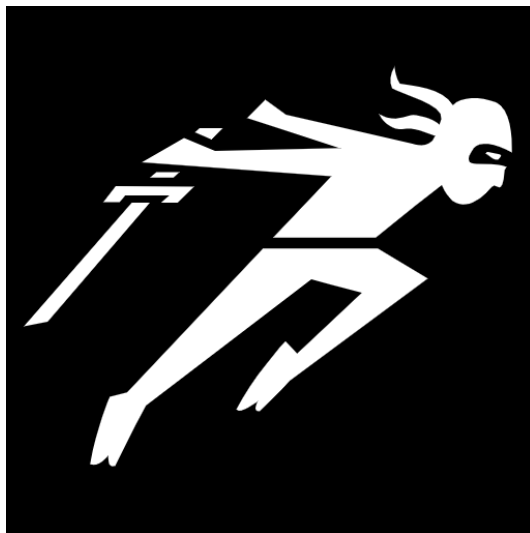
Пытаясь понять, не таится ли где-нибудь здесь ловушка, ты внимательно осматриваешь сундук снаружи, но не находишь ничего подозрительно. Однако, как только ты приподнимаешь его тяжелую крышку, подвешенный изнутри медный шарик приходит в движение, разбивает вделанный в крышку стеклянный пузырек, и тебе в лицо бьет струя ядовитого газа. Кашляя и задыхаясь, ты падаешь на пол.

### - 4 ВЫНОСЛИВОСТИ


 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты все еще жив.** — (37)

## 14



Реакция твоя молниеносна - ты быстро отпрыгиваешь в сторону. Свистнув в воздухе, дротик вонзается в противоположную стену, даже не задев тебя. К сожалению, ты от неожиданности выронил кубок, и красная жидкость тоненьким ручейком утекает под лежащий на земле камень. По крайней мере, ты можешь забрать себе серебряный кубок и, положив его в заплечный мешок, ты размышляешь, что делать дальше.

 «Кубок из серебра» = 1

Если отсутствует «ключи/труп варвара»: **Подойти к Варвару и обыскать его** — (330)


**Выйти из комнаты и продолжить свой путь на запад** — (78)





## 15


Туннель резко поворачивает направо, и за поворотом ты видишь низенького длиннорылого старичка, съежившегося около большой плетеной корзины. Корзина привязана к толстой веревке, другой конец которой исчезает в темном отверстии в потолке. Старичок взволнованно говорит: «Не трогай меня, незнакомец! Я не причиню тебе вреда. Я здесь для того, чтобы помочь тебе. Если ты дашь мне что-нибудь взамен, я с радостью подниму тебя в этой корзине на верхний уровень. Поверь мне, именно туда тебе и надо попасть!».


**Пойти дальше по туннелю — (405)**


Если в наличии 1 «Мешок/Монеты»: **Отдать монету**,  «Монеты» -1 — (134)

Если в наличии 1 «Мешок/Веревка»: **Отдать веревку**,  «Веревка» -1 — (134)

Если в наличии 1 «Мешок/Кинжал»: **Отдать кинжал**,  «Кинжал» -1 — (134)

Если в наличии 1 «Мешок/Деревянная трубка»: **Отдать трубку**,  «Деревянная трубка» -1 — (134)

Если в наличии 1 «Мешок/Кубок из серебра»: **Отдать кубок**,  «Кубок из серебра» -1 — (134)

Если в наличии 1 «Мешок/Деревянный молоток»: **Отдать молоток**,  «Деревянный молоток» -1 — (134)

## 16

Ты уворачиваешься от Глубинного Стража, подбегаешь к двустворчатой двери и, толчком распахнув ее, сломя голову несешься по новому туннелю в северном направлении.

**В путь — (312)**

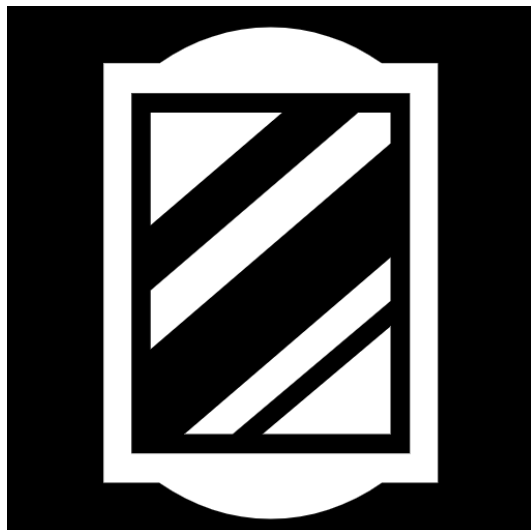
## 17

Шкатулка легко открывается. Внутри ты находишь **две золотые монеты** и адресованный тебе пергамент. Положив монеты в карман, ты читаешь послание, которое гласит:

**«Поздравляю, ибо есть у тебя инстинкт, позволяющий остановиться в нужный момент и принять предложенную помощь. Помни: если хочешь выйти из Лабиринта Страха живым, отыщи несколько предметов. Барон Сукумвит руку приложил».**

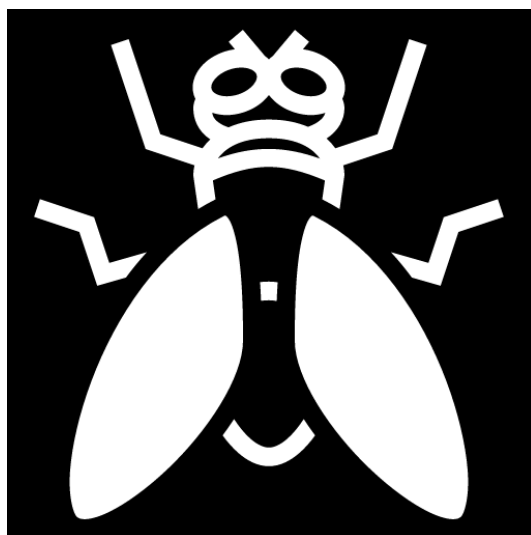
Запомнив данный в пергаменте совет, тырываешь его на мелкие клочки и продолжаешь свой путь на север.

**В путь — (46)**



Ты изо всех сил бьешь мечом по зеркалу, однако оно не поддается. Демон все приближается.

- Еще раз попробовать разбить зеркало — (135)
- Напасть на Зеркального Демона — (387)




Гигантская муха стремительно кидается на тебя и обхватывает своими цепкими лапами. Прижав тебя к зловонному брюху, она взмывает под самый потолок и - о ужас! - швыряет тебя вниз! Упав с десятиметровой высоты, ты чудом остаешься жив.

*П сгенерирован*

- П **ВЫНОСЛИВОСТИ**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, быстрее поднимайся на ноги, выхватывай меч и готовься к следующему нападению.

 «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», отнять от «Выносливость» количество «Скрытая Проверка»


○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Продолжить — (102)**

20

---



Ты не успеваешь добежать до двери - валун настигает тебя и подминает под себя. Слыша, как с глухим треском ломаются твои кости, ты кричишь от страшной боли, и свет меркнет у тебя перед глазами. Твое приключение подошло к бесславному концу!


 «Выносливость» = 0



Как только ты прикасаешься к левому глазу идола, снизу до тебя доносится странный скрип. Опустив глаза, ты с ужасом видишь, что чудовищные птицеобразные твари, сидящие по бокам идола, ожили и летят к тебе. Громко хлопая крыльями, они поднимаются все выше и сразу же бросаются в бой. Сражайся с Крылатыми стражами по очереди, однако из-за того, что ты занимаешь неудобное положение, на время битвы **уровень МАСТЕРСТВА - 2**.

**ПЕРВЫЙ КРЫЛАТЫЙ СТРАЖ МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 8**

**ВТОРОЙ КРЫЛАТЫЙ СТРАЖ МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 8**

 «Мастерство» -2, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, ✓«151-1», X«Идет бой»



Ты заслоняешься щитом, и как раз вовремя -взмахнув хвостом, Манतिकор выпускает в воздух тучу длинных острых шипов. Нацеленные тебе прямо в сердце, они бессильно щелкают по щиту и, не причинив тебе ни малейшего вреда, падают на землю. Выхватив меч, ты кидаешься на Манतिकора.

**МАНТИКОР МАСТЕРСТВО 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**

✎ «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 11, ✓«196», X«Идет бой»

○ Мантикора — (105)

## 23

Измученный долгой схваткой, ты присаживаешься отдохнуть на хвост поверженного тобой чудовища. Неожиданно твое внимание привлекает торчащее из песка медное кольцо.

○ Потянуть за кольцо — (199)

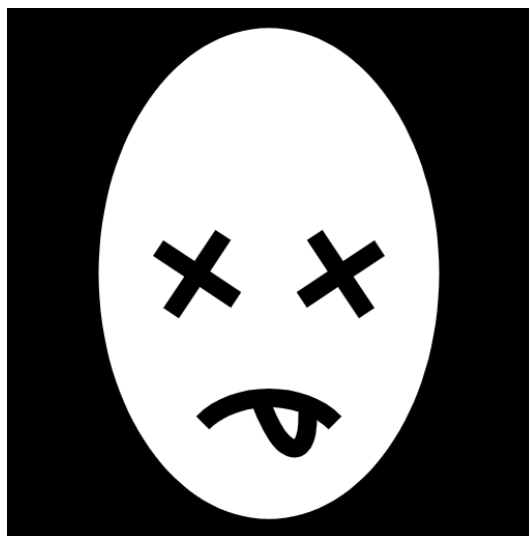
○ Не трогать его, а выйти из расщелины через двустворчатую дверь — (152)

## 24

Гном грустно качает головой: «Боюсь, ты не справился с заданием! Лабиринт моего славного хозяина барона Сукумвита сохранит свои тайны для тех, кто осмелится ступить на Стезю Смерти в будущем году, ибо для тебя, друг мой, выход закрыт! Отныне и впредь, пока не умрешь, быть тебе моим слугой, и предписано тебе будет подготавливать Лабиринт к приходу других храбрецов! Может, в следующей жизни тебе повезет больше!». На этом твое приключение окончено!

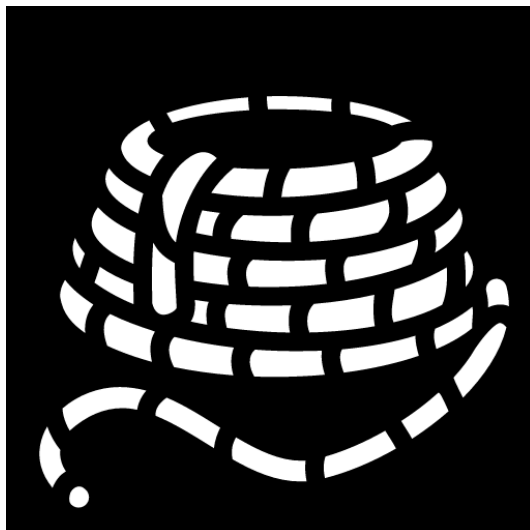
✎ «Рейтинг» = 95, «Выносливость» = 0

## 25




Старик что-то бормочет себе под нос. Охваченный ужасом, ты чувствуешь, как начинают деревенеть твои мышцы, как мертвеет кожа - тело твое превращается в камень! На этом твое приключение окончено!

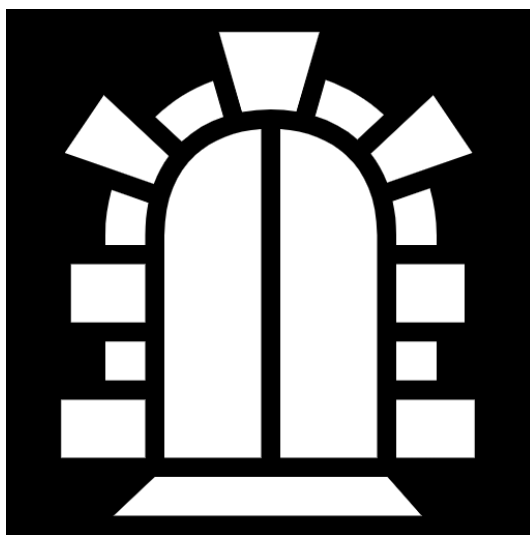
✎ «Выносливость» = 0



Ты открываешь дверь и, разбежавшись, перепрыгиваешь расщелину. Положив моток веревки в заплечный мешок, ты возвращаешься в коридор и продолжаешь свой путь на север.

 «Веревка» = 1

В путь — (69)




Вскоре со свисающих с потолка сталактитов вновь начинает капать вода, и ты видишь мокрые следы, оставленные теми же сапогами, что и раньше. Следы ведут на запад, подходят к закрытой бронзовой двери в северной стене и исчезают за ней. Тебя смущает, что обратно они не выходят. Что ты будешь делать?

Открыть дверь — (384)

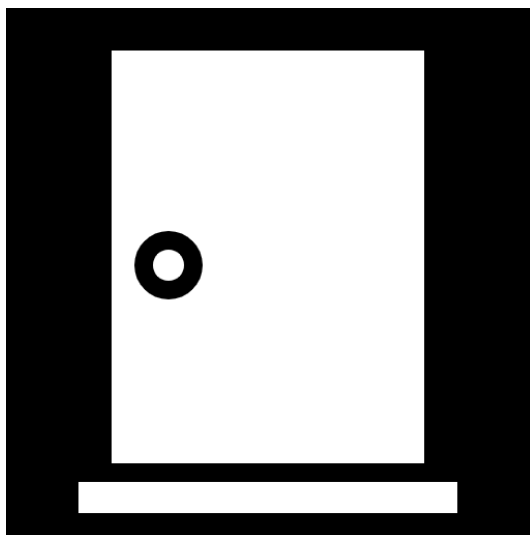
Продолжить свой путь на запад — (78)



Туннель приводит тебя в обширный зал. Продираясь сквозь оплетающую его паутину, ты натыкаешься на деревянную шкатулку.

 «Рейтинг» = 45

- Открыть шкатулку — (311)
- Не трогать шкатулку и продолжить свой путь на север — (156)



Миновав мостик, ты бежишь дальше по кажущейся бесконечной пещере. Наконец, ты замечаешь темнеющий в ее дальней стене вход в туннель, вбегаешь в него и... упираешься в преграждающую проход массивную деревянную дверь. Она заперта.

- Если в наличии 1 «Мешок/Медный ключ»: Открыть(медный ключ) — (84)
- Если отсутствует 1 «Мешок/Медный ключ»: У вас нет ключа — (299)

## 30

Свернув в западный туннель, ты вскоре догоняешь Варвара и говоришь, что восточный коридор кончается тупиком. Он молча кивает головой, и вы вместе продолжаете путь на запад.

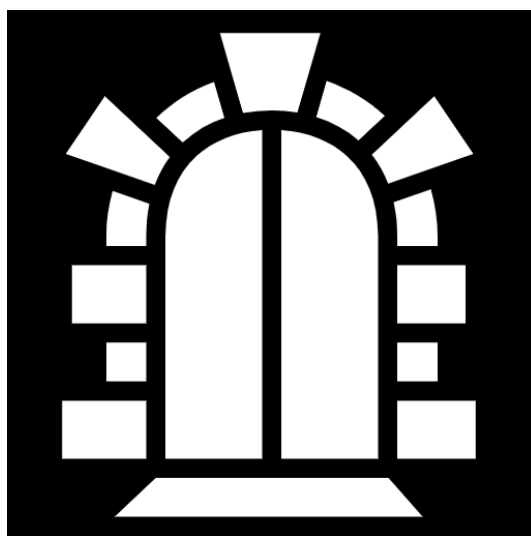
- На запад — (295)

## 31

Гном улыбается и говорит: «Хорошо! А теперь покажи мне сапфир!».

- Если в наличии 1 «Мешок/Сапфир»: **Вот он.** — (5)
- Если отсутствует 1 «Мешок/Сапфир»: **Нет сапфира** — (24)

## 32



По правую руку ты видишь сводчатый проем, закрытый тяжелой каменной дверью. Дверь снабжена медной щеколдой и круглой ручкой.

- Войти** — (49)
- Продолжить свой путь на север** — (317)

## 33

Через некоторое время туннель поворачивает направо и вскоре оканчивается тупиком. Из стены торчит жерло широкой деревянной трубы. Возвращаться у тебя нет ни малейшего желания, и ты решаешь рискнуть. Подтянувшись на руках, ты забираешься в трубу и, соскользнув вниз, падаешь с высоты нескольких метров на пол обширной пещеры.




Продолжить — (272)

## 34

---

Пройдя несколько метров, ты видишь, что туннель раздваивается.

 «Рейтинг» = 50

Продолжать свой путь на запад — (391)


повернуть на север — (392)

## 35

---



Как только ты погружаешь в жидкость свой платок, из кувшина вылетает облачко сизого дыма, и ты в страхе отдергиваешь руку. Жидкость оказывается концентрированной кислотой! Ты тщательно закупориваешь кувшин и, положив его в заплечный мешок отправляешься дальше на север.

 «Кувшин (кислота)» = 1

На север — (148)



Дверь открывается в небольшую комнату. У противоположной стены на мраморном постаменте покоится человеческий череп с вделанными в глазницы драгоценными камнями. На стене слева укреплено несколько заряженных арбалетов, а на полу лежат два маленьких деревянных шара. Что ты будешь делать?

- Войдешь в комнату и возьмешь в руки череп. — (252)
- Поднимешь деревянный шар и прямо от дверей бросишь его в череп. — (333)
- Закроешь дверь и продолжишь свой путь на запад, прихватив с собой деревянные шары. — (112)

## 37

Как только газ рассеивается, ты сноваходишь к сундуку и заглядываешь под крышку. На дне сундука лежит кулон на цепочке, однако кто-то уже успел вынуть из Него самоцвет. Это приводит тебя в такую ярость, что ты с силой швыряешь кулон на землю, выскакиваешь из комнаты и, чертыхаясь, отправляешься дальше на север.

- В путь — (408)



Ты как можно глубже забиваешься в пролом. Оттуда ты не можешь рассмотреть обладателя босых ног, медленно прошаркавших мимо тебя. Через несколько минут звук шагов стихает вдалеке, ты вылезает из своего убежища и продолжаешь путь на запад.

○ В путь — (34)



Все твое тело сотрясает сильная дрожь. Ты понимаешь, что не в силах справиться с волшебным кольцом, и лишаешься сознания.

**- 3 ВЫНОСЛИВОСТИ**

✎ «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты всё еще жив — (410)

## 40

Несмотря на твою твердую уверенность, что в кресле должен скрываться тайник, ничего не происходит. Тебе ничего не остается делать, как встать с кресла и отправиться дальше на север.

○ В путь — (209)

## 41

Гном подпрыгивает и восклицает: «Великолепно! До тебя еще никто не находил все три самоцвета! Теперь приготовься к последнему испытанию! Сейчас я объясню тебе его правила - слушай внимательно, ибо повторять я не буду! Как видишь, в дверном замке есть три отверстия, помеченные буквами А, В и С. Каждое отверстие предназначено для определенного самоцвета. Ты должен правильно вложить самоцветы в отверстия. Если тебе удастся сделать это с первой попытки, отлично! Если же ошибешься, то будешь поражен разрядом молнии - вряд ли это пойдет на пользу твоему здоровью. Как видишь, задача не из легких, но я слегка помогу тебе. Если ты вложишь один самоцвет в правильное отверстие, а два других перепутаешь местами, я закричу «Одна корона, два черепа!». Если все три самоцвета окажутся не на нужных местах, я закричу «Три черепа!». Ты будешь повторять попытки до тех пор, пока не достигнешь успеха... или пока молния не убьет тебя. Итак, ты готов?». Кивком головы ты подтверждаешь свою готовность и подходишь к двери. Теперь решай, в каком порядке ты вложишь самоцветы в отверстия замка:

А В С

 «Рейтинг» = 98


- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир** — (304)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд** — (329)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант** — (67)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант** — (385)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир** — (149)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд** — (378)



Дверь открывается в небольшую комнату, и ты, ступив за порог, тут же проваливаешься в глубокую расщелину, пересекающую пол сразу за дверью. Ты падаешь на дно, и твое тело пронзает острая боль/

#### - 4 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: К счастью, стены расщелины обработаны очень грубо, и в них есть множество выступов - ты без труда выбираешься наверх. Ты проклинаешь собственную беспечность и даешь себе слово впредь быть более осторожным. Ты видишь, что в стену комнату вделаны два медных кольца, с одного из которых свисает моток веревки. Ты кладешь **веревку** в заплечный мешок, с разбегу перепрыгнув расщелину, выходишь из комнаты и продолжаешь свой путь на север.

 «Выносливость» -4, «Веревка» = 1

В путь — (69)




Проход преграждает большой шарообразный валун бурого цвета. Ты дотрагиваешься до него рукой и с удивлением обнаруживаешь, что он мягкий и пористый на ощупь. Что ты будешь делать?

- Попробуешь перелезть через него. — (396)
- Попытаешься разрубить его мечом — (64)

## 44

Не в силах противиться безмолвному приказу Медузы, ты заглядываешь ей прямо в глаза. В тот же момент ты с ужасом чувствуешь, как начинают деревенеть твои мышцы, как холодеет кровь и мертвеет кожа. Твое тело обращается в камень! На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0

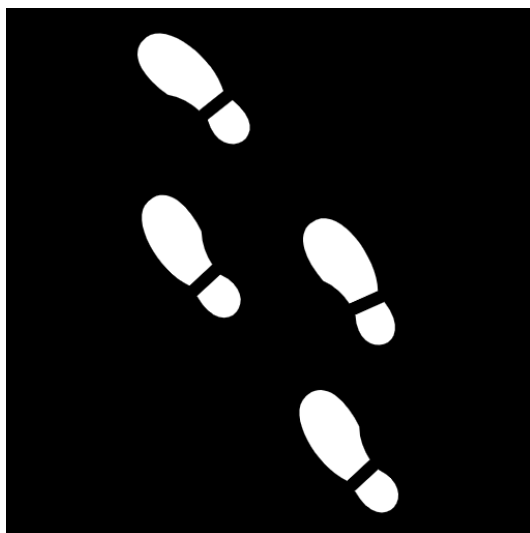
## 45




Обыскав поверженных гоблинов и не найдя ничего достойного внимания, ты решаешь открыть валяющуюся на земле кожаную сумку. Внутри ты обнаруживаешь плотно закупоренный глиняный кувшин. Вытащив пробку, ты нюхаешь наполняющую его жидкость. Запах острый и кислый.

- Выпить немного этой жидкости — (113)
- Обмакнуть в нее свой платок — (35)

## 46



Вскоре тыходишь к развилке. Нарисованная на стене белая стрела указывает на запад. На полу ты различаешь мокрые следы ног тех, кто прошел здесь до тебя. Внимательно рассмотрев следы, ты понимаешь, что трое из них пошли в направлении, указанном стрелой, тогда как один пошел на восток. Куда повернешь ты?

 «Рейтинг» = 5

- На запад — (276)
- На восток — (91)

## 47

---

Зеркало лопается, обрушиваясь на пол мириадами осколков. Все четыре лица Демона искажает смертельная мука, его тело покрывает паутина трещин. Он начинает распадаться на части, и вскоре от него остается лишь небольшая кучка битого стекла. К несчастью, один из осколков глубоко вонзается в твою сжимающую меч руку. Отныне тебе придется сражаться другой рукой.

- 2 от уровня МАСТЕРСТВА

 «Мастерство» -2

На север — (273)

## 48

---



Если отсутствует «ключи/труп варвара»: Обыскать Варвара — (330)

Выйти из комнаты и отправиться дальше на запад — (78)







Откинув щеколду, ты толкаешь тяжелую каменную дверь и оказываешься в просторной пещере. Она залита тусклым мерцающим светом, и по мере того, как твои глаза начинают привыкать к полумраку, ты различаешь, что стены ее увиты морскими водорослями и по ним струится вода. Пол устлан гниющей соломой. Воздух влажный, душный и зловонный, его наполняет мерный гул. Осторожно ступая по покрывающей пол соломе, ты проходишь в дальний угол пещеры, где чуть не проваливаешься в неглубокую расщелину. Внимательно присмотревшись, ты с отвращением обнаруживаешь массу бледных извивающихся червей, кишасих на дне. Черви огромны - некоторые из них достигают полуметра в длину. Чувствуя приближающуюся тошноту, ты собираешься броситься прочь, но тут замечаешь, что скользкие тела мерзких созданий обвивают необычайной красоты кинжал, воткнутый в щель в полу. Его рукоятка обтянута черной кожей и инкрустирована сияющими опалами, клинок отливает странным красновато-черным светом. Тебе нестерпимо хочется достать этот чудесный кинжал, однако для этого придется запустить руку в самую гущу отвратительных червей. Что будешь делать?

- Потянешься за кинжалом — (129)
- Повернешь прочь и покинешь пещеру — (317)


## 50


Появился шанс прикончить тварь.


 ✓ «Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

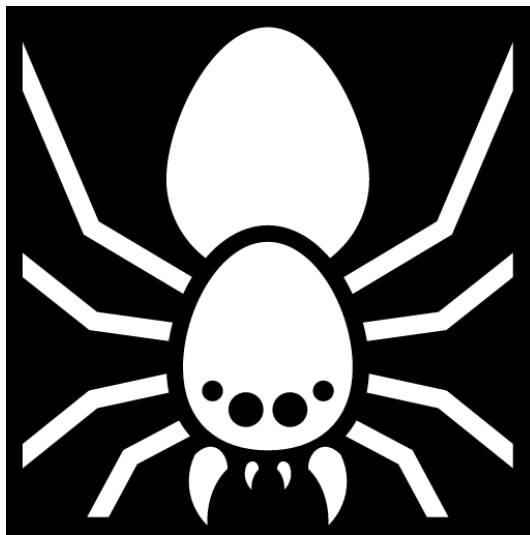
Если отмечено «Бои/225», но отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (221)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии ровно 1 «Скрыто/Счетчик ударов», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (278)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии ровно 2 «Скрыто/Счетчик ударов», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (305)

○ Если отмечено «Бои/294», но отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет**,  «Мастерство» +2 — (221)

## 51



На дне мешка лежит золотая монета. Ты пытаешься ее достать и неожиданно чувствуешь слабое щекотание на тыльной стороне кисти. Стараясь не поддаваться панике, ты медленно и осторожно вытаскиваешь руку из мешка и с ужасом видишь сидящего на ней огромного черного паука, известного под именем Черная Вдова. Не успеваешь ты стряхнуть его, как паук запускает свои ядовитые клыки тебе в запястье.

### - 6 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -6

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты всё еще жив.** — (177)

## 52

Старичок недоверчиво рассматривает предложенную тобой пищу, однако голод все-таки пересиливает страх, и он с жадностью запихивает ее в рот. Ты интересуешься, что он делает в этом туннеле, и он говорит, что прислуживает одному из Смотрителей, назначенному бароном Сукумвитом приглядывать за этой частью Лабиринта. Немного помешкав, старичок добавляет, что был бы рад убежать, но никому под страхом мучительной смерти не позволено покидать подземелье. Ты говоришь ему, что будешь благодарен за любую помощь или подсказку. Нерешительно потирая подбородок, старичок поворачивается к тебе и произносит: «Да и я за добро добром отвечаю. Много не скажу, но знай, что в северном туннеле видел я как-то деревянное кресло, вырезанное в форме гигантской хищной птицы. В подлокотнике этого кресла есть секретная панель. Как отодвинешь ее, откроется углубление, а внутри - стеклянный фиал с волшебным зельем. Напиток этот называется Раздвоитель. А теперь мне пора. Успеха тебе! Надеюсь, как-нибудь еще увидимся за пределами этого адского подземелья». С этими словами старичок медленно удаляется, а ты продолжаешь свой путь на запад.

○ В путь — (34)

## 53

Было большой ошибкой опускать в яму правую руку! Вокруг всего запястья багровеют оставленные чьими-то присосками отметины, а сама рука болит так, как будто в ней нет ни одной целой кости. Теперь тебе придется сражаться левой рукой.

### - 3 МАСТЕРСТВА


Ты заглядываешь в дыру и видишь слабо подергивающийся обрубок щупальца, из которого на землю тонкой струйкой сочится кровь. Кончиком меча ты осторожно подцепляешь крюк и кожаный мешочек, в котором оказывается крохотный латунный колокольчик. Упаковав свои находки в заплечный мешок, ты отправляешься дальше на север.

 «Колокольчик» = 1, «Крюк» = 1, «Мастерство» -3

В путь — (73)

## 54

Ты отталкиваешь двух стоящих у тебя на пути лепреконов и, провожаемый смехом и улюлюканьем, продолжаешь свой путь на север. Немного погодя ты останавливаешься и решаешь проверить содержимое своего заплечного мешка. С глубоким огорчением ты видишь, что прыгнувший тебе на спину лепрекон стащил все драгоценные камни и самоцветы. Ты проклинаешь вероломных человечков и, чертыхаясь себе под нос, отправляешься дальше на север.

 «Рубин» = 0, «Топаз» = 0, «Сапфир» = 0, «Изумруд» = 0, «Гранат» = 0


В путь — (207)

## 55

Не слушая твоих возражений, Плющ срывает у тебя со спины рюкзак со всем имуществом и, не долго думая, сильным толчком выпихивает тебя из кельи через темнеющую в ее восточной стене дверь.

### - 1 УДАЧЛИВОСТИ

Поднимайся на ноги и отправляйся по новому туннелю на восток.

 «Рубин» = 0, «Топаз» = 0, «Сапфир» = 0, «Изумруд» = 0, «Гранат» = 0, «Еда» = 0, «Еда» = 0, «Монеты» = 0, «Веревка» = 0, «Кольцо желаний» = 0, «Кинжал» = 0, «Кувшин (кислота)» = 0, «Деревянный молоток» = 0, «Медные шипы» = 0, «Амулет силы» = 0, «Медный ключ» = 0, «Костяное кольцо» = 0, «Жемчужина» = 0, «Вино и цыпленок» = 0, «Раздвоитель» = 0, «Старая кость» = 0, «Крюк» = 0, «Удачливость» -1

В путь — (163)

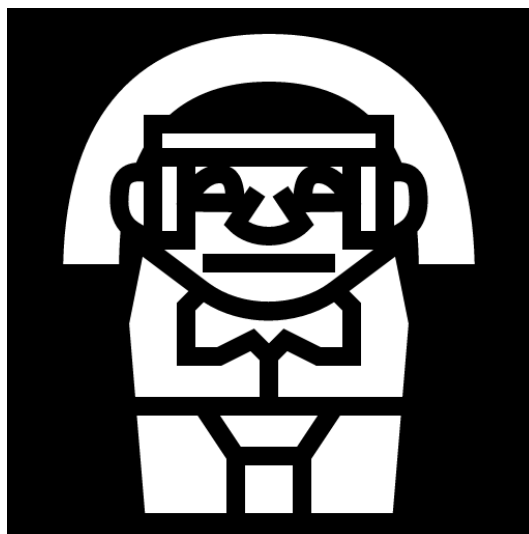


Карлик окликает тебя с балкона и поздравляет с блистательной победой. Кинув на песок арены перетянутый веревкой сверток, он советует тебе отдохнуть и подготовиться к заключительному этапу испытания. Сказав, что вернется через несколько минут, карлик удаляется. Ты развязываешь сверток и обнаруживаешь в нем бутылку вина и жареного цыпленка.

 «Вино и цыпленок» = 1

Подкрепиться предложенным карликом угощением,  «Выносливость» +2, «Вино и цыпленок» = 0 — (407)

Просто посидеть и подождать его возвращения — (81)



Тебе удастся схватить идола за ухо и сохранить равновесие. Вскоре ты влезашь на самый верх и усаживаешься у идола на носу. Вытащив из-за пояса меч, ты задумываешься, какой глаз вытащить первым.

Левый глаз — (279)


## 58

В восточную стену туннеля вделана медная труба около метра диаметром. Ты заглядываешь внутрь и видишь, что труба уходит в непроглядную темноту. Твой громкий крик множит эхо, а когда он окончательно стихает вдали, ты задумываешься, что делать дальше.

- Заползти в трубу — (200)
- Продолжить свой путь на север — (238)

## 59

Одним ударом своего верного клинка ты отрубаеть удаву голову.- Освободив Эльфийскую деву из смертельных тисков чешуйчатых колец, ты стараешься привести ее в чувство. Она приоткрывает глаза, и ты со скорбью понимаешь, что ее минуты на Земле сочтены. Со слабой улыбкой на прекрасных устах она произносит: «Благодарю тебя, благородный незнакомец! Для меня все кончено, но слушай, что мне удалось узнать! Выход лежит впереди, но чтобы отпереть Последнюю Дверь, нужны самоцветы. Один из них - бриллиант, остальных я не знаю. Увы, бриллианта я не нашла, так путь же повезет тебе! Прощай!». Она закрывает глаза и, бездыханная, откидывается на холодный пол пещеры. Зная, что мужественная дева не стала бы возражать, ты забираешь себе ее кинжалы и обыскиваешь кожаный рюкзак. В нем ты находишь немного пресного хлеба, зеркальце и костяной амулет в виде обезьянки.

 «Костяная обезьянка» = 1, «Зеркальце» = 1

- Съесть найденный хлеб — (99)
- Забрать с собой зеркальце и амулет, вернуться в туннель и продолжить свой путь — (325)




Ты внимательно осматриваешь комнату, но не находишь ничего достойного внимания за исключением глубокой ниши, вырубленной в западной стене, и каменного кресла, возвышающегося в центре зала. В кресле сидит скелет вооруженного до зубов воина, быть может, одного из твоих предшественников на Стезе Смерти. Его правая рука сжимает пожелтевший от времени пергаментный свиток.

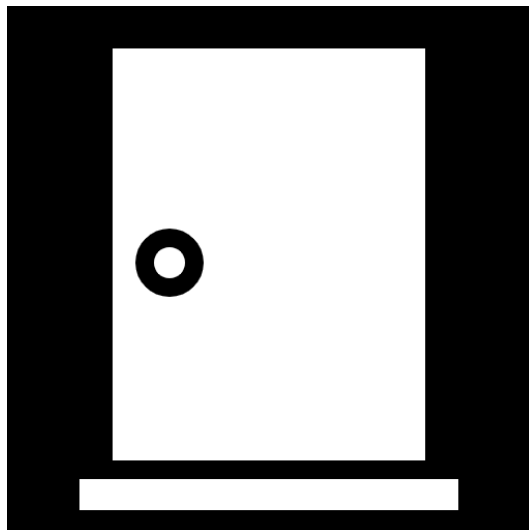
- Вытащить свиток — (88)
- Пройти к нише в западной стене — (109)

## 61

Склонившись над телами поверженных врагов, ты обыскиваешь их. В кармане одного из орков ты находишь **золотую монету** и полую **деревянную трубку**. Сложив находки в заплечный мешок, ты отправляешься дальше на запад.

 «Рейтинг» = 10

- В путь,  «Монеты» +1, «Деревянная трубка» +1 — (27)



Открыв западную дверь, ты видишь, что за ней начинается еще один коридор. Пройдя по нему несколько сот метров, ты замечаешь дверь, вырубленную в северной стене.

- Открыть эту дверь — (36)
- Продолжить свой путь на запад — (112)

## 63

Ты привязываешь крюк к веревке и, раскрутив его над головой, перебрасываешь через стену. Крюк надежно зацепляется за край стены, и ты лезешь вверх. Вскарabкавшись на стену, ты видишь гигантского динозавра, мечущегося по дну усыпанной песком расщелины. Его толстая шкура испещрена темно-зелеными разводами, поддерживаемое двумя мускулистыми задними ногами массивное туловище возвышается более чем на десять метров. Разевая в реве свою гигантскую пасть, он демонстрирует два ряда устрашающих острых клыков, достаточно мощных, чтобы разорвать на части слона. В противоположной стене расщелины ты замечаешь широкую двустворчатую дверь, которая, похоже, является единственным выходом из этой части подземелья. Что ты будешь делать?

- Спустишься по веревке в расщелину и сразишься с Глубинным Стражем. — (108)
- Бросишь в расщелину костяную обезьянку — (268)
- Сидя на стене, постараешься зацепить Глубинного Стража крюком. — (264)



Острая сталь легко рассекает поверхность гигантского шара. Тут же тебя окутывает плотное облако выброшенных в воздух спор. Там, где они попадают тебе на кожу, начинается страшное жжение. Твои руки и лицо покрываются нарывами, все тело как будто охвачено пламенем.

### -2 ВЫНОСЛИВОСТЬ

Отчаянно почесываясь, ты минуешь разрубленный шар и продолжаешь свой путь на восток.

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **На восток** — (83)

## 65

Преследуя двух лепреконов, ты вновь слышишь смех, однако на этот раз он доносится у тебя из-за спины. Ты оглядываешься и видишь еще шестерых лепреконов, вынырнувших из секретной двери в стене туннеля. Внезапно еще один лепрекон спрыгивает тебе на спину с закрепленной на потолке туннеля балки. Стряхнув его на пол, ты выхватываешь меч и оборачиваешься к преследующим тебя лепреконам, которые раздражаются еще более громким смехом.

**Наброситься на них** — (12)

**Не обращать внимания на обступивших тебя лепреконов** — (54)

## 66

Ты переступаешь порог комнаты, как вдруг тебя охватывает сильнейшее предчувствие страшной опасности! Детектор ловушек работает на славу - ты уверен, что внутри комнаты тебя поджидает смертельная западня! Не раздумывая ни секунды, ты возвращаешься в туннель и продолжаешь свой путь на север.



## 67

Гном выкрикивает: «Три короны!», и замок открывается. Тяжелая дверь начинает медленно отворяться, но тут вероломный гном, прыгнув вперед, кидает тебе под ноги стеклянный шар. Ударившись о каменный пол, он вдребезги разбивается, и тебя окутывает плотное облако вырвавшегося из него ядовитого газа.

✎ ✓«Удача», «Рейтинг» = 99

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✎ X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (118)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — (382)

## 68



Дверь открывается, и ты видишь новый туннель, ведущий на север. Прямо перед тобой возвышаются два каменных фонтана - по одному с каждой стороны туннеля - в форме херувимов. Вода вырывается у них изо ртов и стекает в небольшие чаши у их ног. Что ты будешь делать?

○ **Попьешь из левого фонтана.**, ✎ ✓«лев фонт» — (274)

○ **Попьешь из правого фонтана.**, ✎ ✓«прав фонт» — (211)

○ **Продолжишь свой путь на север.** — (190)



Коридор резко поворачивает налево. Зайдя за угол, ты сталкиваешься лицом к лицу с двумя орками весьма свирепого вида. Они облачены в кожаные доспехи и вооружены ошетилившимися шипами булавами. Ты не готов к такой встрече, и пока в спешке вытаскиваешь меч, один из орков уже замахивается на тебя своей булавой.

□□□

«Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», достигнута точка сохранения

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка», но отсутствует 3 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Защитаться** □ — (183)

○ Если в наличии 3 «Скрыто/Скрытая Проверка», но отсутствует 5 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Защитаться** □ — (370)

○ Если в наличии 5 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Защитаться** □ — (380)

## 70

Вернувшись в туннель, ты открываешь коробочку и видишь, что внутри лежат **медный ключ** и огромный самоцвет. Это **сапфир**!

**+ 1 к уровню УДАЧЛИВОСТИ.**

Бережно сложив свои находки в заплечный мешок, ты отправляешься дальше на север.


«Сапфир» = 1, (Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1), «Медный ключ» = 1

○ **В путь**, «Медный ключ» = 1 — (238)

## 71

Стена слишком высока, и тебе не остается ничего другого, как открыть прорезанную в ней дверь. Глубоко вздохнув, ты поворачиваешь дверную ручку и оказываешься на дне усыпанной песком расщелины. Прямо перед тобой, загораживая проход к большой двустворчатой двери, которая, судя по всему, является единственным выходом из этой части подземелья, стоит гигантский динозавр. Его толстая шкура испещрена темно-зелеными разводами, поддерживаемое двумя мускулистыми задними ногами массивное туловище возвышается более чем на десять метров. Разевая в реве свою гигантскую пасть, он демонстрирует два ряда устрашающих острых клыков, достаточно мощных, чтобы разорвать на части слона. Понимая, что тебе еще не приходилось встречаться с таким грозным противником, ты вытаскиваешь меч и начинаешь медленно подходить к чудовищному монстру.

**ГЛУБИННЫЙ СТРАЖ** МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

 «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 15, ✓«245-203-349», X«Идет бой»

## 72

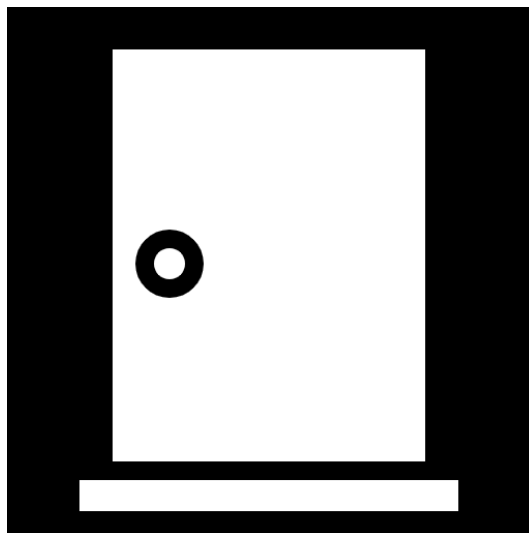
Пройдя по туннелю несколько сот метров на запад, ты упираешься в ведущие наверх ступени, закрытые сверху люком. Осторожно поднявшись на несколько ступеней, ты слышишь, что из-за люка доносятся невнятные голоса. При ближайшем рассмотрении выясняется, что люк не заперт. Что ты предпримешь?

 достигнута точка сохранения

Постучать в люк — (150)

Распахнуть люк и с мечом в руках взбежать по ступеням — (263)

## 73



В западной стене туннеля ты видишь дверь. Приложив к ней ухо, ты тщательно прислушиваешься, но не можешь уловить ни звука. При ближайшем рассмотрении оказывается, что дверь не заперта.

- Открыть дверь — (212)
- Продолжить свой путь на север — (408)

## 74

---

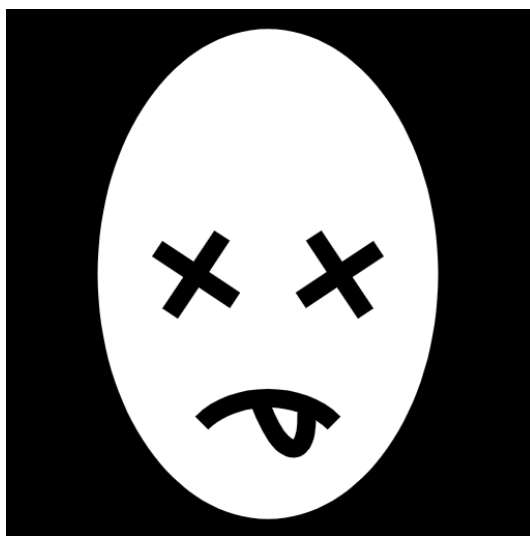
В правой стене туннеля ты видишь закрытую двустворчатую дверь. Ты прислушиваешься, но из-за двери не доносится ни звука. Повернув ручку, ты приоткрываешь левую створку двери и через образовавшуюся щель осторожно заглядываешь в комнату. Она пуста, лишь посередине на полу лицом вниз покоится облаченный в доспехи человек. Ты окликаешь его, но он не движется - похоже, он мертв. Рядом с его вытянутой рукой лежит большой сверкающий самоцвет, возможно, бриллиант. Что ты будешь делать?

 «Рейтинг» = 60


- Войти в комнату и поднять с земли бриллиант — (309)
- Продолжить свой путь на север — (6)

## 75

---



Тебе остается пробежать лишь несколько метров, когда старик что-то бормочет себе под нос. Охваченный ужасом, ты чувствуешь, как начинают деревенеть твои мышцы, как мертвоет кожа - тело твое превращается в камень! Твое приключение подошло к бесславному концу!

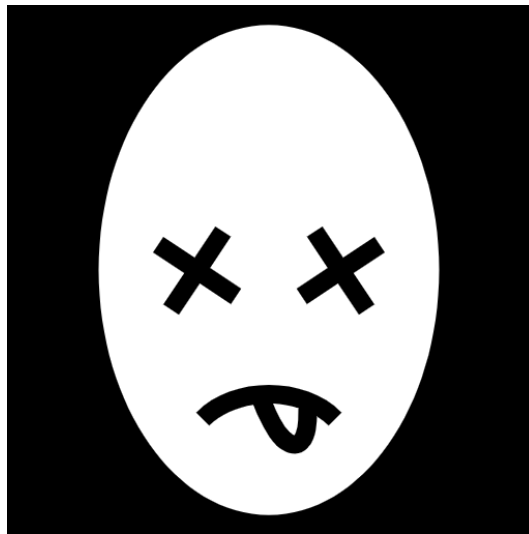
 «Выносливость» = 0

## 76


Тяжелый щит и свисающий с пояса меч очень затрудняют прыжок, и уже в воздухе ты с ужасом понимаешь, что не долетишь до другой стороны пропасти. Ты врезаешься в противоположный склон расщелины метрах в двух от ее края и кубарем скатываешься на дно.

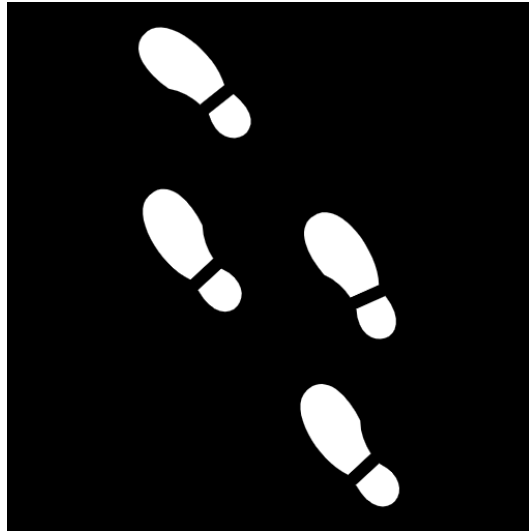
○ Продолжить — (376)

## 77



Демон хватает тебя за руки и тащит в сторону зеркала. Сила его велика, и, несмотря на отчаянные усилия, тебе не удастся вырваться. С каждой секундой вы все ближе и ближе подходите к зеркалу. Наконец, Демон касается зеркальной поверхности и как бы растворяется в ней. С ужасом ты видишь, как твои руки также исчезают в зеркале, за ними следует и все остальное тело. Теперь ты обречен вечно томиться в зеркальном мире параллельного измерения, и нет тебе пути назад. Твое приключение на этом окончено!

 «Выносливость» = 0



Вскоре ты находишь к развилке. Внимательно присмотревшись, ты замечаешь три пары следов, ведущих из южного коридора в северном направлении.

○ В путь — (147)



Все твоё тело сотрясает сильная дрожь, ты чувствуешь, что вот-вот лишишься сознания. Но силы твои велики, и тебе удастся восстановить контроль над своим телом. Дрожь постепенно стихает, и ты понимаешь, что теперь волшебное кольцо полностью подвластно тебе.

### + 3 ВЫНОСЛИВОСТИ

Тром с тревогой глядит на тебя, и ты жестом успокаиваешь его. Тром поворачивает на восток, и ты бодро следуешь за ним.

✎ «Костяное кольцо» = 1, (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206

«Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

○ В путь — (157)

## 80

Ты опускаешь монету в замочную скважину, замок открывается, и, взвалив ходули на плечо, ты отправляешься дальше на север.

✎ «Ходули» = 1

○ В путь — (144)

## 81




Минут через двадцать карлик вновь появляется на балконе. Он окликает тебя и произносит: «Что ж, у меня возникла забавная проблема. Готовься к следующей схватке!». Опять поднимаются деревянные ворота, и ты с удивлением видишь знакомую фигуру. Это Тром! Он покрыт кровоподтеками, жестоко изранен и, похоже, не узнает тебя. Подняв топор над головой, он, шатаясь, направляется в твою сторону. Карлик раздражается злобным хохотом и говорит: «Его укусила кобра, но он силен как бык и смог вынести то, от чего умирали многие могучие воины. Теперь тебе придется сразиться с ним, чтобы раз и навсегда определить, кто продолжит путь по Стезе Смерти, а кто навеки останется здесь!». Протестуя против такого жестокого испытания, ты обрушиваешь на карлика проклятия. Однако он лишь смеется тебе в ответ, и, скрепя сердце, ты выхватываешь меч и готовишься сразиться с беднягой Тромом.

Несмотря на многочисленные раны, Тром по-прежнему очень силен.

**ТРОМ** МАСТЕРСТВО 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 12

✎ «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 12, ✓«302», X«Идет бой»

Ты стремительно выбрасываешь руку вперед и хватаешь кобру за горло чуть ниже разинутой пасти. Ты подносишь змею к лицу карлика, но тот и не думает уклоняться, а спокойно говорит: «Пожалуйста, положи змею обратно в корзину и приготовься к последнему испытанию. Следуй за мной». Ты подчиняешься и возвращаешься обратно в зал, где видишь не находящего себе места от волнения Трома. Ты машешь ему рукой, а в это время карлик, открыв еще одну секретную дверь, приглашает тебя войти и дожидаться его. На этот раз ты оказываешься в комнате, чем-то напоминающей тебе небольшую арену. Пол ее посыпан песком, стену опоясывает узкий балкон. Напротив секретной двери, через которую ты вошел, расположены массивные деревянные ворота довольно зловещего вида. Внезапно ты слышишь окрик и, подняв голову, видишь вышедшего на балкон усмехающегося карлика. Он бросает к твоим ногам два листка бумаги. На одном из них написано слово «**НОКРОПИС**», на другом - не менее таинственное «**РВИНАМОТ**». Карлик произносит: «Если ты переставишь буквы в этих словах, то прочтешь имена двух чудовищ. Можешь сам выбирать, с кем из них ты будешь сражаться на моей Арене Смерти».

 «Рейтинг» = 40

- КИРПОНОС — (339)
- ОПРОСНИК — (339)
- СКОРПИОН — (353)
- ПРОСОНКИ — (339)
- РИНОСКОП — (339)
- НОРМАТИВ — (339)
- МИНОТАВР — (365)
- ВРОТМИНА — (339)





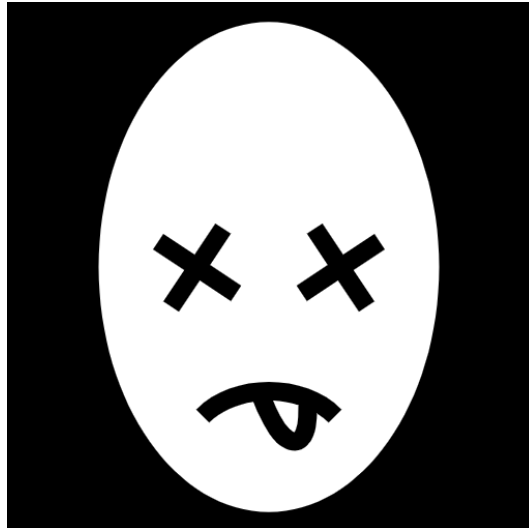
Неожиданно туннель поворачивает налево и далее ведет на север. Воздух становится суше, с потолка перестает капать, лужи остаются позади, и вскоре ты перестанешь различать отпечатки ног на полу. Ты обращаешь внимание, что вокруг становится все жарче и, несмотря на то, что идешь медленно, начинаешь задыхаться. В неглубокой нише ты замечаешь прислоненный к стене бамбуковый стебель. Взяв его в руки, ты видишь, что он наполнен прозрачной жидкостью. Горло твое пересохло, от страшного зноя кружится голова. Что ты будешь делать?

- Выпить жидкость — (198)
- Продолжить свой путь — (356)


## 84

Ключ легко поворачивается в замке, дверь открывается, и ты видишь три уходящих в разные стороны коридора. Они залиты тусклым светом, струящимся из уже ставших для тебя привычными свисающих с потолка кристаллов. Внезапно ты слышишь доносящийся из центрального туннеля голос: «Сюда, сюда! Ты на верном пути!». Голос явно обращается к тебе, и ты, разбираемый любопытством, захлопываешь за собой тяжелую дверь и углубляешься в центральный коридор.

- В путь — (15)



Тебе не удастся удержаться на канате, и ты вверх ногами летишь в бездонную пропасть. Выступающая из стены расщелины скала проламывает тебе череп, и к тому времени, когда ты с грохотом обрушиваешься на каменное дно, ты уже мертв! На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0

## 86

Дальше на север пути нет. Ты поворачиваешь обратно, проходишь мимо деревянного кресла,ходишь к развилке и отправляешься на запад.

В путь — (391)

## 87


Туннель резко поворачивает направо, и, пройдя несколько метров, ты упираешься в развилку. Посмотрев налево, ты видишь на полу два мертвых тела.

Ты решаешь подойти и осмотреть их. — (106)



Как только ты прикасаешься к пергаментному свитку, скелет приходит в движение. Наклонившись вперед, он встает с каменного кресла и, обнажив меч, кидается на тебя. Уклонившись от удара, ты выхватываешь меч и готовишься к следующему нападению.

#### **СКЕЛЕТ МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 6**

 «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 6, ✓«331», ✗«Идет бой», «Счетчик ходов» = 0

## 89

У тебя в памяти всплывают слова призрака девушки: «Путник, коль встретится тебе на пути вода, не поворачивай в страхе назад...». Ну конечно же, он имел в виду именно это место, именно здесь ты должен нырнуть! Решай быстрее, что будешь делать.

- Нырнуть в воду — (103)**
- Повернуть и пойти обратно — (116)**

## 90

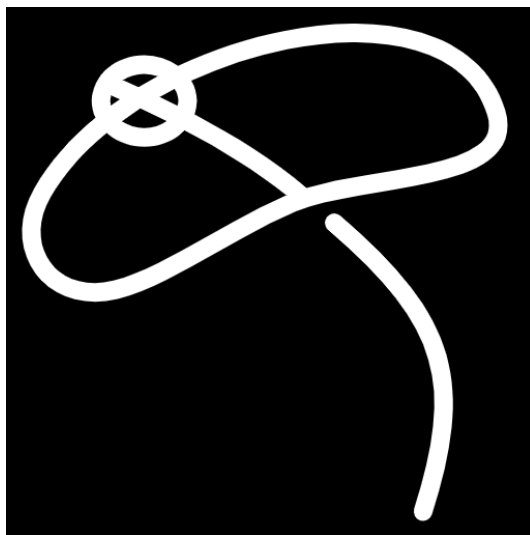
Дверь не выдерживает твоего яростного натиска - центральная панель с треском ломается пополам. Расширив образовавшуюся дыру, ты выскакиваешь наружу. Мокрый до нитки, но счастливый, что удалось избежать смертельной опасности, ты продолжаешь свой путь на север.

- В путь — (114)**



Впереди ты различаешь какое-то препятствие, однако темнота не позволяет рассмотреть, что это такое.

- Продолжать идти на восток — (43)
- Вернуться к перекрестку и повернуть на запад — (276)



Завязав на конце веревки петлю, ты раскручиваешь ее над головой и, наподобие лассо, набрасываешь идолу на шею. Как следует, затянув петлю, ты начинаешь карабкаться вверх. Вскоре ты уже усаживаешься идолу на нос. Вытащив из-за пояса меч, ты задумываешься, какой глаз вытащить первым.

- Левый глаз — (21)
- Правый глаз — (155)





Как только ты надеваешь кольцо на палец, все тело твое начинает сотрясать сильная дрожь.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»:  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(79)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(39)**

На руке поверженного тобой пещерного человека ты видишь **костяной браслет**, с которого свисают четыре маленьких крысиных черепа.

○ **Надеть браслет себе на запястье** — **(363)**

○ **Не трогать его и отправиться дальше на север** — **(232)**

## 95

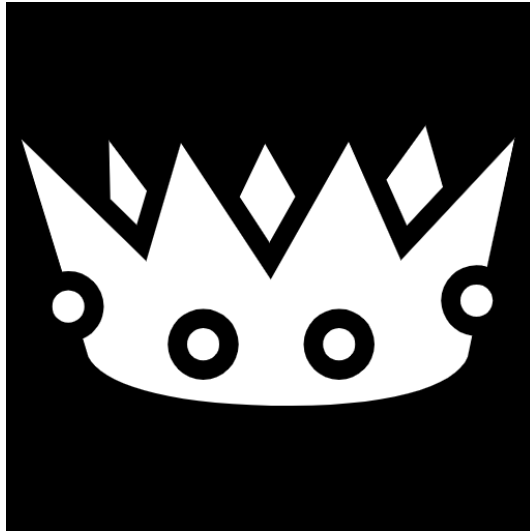
Ты вливаешь содержимое стеклянного фиала в рот и, не раздумывая, проглатываешь прозрачную жидкость. Сам ты не замечаешь в себе никаких перемен, однако горячо надеешься, что волшебная жидкость не подведет, и со стороны ты теперь выглядишь настоящим троглодитом, не хуже тех, что беснуются вокруг золотого постамента. Глубоко вздохнув, ты решительноходишь в пещеру. Троглодиты никак не реагируют на твое появление и как ни в чем не бывало продолжают свои ритуальные пляски - Раздвоитель работает на славу! Напустив на себя беспечный вид, ты проходишь мимо них и направляешься на север. К сожалению, действие снадобья очень быстро кончается - за спиной ты слышишь верещание заметивших тебя троглодитов и со всех ног бежишь к виднеющейся впереди подземной реке, через которую переброшен узкий деревянный мостик.

- Перебежать по мостику на другую сторону реки — (29)**
- Прыгнуть в воду — (117)**

## 96

Подобострастно улыбаясь, ты говоришь Плющу, что она очень похожа на своего брата. Забыв обо всем на свете, она с обожанием всматривается в портрет, а ты поднимаешь с пола Сломанный табурет, подкрадываешься к ней сзади и, размахнувшись изо всех сил, бьешь ее табуретом по голове. С огромным облегчением ты смотришь, как она без чувств валится на пол.

- Обыскать ее комнату — (110)**
- Выйти через прорубленную в восточной стене дверь и отправиться по новому туннелю на восток — (163)**




В левую стену туннеля вделана большая стеклянная панель. Сквозь нее ты видишь обширную комнату, залитую светом висящих на стенах факелов. Кажется, что стены комнаты шевелятся от огромного количества облепивших их гигантских насекомых самых разнообразных форм и расцветок. В воздухе, издавая оглушительное жужжание, носятся огромные пчелы, осы, оводы и шершни. В центре комнаты на маленьком столе лежит украшенная драгоценными камнями корона, ее венчает огромный алмаз. Что ты предпримешь?

- Разобьешь стекло и попытаешься схватить корону. — (337)
- Продолжишь свой путь на запад. — (226)
- Вернешься к развилке и повернешь на север. — (28)



Дротик вонзается тебе в бедро.

- 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты еще жив** — (48)


99



Хлеб содержит тайный эльфийский эликсир, восстанавливающий силы.

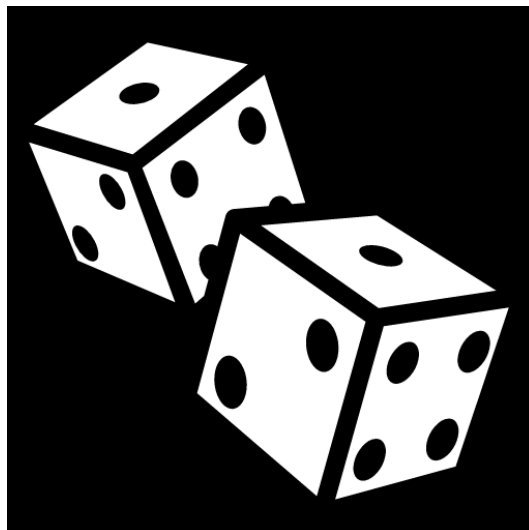
**+ 3 ВЫНОСЛИВОСТИ**

Чувствуя себя гораздо бодрее, ты кладешь зеркальце и амулет в заплечный мешок, выходишь из пещеры и продолжаешь свой путь на север.

 «Зеркальце» = 1, «Костяная обезьянка» = 1, (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

○ **В путь** — (325)





Если в наличии ровно 2 «Скрыто/Кости»: **Результат 2** □

Если в наличии ровно 3 «Скрыто/Кости»: **Результат 3** □

Если в наличии ровно 4 «Скрыто/Кости»: **Результат 4** □

Если в наличии ровно 5 «Скрыто/Кости»: **Результат 5** □

Если в наличии ровно 6 «Скрыто/Кости»: **Результат 6** □

Если в наличии ровно 7 «Скрыто/Кости»: **Результат 7** □


Если в наличии ровно 8 «Скрыто/Кости»: **Результат 8** □

Если в наличии ровно 9 «Скрыто/Кости»: **Результат 9** □

Если в наличии ровно 10 «Скрыто/Кости»: **Результат 10** □

Если в наличии ровно 11 «Скрыто/Кости»: **Результат 11** □

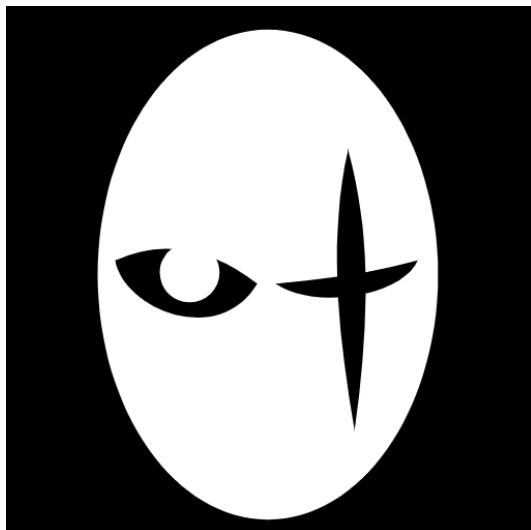
Если в наличии ровно 12 «Скрыто/Кости»: **Результат 12** □

○ Если отсутствует 1 «Скрыто/Кости»: **Бросить кости**,  добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6»

○ Если в наличии ровно 8 «Скрыто/Кости»: **Повезло** — (251)

○ Если отсутствует 8 «Скрыто/Кости»: **Не повезло** — (281)

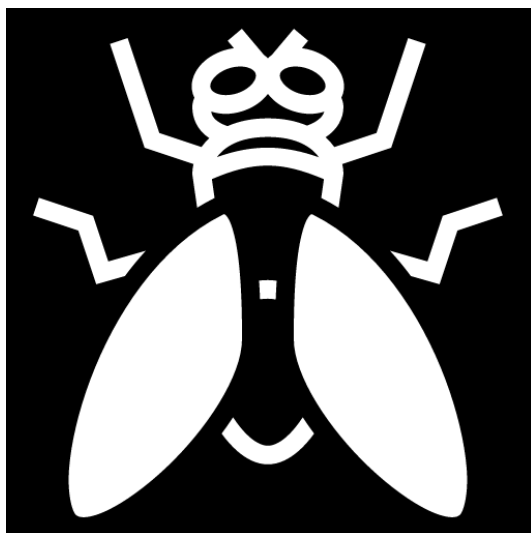
101



Лишь огромная сила и железная воля не позволяют тебе без сознания повалиться на начинающий плавиться пол.

○ Сжав зубы, ты спешишь вперед. — (269)

102




Тебе удастся увернуться от лап Гигантской мухи. С обнаженным мечом в руках ты готовишься к следующему нападению ужасного насекомого. **ГИГАНТСКАЯ МУХА МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7**


✎ «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, ✓«39», ✕«Идет бой»

## 103


---

Слегка нервничая, ты с разбегу бросаешься в темный пруд. Вскоре потолок опускается до самой воды и ты, набрав полную грудь воздуха, глубоко ныряешь. Ты стараешься не думать, что вполне мог попасть в старый затопленный туннель, и вот, когда тебе уже начинает не хватать воздуха, выныриваешь на поверхность. С наслаждением вдыхая свежий воздух, ты понимаешь, что преодолел подводный туннель - пруд кончается, и перед тобой, уходя во тьму, простирается северный коридор. Выйдя на сушу, ты проверяешь содержимое своего насквозь промокшего заплечного мешка.

 ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (307)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (124)


## 104

---

Ты не успеваешь отпрыгнуть в сторону, и булыжник с хрустом врежется тебе в плечо.

- 1 МАСТЕРСТВА


- 4 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Мастерство» -1, «Выносливость» -4

○ **Ты всё еще жив — (171)**

## 105

---


 «Рейтинг» = 90

106

---



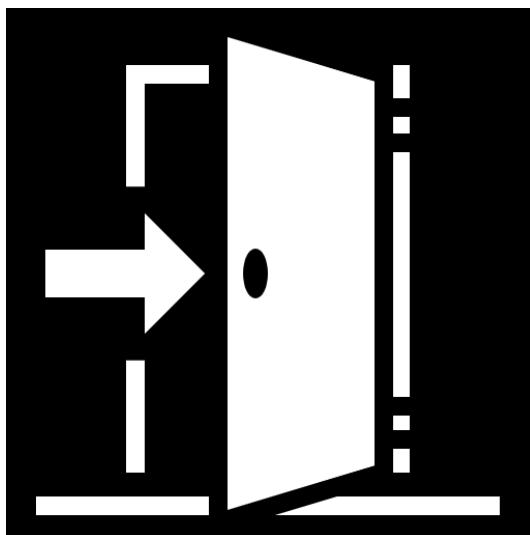
Это орки, убитые, по-видимому, одним из твоих конкурентов. Тщательно обыскав их тела, ты обнаруживаешь лишь сделанное из зубов ожерелье - оно свисает с шеи одного из орков.

 «Рейтинг» = 30

- Повесить ожерелье себе на шею — (188)
- Не трогать ожерелье и продолжить свой путь на север — (302)

107

---




Дверь отворяется, и тыходишь в обширную залу.

- Далее — (60)

## 108

Вытащив меч, ты осторожно спускаешься по веревке на дно расщелины. Тебе еще не приходилось встречаться с таким грозным противником, и ты понимаешь, что впереди тебя ждет схватка не на жизнь, а на смерть.


**ГЛУБИННЫЙ СТРАЖ** МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

 «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 15, ✓«245-203-349», X«Идет бой»

## 109




Приблизившись к нише, ты видишь крутые ступени, ведущие куда-то вниз. Раздвигая руками закрывающую проход толстую паутину, ты начинаешь спускаться и вскоре оказываешься в сводчатой келье с низким потолком и усыпанном мусором полом. В центре противоположной стены ты видишь арочный проход, ведущий в залитый тусклым светом туннель. Справа на высокой куче отбросов растут огромные грибы странного вида. Что ты будешь делать?

 «Рейтинг» = 20

- Пройти через арочный проход в туннель — (72)
- Остановиться и отведать таинственных грибов — (126)

## 110

Ты тщательно обыскиваешь загромождающие комнату шкафы и ящики, но находишь лишь старую засохшую кость. Если хочешь, можешь взять ее с собой. Отворив дверь, прорубленную в восточной стене кельи, ты выходишь и отправляешься на восток.

 «Старая кость» = 1

- В путь — (163)



Крепко обхватив веревку, ты отступаешь на два шага назад и прыгаешь. Однако в спешке ты не рассмотрел, что кто-то сильно подрезал веревку у основания. Как только ты оказываешься над центром пропасти, веревка неожиданно рвется, и ты с громким воплем летишь в непроглядную тьму.

- Аaaa** — (376)

## 112

Туннель резко поворачивает направо, и ты оказываешься в некотором подобии выложенной зеркалами галереи. То тут, то там из стен выступают части замурованных скелетов. Неожиданно прямо из зеркала, преграждая тебе путь, появляется чудовищное человекообразное создание с четырьмя руками и четырьмя оскаленными мордами. Вытянув руки, оно медленно направляется к тебе. Это Зеркальный Демон из параллельного измерения пришел за твоей душой. Что ты предпримешь?

- Если в наличии 1 «Мешок/Кольцо желаний»: **Загадаешь желание(кольцо)**, ✎  
«Кольцо желаний» = 0 — (394)
- Попытаешься разбить зеркала.** — (18)
- Выхватишь меч и нападешь на Зеркального Демона.** — (387)

## 113

Ты подносишь кувшин ко рту и делаешь большой глоток. В тот же миг все твои внутренности охватывает страшное жжение, кувшин выпадает у тебя из рук, и ты с глухим криком хватаешься руками за раздираемое болью горло. Ты выпил концентрированную кислоту!

- 1 МАСТЕРСТВА

- 4 ВЫНОСЛИВОСТИ

✎ «Мастерство» -1, «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты всё еще жив** — (233)

## 114



Туннель все время петляет, однако продолжает вести тебя на север. Внезапно ты видишь широкий луч голубого света, вырывающийся из отверстия в потолке и упирающийся в каменный пол. Он искрится и переливается, и вдруг тебе начинает казаться, что вместе с ним в таинственном свете мерцают и переливаются десятки смеющихся лиц.

✎ «Рейтинг» = 15


○ **Пройти прямо сквозь луч** — (389)

○ **Обойти его** — (32)

## 115

Как только ты выходишь на солнечный свет, огромная толпа, окружившая все подступы к подземелью, разражается оглушительными приветственными криками. Ты молча проходишь сквозь почтительно расступающуюся перед тобой ликующую толпу и оказываешься возле небольшого помоста, на котором, прячась от лучей палящего солнца под бамбуковым зонтиком, восседает сам барон Сукумвит! На лице его написано изумление, ибо он явно не ожидал, что кому-нибудь удастся выйти живым из страшного лабиринта. Теперь все зловещие секреты Фанга раскрыты! Барон медленно встает со своего кресла, ты поднимаешься на помост и, глядя в его исполненные недоверия холодные глаза, преклоняешь колена. С угрюмой улыбкой на устах он протягивает тебе руку. Под одобрительный шум ликующей толпы барон Сукумвит открывает тяжелый сундук, в котором лежит твоя главная награда - 10 000 золотых монет! Затем он возлагает тебе на голову лавровый венок и провозглашает тебя покорителем Лабиринта Страх!

**Победа!**

 «Монеты» +10000, «Рейтинг» = 100, получено достижение «Покоритель лабиринта»

## 116

---

Повернув назад, ты проходишь мимо деревянного кресла, достигаешь развилки и отправляешься на запад.

**В путь** — (391)

## 117

---

У тебя есть полая деревянная трубка?

Если в наличии 1 «Мешок/Деревянная трубка»: **Да** — (341)

Если отсутствует 1 «Мешок/Деревянная трубка»: **Нет** — (230)

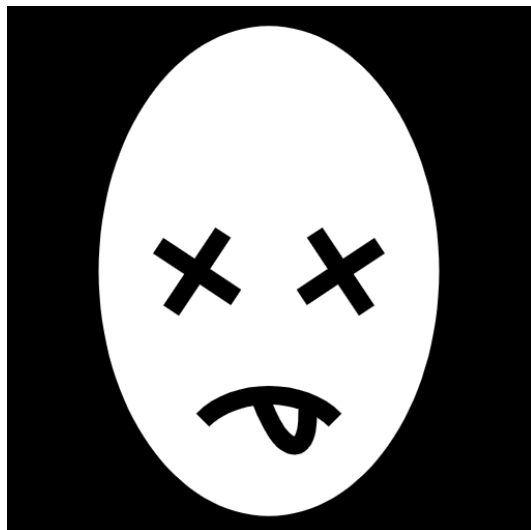
## 118

---

Ты вовремя успеваешь зажать нос и рот руками, и ядовитый газ не попадает тебе в легкие. Переступив порог распахнутой двери, ты оказываешься в туннеле, в конце которого брезжит долгожданный дневной свет! Посреди прохода ты, к своему удивлению, замечаешь бездыханное тело гнома, - его горло пронзено толстой арбалетной стрелой. Попытавшись выбежать наружу, коварный гном пал жертвой последней смертельной ловушки барона Сукумвита. Ты проходишь мимо него и, щурясь, выходишь на солнечный свет.

**В путь** — (115)





Непереносимая боль в легких заставляет тебя вынырнуть на поверхность. К несчастью, в этот момент один из троглодитов бросает взгляд под мост и издает торжествующий вопль. Еще секунда, и воздух пронзают тучи стрел, выпущенные не знающими пощады и промаха маленькими уродцами. Твое безжизненное тело подхватывает течение и уносит в темные недра горы, где оно и будет сожрано прожорливыми слепыми рыбами!


 «Выносливость» = 0

## 120

Своими визгливыми голосами троглодиты объясняют тебе правила ритуала. Они выстрелят из самострела, и тебе будет разрешено беспрепятственно дойти до того места, где упадет стрела. Идти ты должен босиком, а ты уже давно заметил, что пол усеян острыми камушками и обломками сталактитов. Как только ты дойдешь до стрелы, троглодиты бросятся тебя ловить, и если им это удастся, они тебя убьют. Ты пытаешься возражать, но тут один из троглодитов разряжает свой самострел в воздух, и стрела со свистом уносится прочь - ритуал начинается. Ты замечаешь место, где она вонзилась в землю и, подгоняемый криками и пинками троглодитов, направляешься туда. Троглодиты возбужденно тараторят у тебя за спиной, и как только ты доходишь до места падения стрелы, выпускают громкий вой и бросаются к тебе. Ты удираешь со всех ног; изрезанные острыми камушками ступни сильно кровоточат.

### - 1 ВЫНОСЛИВОСТИ

Впереди ты видишь подземную реку, протекающую в западном направлении, через нее перекинут узкий деревянный мостик.

 «Выносливость» -1

- Перебежать по мостику на другую сторону реки — (29)**
- Прыгнуть в воду — (117)**

## 121

---

### Советы игроку

Существует лишь один верный путь через Лабиринт Страха, и для того, чтобы отыскать его, тебе придется предпринять не одну попытку. Делай заметки, рисуй карту пройденных территорий - она окажет тебе неоценимую помощь в дальнейшем путешествии, позволит быстрее осваивать еще неисследованные участки лабиринта.

Далеко не везде ты найдешь сокровища, далеко не всякий проход приведет тебя к заветной цели - в некоторых запутанных и даже тупиковых участках Лабиринта нет ничего, кроме хитроумных ловушек и злокозненных монстров которые, не задумываясь, нападут на тебя.

Учти, что читать разделы по порядку их нумерации ни в коем случае не следует - это лишь запутает тебя и снизит удовольствие от игры! Начиная с первого раздела, следуй инструкциям - и интереснейшее времяпрепровождение, насыщенное захватывающими странствиями, приключениями и битвами тебе гарантировано!

Единственный правильный путь через Лабиринт таит в себе наименьшее количество препятствий, и любой игрок, вне зависимости от уровня его МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ И УДАЧЛИВОСТИ, сможет добраться до победного конца!

Так что удачи тебе, и да помогут тебе боги на твоём пути через темный Лабиринт Страха!

 приравнять «М макс» к «Мастерство», приравнять «В макс» к «Выносливость», приравнять «У макс» к «Удачливость»

○ В путь — (254)

## 122

---

Твой клинок вонзается Кровожору в правый глаз. Огласив воздух душераздирающим ревом, он погружается в озеро. Возблагодарив судьбу, ты бежишь по опоясывающей озеро тропинке к темнеющему вдалеке входу в туннель.

○ В путь — (186)



### СНАРЯЖЕНИЕ и НАПИТКИ




Ты отправляешься в путь, имея в распоряжении лишь самое необходимое снаряжение, но в ходе путешествия ты будешь находить разные полезные вещи. Ты вооружен мечом и щитом, одет в кожаную рубаху, за плечами у тебя мешок с провиантом, в который ты будешь складывать добытые сокровища.

Кроме того, с собой ты можешь взять бутылку с волшебным напитком, который окажет тебе помощь в странствиях. Ты можешь выбрать одну из трех бутылей:


4. **Напиток Мудрых** - восстанавливает уровень твоего МАСТЕРСТВА
5. **Напиток Сильных** - восстанавливает уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ
6. **Напиток Удачливых** - восстанавливает уровень твоей УДАЧЛИВОСТИ, а ее начальное значение увеличивает на 1.

Ты можешь принять напиток в любой момент, только не тогда, когда тебя вызывают на битву. Учти, что каждая бутылка содержит напиток лишь на один прием, т.е. твои МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ и УДАЧЛИВОСТЬ могут быть восстановлены лишь один раз за все путешествие!

Напоминаем еще раз: в дорогу ты можешь взять лишь одну бутылку из трех, так что хорошенько подумай, перед тем как сделать выбор.

- Напиток Мудрых**,  «Напиток Мудрых» = 1 — (121)
- Напиток Сильных**,  «Напиток Сильных» = 1 — (121)
- Напиток Удачливых**,  «Напиток Удачливых» = 1 — (121)

Ты с унынием обнаруживаешь, что весь запас твоего продовольствия промок и превратился в совершенно несъедобное месиво. Тщательно упаковав оставшееся имущество, ты взваливаешь мешок за спину и продолжаешь свой путь на север.

 «Еда» = 0

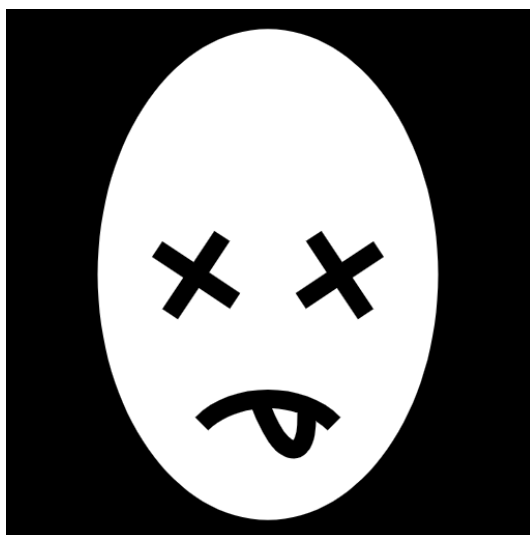
- В путь** — (401)

## 125

Ты обводишь взглядом комнату Плюща и, завидя висящий на стене портрет какого-то тролля, спрашиваешь у нее, кто это такой. Ее настроение сразу же резко меняется - она разжимает сдавливающие твоё горло лапы и говорит: «О, это мой дорогой любимый братец Кислое Брюхо. Он хорошо зарекомендовал себя в порту Блэксэнд и сейчас служит в охране самого лорда Аззура. Я очень горжусь им». Продолжая расхваливать своего ненаглядного братца, Плющ засматривается на его портрет.

- Попробуешь воспользоваться этим и выскользнуть из кельи через темнеющую в её восточной стене дверь — (368)
- Решишь продолжить беседу — (96)

## 126



Ты отламываешь большой кусок гриба и отправляешь его в рот. Твой живот сразу же начинает раздуваться - ты видишь, как он вылезает из-под ремня. Все твоё тело стремительно увеличивается в размерах, одежда с треском лопается по швам. Ты все растешь и растешь, и вот твоё лицо уже оказывается прижатым к сырому потолку кельи. Грибы, которых ты отведал, в большом почёте у колдунов и чернокнижников за их способность вызывать быстрый рост, однако для тебя они означают лишь одно - мучительную смерть! Ибо ты вырос настолько, что уже не в состоянии покинуть проклятую келью. **Твое приключение подошло к бесславному концу!**

 «Выносливость» = 0



Как только ты глотаешь пилюлю, у тебя сразу же появляется ощущение, что весь мир ополчился против тебя.

### - 2 УДАЧЛИВОСТИ

Карлик говорит, что пришло время для второго испытания. С этими словами он достает сплетенную из прутьев корзину, переворачивает ее, и на пол падает большая кобра. Она тут же встает на хвост, раздувает капюшон и готовится к нападению. Карлик говорит, что хочет испытать твою реакцию - ты должен голый рукой схватить кобру за горло, избежав укуса ядовитых зубов. Припав к земле, ты ожидаешь удобного момента, чтобы схватить смертоносную рептилию.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

✎ «Удачливость» -2, «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(82)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(322)**

## 128


Дверь открывается, и тыходишь в просторную, освещенную свечами залу, заполненную необычайно искусно выполненными изваяниями рыцарей и воинов. Неожиданно из-за одной из статуй выпрыгивает закутанный в истлевшие лохмотья мерзко кривляющийся старичок и принимается хихикать. Хотя он и выглядит полным дурачком, недобрый блеск в его глазах заставляет тебя насторожиться и потянуться за мечом. Дребезжащим голосом старичок говорит: «Славненько-славненько! Вот и еще один камушек в мой замечательный садик! Как я рад, что ты пришел повидать своих дружков. Но человек я справедливый, и сейчас задам тебе совсем легкий вопрос. Ответишь на него, - я тебя отпущу. А коль не ответишь, пеняй на себя - превращу тебя в камень». Очень довольный собой, он заливается мерзким тонким хохотом. Что ты будешь делать?

- Будешь ждать вопроса. — (10)
- Бросишься на него с мечом. — (136)
- Попытаешься убежать. — (349)

## 129



Задержав дыхание, ты склоняешься над расщелиной и запускаешь руку в клубок извивающихся червей. Тебя передергивает от холодного липкого прикосновения. Наконец, твои пальцы обхватывают рукоятку кинжала и, собрав силы, ты с трудом выдергиваешь его из щели в полу. «Не принадлежал ли он раньше какому-нибудь незадачливому искателю приключений?!» - думаешь ты, обтирая руку о штанину и любуясь своей находкой. Бережно засунув усеянный опалами кинжал за пояс, ты решаешь покинуть отвратительную пещеру.


 «Кинжал» = 1

- В путь — (275)

## 130

Выложив содержимое банки на ладонь, ты втираешь мазь в свои кровоточащие раны. Она оказывает мгновенный эффект - раны затягиваются, а ты сам чувствуешь прилив необычайной силы.

### + 3 ВЫНОСЛИВОСТИ

 (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

Если отмечено «ключи/Харч ниндзя»: **Отведать найденного у Ниндзя продовольствия** — (412)


**Забрать бриллиант и покинуть мраморную пещеру** — (404)

## 131

Пройдя несколько метров на запад, ты натыкаешься на невидимую преграду. Раздается шипение и потрескивание, и таинственная сила отбрасывает тебя назад.

### - 1 ВЫНОСЛИВОСТИ


Оказывается, дорогу на запад преграждает защитное силовое поле. Тебе ничего не остается делать, как вернуться на перекресток и повернуть на север.

 «Выносливость» -1

**В путь** — (74)

## 132

Ты кидаешься вперед и пытаешься схватить предводителя троглодитов, чтобы использовать его в качестве заложника. Однако мерзкие уродцы не дремлют, и шестеро лучников мгновенно выпускают в тебя свои не знающие промаха стрелы. С пронзенной грудью ты падаешь на холодный пол в темных глубинах Лабиринта Страха! На этом твоё приключение окончено!

 «Выносливость» = 0







## 133

Как только ты появляешься на пороге пещеры, троглодиты хватают самострелы и окружают тебя плотным кольцом. Вперед выступает их предводитель и объявляет, что ты их пленник и обязан принять участие в древнем обряде, который называется «Полет стрелы».

- согласишься участвовать в обряде — (120)
- Попробуешь с боем вырваться из кольца окруживших тебя троглодитов — (132)

## 134

Старик берет протянутую тобой вещь и, задрав голову вверх, кричит: «Поднимай, Плющ!». Тут же веревка натягивается, и корзина начинает медленно ползти вверх. Когда ты поднимаешься на несколько метров над полом, старик окликает тебя и кричит: «Тебе понравится Плющ, она милая девочка! Мы называем ее Ядовитый Плющ!». Он заливается идиотским смехом, а ты в тревоге размышляешь, кто же это тянет тебя наверх. Наконец, корзина проходит сквозь отверстие в потолке, и ты оказываешься в небольшой келье лицом к лицу со старой уродливой тролльчихой. Лицо ее заросло грубой шерстью и покрыто многочисленными бородавками. Она хватает тебя огромными лапами и одним рывком вытаскивает из корзины, которая тут же скрывается в отверстии в полу. Сжав тебе горло, она произносит сиплым голосом: «А теперь заплати и мне!». Что ты будешь делать?

- Попытаешься заговорить ей зубы и улизнуть, не заплатив. — (125)
- Вытащишь меч и набросишься на нее. — (220)
- Пойти дальше по туннелю — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Монеты»: Отдать монету,  «Монеты» -1 — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Веревка»: Отдать веревку,  «Веревка» -1 — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Кинжал»: Отдать кинжал,  «Кинжал» -1 — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Деревянная трубка»: Отдать трубку,  «Деревянная трубка» -1 — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Кубок из серебра»: Отдать кубок,  «Кубок из серебра» -1 — (55)
- Если в наличии 1 «Мешок/Деревянный молоток»: Отдать молоток,  «Деревянный молоток» -1 — (55)







Еще немного, и Демон схватит тебя! Собрав все силы, ты обрушиваешь на зеркало сокрушительный удар.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»:  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(47)**


○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(284)**



Ты выхватываешь меч и кидаешься на старика, однако он вскидывает вверх левую руку, и невидимый щит отражает твой удар. «Не будь глупцом, силы мои велики! - злобно произносит старик. - А коль не веришь, смотри!». Тут же из пустоты возникает огромный кулак и наотмашь бьет тебя по лицу/

#### - 1 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты трясешь головой и потираешь ушибленную челюсть. Понимая, что у тебя нет другого выхода, ты принимаешь условия старика и готовишься ответить на его вопрос. Ты трясешь головой и потираешь ушибленную челюсть. Понимая, что у тебя нет другого выхода, ты принимаешь условия старика и готовишься ответить на его вопрос.

 «Выносливость» -1

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Продолжить — (10)**

Тяжелый щит и свисающий с пояса меч очень затрудняют прыжок, однако тебе все же удается благополучно приземлиться на другой стороне расщелины. Не теряя времени, ты отправляешься дальше на восток.

**В путь — (271)**

## 138




В это раз тебе не повезло, [player].

Что делать?

Варианты:

1. Воспользуйся точкой сохранения.
2. Начни игру с начала и избери другой путь
3. Негодуй, влепи дизлайк, проклинай автора.
4. Удовлетворись что не помер в самом начале и смирись с тем, что тебе не пройти.
5. Любуйся Гендальфом

**\*Ваш рейтинг прохождения показывает на сколько % вы прошли лабиринт.**

 ✓ «пиздец»

## 139

К счастью, троглодиты, слишком увлеченные своими ритуальными плясками, не замечают поднятого тобой шума. Прячась за устилающими пол пещеры обломками скал, ты благополучно проползаешь мимо них. Оказавшись на безопасном расстоянии ты встаешь на ноги и переходишь на бег. Впереди ты видишь подземную речку, протекающую в западном направлении, через нее перекинут деревянный мостик. Внезапно, заслышав какой-то шум ты оборачиваешься и понимаешь, что обнаружен - с громкими криками троглодиты преследуют тебя. Что ты предпримешь?

- Перебежать по мостику на другую сторону реки — (29)**
- Броситься в воду — (117)**

## 140

Страх придает тебе дополнительные силы, и в тот самый момент, когда огромный валун должен подмять тебя под себя и переломать тебе все кости, ты достигаешь двери, вырубленной в правой стене туннеля. Слава богам, она не заперта! Падая на каменный пол просторной комнаты, ты слышишь, как, сметая все на своем пути, мимо проносится едва не задавивший тебя валун.

## 141

---




Варвар неохотно соглашается на твое предложение. Разбежавшись, вы прыгаете через расщелину. Благополучно приземлившись на противоположном краю, вы продолжаете свой путь на запад, как вдруг Варвар спотыкается о выступающий из пола камень. Срабатывает хитроумная секретная пружина, и огромный булыжник, вырвавшийся из державшей его под самым сводом веревочной петли, падает вниз и проламывает Варвару череп. Дальше тебе придется идти в одиночестве.

142

---

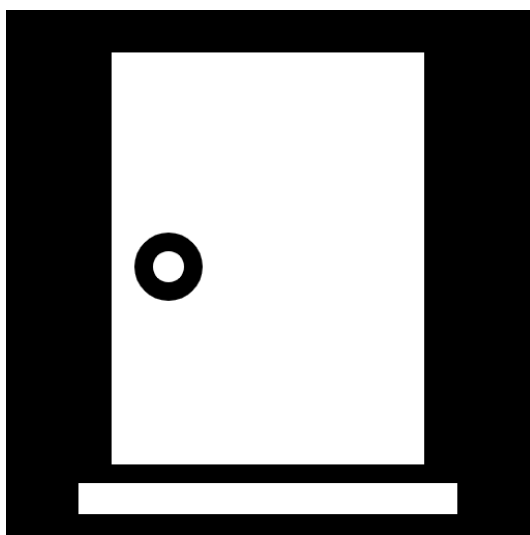


Течение в реке очень сильное, и ты, отягощенный оружием и заплечным мешком, не можешь преодолеть его. Течение сносит тебя под мост, увлекает в темные недра горы. Провожаемый смехом и улюлюканьем обступивших берега троглодитов, ты плывешь навстречу неминуемой смерти. На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0

143

---




Пройдя несколько шагов вниз по коридору, ты видишь слева от себя еще одну закрытую дверь. На ее центральной панели вырезана буква «X». Прислонив к двери ухо, ты тщательно прислушиваешься, но ни звука не долетает до тебя.

- Открыть дверь — (107)
- Продолжить свой путь на север — (352)

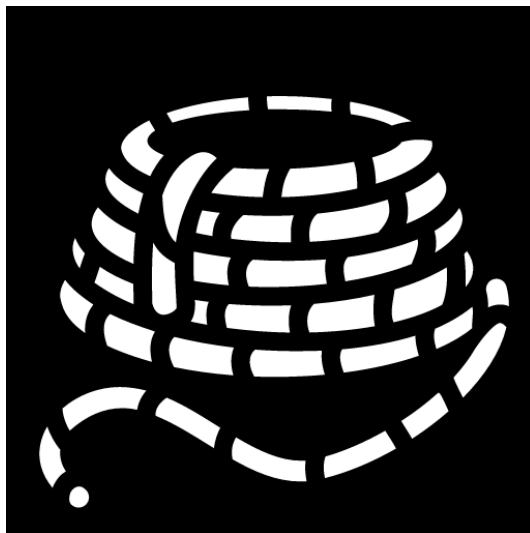
## 144

Пройдя несколько сот метров, ты видишь, что туннель перед тобой покрыт толстым слоем отвратительной зеленой слизи. Выглядит она крайне неприятно, и ты решаешь устроить небольшую проверку. Оторвав клочок рубашки, ты бросаешь его на пол. Как только ткань касается зеленой желеобразной субстанции, она моментально вспыхивает и в считанные секунды сгорает без следа.

 «Рейтинг» = 50

- Если в наличии 1 «Мешок/Ходули»: **Использовать ходули**,  «Ходули» -0 — **(371)**
- Если отсутствует 1 «Мешок/Ходули»: **Зря не купил ходули** — **(383)**

## 145



Удачным рывком тебе удастся распустить петлю, и веревка с шелестом падает к твоим ногам. Ты быстро сворачиваешь ее и прячешь в заплечный мешок. В пещере больше нет ничего интересного, поэтому ты бегом направляешься ко входу в туннель, темнеющему в северной стене.

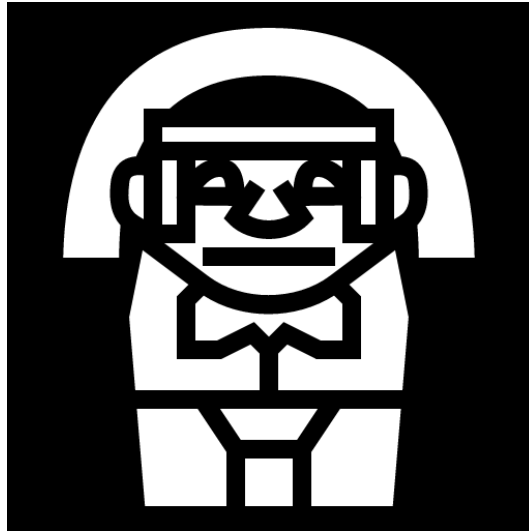
- В путь** — **(257)**

## 146

Собрав все силы, ты наносишь Зеркальному Демону последний страшный удар. Раздается звон разбитого стекла, и его тело покрывает паутина трещин. Все его четыре рта издают душераздирающий вопль, он начинает распадаться на части, и вскоре от Демона остается лишь небольшая кучка битого стекла. Вздохнув с облегчением, ты продолжаешь свой путь на север.

- В путь** — **(273)**
- В путь** — **(273)**

147



Коридор приводит тебя в обширную пещеру - в ней темнее, зато гораздо суше, чем в туннеле. Мокрые следы постепенно тускнеют, затем исчезают вовсе. В центре пещеры восседает огромный идол высотой более 6 метров. В его глазах сияют самоцветы, каждый размером с твой кулак. По сторонам возвышаются две гигантские птицеобразные твари.

- Ты решишь залезть на идола и вытащить у него из глаз драгоценные камни — (315)
- Не трогать самоцветы и пройти через пещеру ко входу в следующий туннель — (257)

148



Вскоре туннель снова поворачивает направо. Пройдя несколько метров на восток, ты видишь, что проход преграждает странное препятствие - в 1 метре друг от друга и примерно в полуметре от пола в стены туннеля вделаны 12 горизонтальных деревянных брусьев. Как ты будешь преодолевать это препятствие?

 «Рейтинг» = 10


- Осторожно перешагивать брусья — (289)
- Перепрыгивать с бруса на брус — (246)

## 149

Гном выкрикивает: «Одна корона, два черепа!», и ты без сознания падаешь на землю, сраженный разрядом ветвистой молнии, вырвавшейся из дверного замка...

**\*Брось одну кость, прибавь к выпавшей цифре 1 и отними полученное число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поднимайся на ноги и продолжай испытание. С одним самоцветом ты угадал, но с каким именно? Ты вздыхаешь и неуверенно пробуешь следующую комбинацию:

-  вычешь из «Выносливость» случайное число от 1 до «6», «Выносливость» -1
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир** — (304)
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд** — (329)
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант** — (67)
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант** — (385)
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир** — (149)
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд** — (378)

## 150



Ты слышишь звук приближающихся шагов, и люк у тебя над головой внезапно распаивается. Слепленный ударившим тебе прямо в глаза ярким светом, ты не видишь гигантского гоблина, замахивающегося на тебя копьем, и слышишь его хохот, когда стальной наконечник пронзает тебе горло. **Твое приключение заканчивается на каменных ступенях таинственного туннеля.**

 «Выносливость» = 0





Припоминая подсказку старичка, ты тщательно осматриваешь ручку кресла в поисках секретной панели. Обнаружив практически незаметную невооруженным глазом трещинку, ты с силой нажимаешь на нее. Тут же в ручке кресла открывается углубление, в котором лежит стеклянный фиал. Ты берешь его в руки и читаешь этикетку: «Раздвоитель - только одна порция! Напиток сей позволит тебе принять форму любого живого существа, что близ тебя». Ты кладешь таинственный сосуд в заплечный мешок, встаешь с кресла и продолжаешь свой путь на север.

 «Раздвоитель» = 1

**В путь** — (209)

## 152

Распахнув дверь, тыходишь в новый туннель и отправляешься по нему на север.

**В путь** — (312)



Тыходишь в маленькую, абсолютно пустую комнату. Неожиданно дверь с грохотом захлопывается у тебя за спиной, и глухой голос произносит: «Добро пожаловать в Лабиринт Страха! Храбрец, надеюсь, ты засвидетельствуешь почтение моему Хозяину, произнеся славное имя его!». Что ты выкрикнешь?

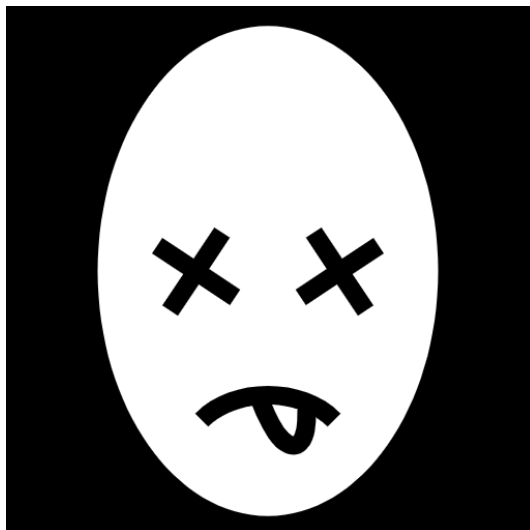
- «Сукумвит, да славится имя его!» — (372)
- «Сукумвит, презренный червь!» — (308)

## 154


Из-за отравления ядовитыми испарениями твоя реакция замедленна. Ты пытаешься увернуться от языка Кровожора, но ноги плохо слушаются тебя. Подобно кольцам гигантской змеи, липкий язык оплетает твое тело и, повалив на пол пещеры, начинает тащить к озеру. Ты прижат к земле и не можешь вытащить меч.

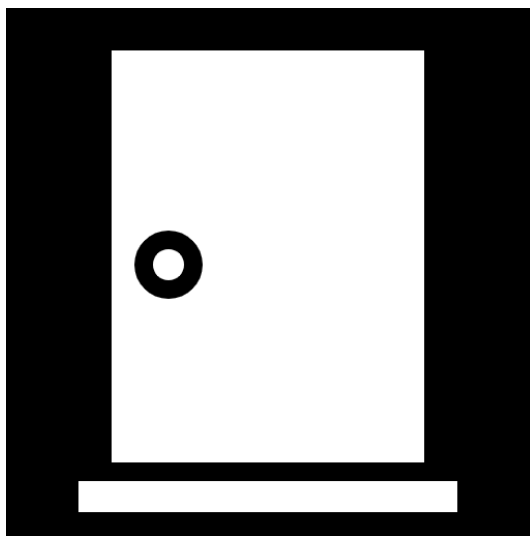
**У тебя есть кинжал?**

- Если в наличии 1 «Мешок/Кинжал»: **Да** — (291)
- Если отсутствует 1 «Мешок/Кинжал»: **Нет** — (234)



Ты стараешься просунуть кончик меча под правый глаз идола. Неожиданно тебе в лицо бьет струя ядовитого газа - ты случайно нажал на скрытую в глазнице секретную пружину, приводящую в действие смертоносный механизм. Ты теряешь сознание и с высоты более шести метров падаешь на каменный пол. Твое приключение на этом заканчивается!

 «Выносливость» = 0



Ты достигаешь дальней стены пещеры и видишь перед собой две двери.

- Левую дверь — (350)
- Правую дверь — (68)



Туннель выводит вас в обширную пещеру с высоким сводом и усыпанным обломками скал полом. Подобно клыкам гигантского тигра с потолка угрожающе свисают длинные сталактиты. То и дело срывающиеся с их кончиков мутные капли образуют на неровном полу многочисленные белесые лужи. В противоположной стене пещеры, проходя сквозь арку, очертаниями напоминающую пасть какого-то монстра, туннель продолжается.

- Исследовать пещеру — (214)
- Пройти сквозь арку и следовать дальше на восток — (167)



Воздух пронзают тучи стрел. Их слишком много, и тебе не удастся увернуться.

☐☐ сгенерирован

### - ☐ ВЫНОСЛИВОСТИ

*\*Брось одну кость. Выпавшее число показывает, сколько стрел вонзилось тебе в тело. За каждое попадание отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.*

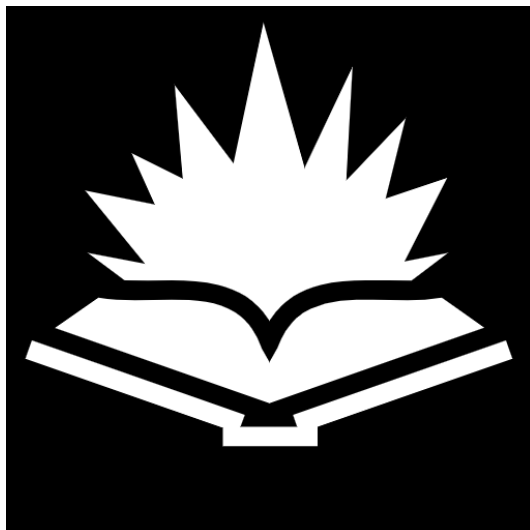
Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, тебе придется провести в комнате довольно долгое время, чтобы оправиться от ран.

### - 1 УДАЧЛИВОСТИ


Наконец, отдохнув и набравшись сил, ты покидаешь злосчастную комнату и продолжаешь свой путь на запад.

✎ «Удачливость» -2, «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», отнять от «Выносливость» количество «Скрытая Проверка», «Удачливость» -1

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **В путь — (112)**



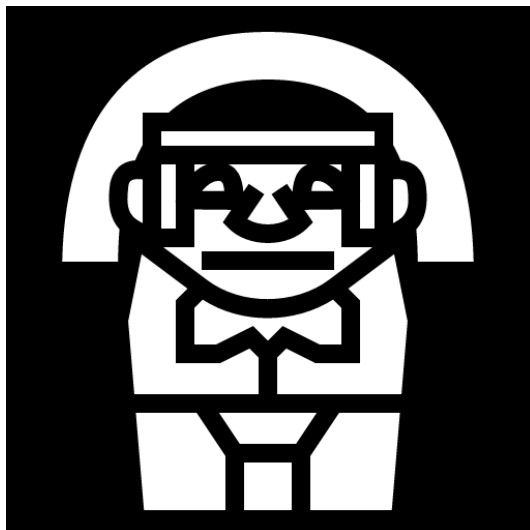
Как только ты открываешь книгу, она начинает рассыпаться у тебя в руках и вскоре обращается в прах. Тебе удастся прочесть лишь несколько написанных от руки фрагментов. Похоже, что книга повествовала о разных чудовищах, и фрагмент, который тебе удалось разобрать, содержал подробное описание свирепого монстра, известного под именем «Кровожор» - ужасающего существа с толстой шипастой шкурой и покрытой отвратительными нарывами мордой. При необходимости эти нарывы прорываются, усеивая морду кровожора множеством гнойных язв, призванных скрыть меж собой его единственное уязвимое место - настоящие глаза. Кровожор обитает в озере зловонной слизи, выделяющей такой ядовитый газ, что любой смертный, вдохнувший его (будь то эльф, человек или гном), моментально падает без сознания. Тогда Кровожор, слишком ленивый и неповоротливый, чтобы самому выползти из гнойного озера, обвиняет жертву длинным, покрытым язвами языком и утаскивает ее к себе в логово. Как только тело жертвы начинает разлагаться и, пропитавшись ядовитой слизью, достаточно размягчается, Кровожор высасывает из него всю кровь и соки. Ты рассказываешь Трону об ужасном Кровожоре, но он лишь пожимает плечами и настойчиво предлагает продолжать путь.

- Если отсутствует «ключи/черная книга»: **Открыть черную кожаную книгу**, 
- «черная книга» — (193)
- Продолжить путь на север** — (366)

## 160

Шатаясь, ты переступаешь порог распахнутой двери и оказываешься в туннеле, в конце которого брезжит долгожданный дневной свет! К своему удивлению ты замечаешь бездыханное тело гнома, распростертое на полу туннеля - горло его пронзено толстой арбалетной стрелой. Попытавшись выбежать наружу, коварный гном пал жертвой последней смертельной ловушки барона Сукумвита. Ты проходишь мимо него и, щурясь, выходишь на солнечный свет.

- В путь** — (115)



Спустившись на пол, ты стараешься сдернуть веревочную петлю с шеи идола.

✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (145)**


○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, «ПРОВЕРКА» = 0 — (204)



На ошейнике одной из убитых тобой собак ты замечаешь какую-то металлическую капсулу. Ты открываешь ее и видишь, что внутри лежит крохотный зуб. Это зуб лепрекона - он приносит удачу.

**+ 2 УДАЧЛИВОСТИ**

Ты кладешь зуб в карман и отправляешься дальше на восток.

 (Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1), (Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1), «Зуб леприкона» = 1

**В путь — (277)**

## 163

Пройдя несколько сот метров на восток, ты подходишь к ведущим вниз каменным ступеням. Снизу раздается яростный собачий лай. Есть у тебя старая кость?

Если в наличии 1 «Мешок/Старая кость»: **Да**,  «Старая кость» = 0 — **(262)**

Если отсутствует 1 «Мешок/Старая кость»: **Нет** — **(285)**

## 164


Вспомнив древние предания, ты вовремя зажмуриваешься и счастливо избегаешь печальной участи тех, кто имел неосторожность встретиться взглядом с ужасной Медузой! Что ты будешь делать дальше?


**Попробовать на ощупь обыскать комнату — (248)**

**Выйти из комнаты и продолжить свой путь — (347)**


## 165

Встав на колени, ты запускаешь в дыру руку. Внезапно ты с ужасом чувствуешь, как ее оплетает что-то теплое и липкое. Ты лихорадочно пытаешься вытащить руку, но невидимое щупальце вцепилось в нее мертвой хваткой. К тому времени, когда тебе все же удастся освободиться, твое запястье раздирает на части жуткая боль.

 ✓«Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (381)**

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — **(53)**





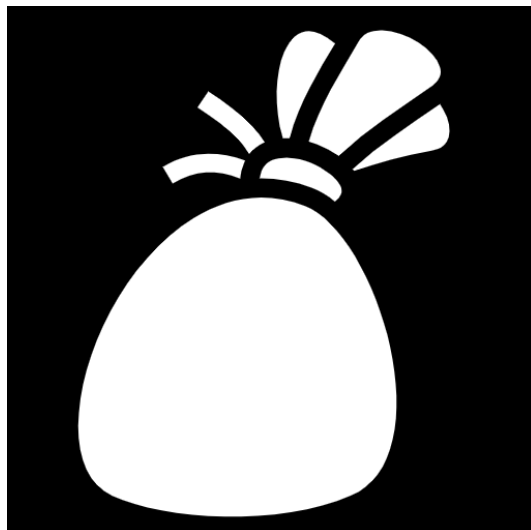
Счистив отвратительную желтую слизь с клинка своего меча, ты выходишь из пещеры и продолжаешь свой путь на север.

- В путь — (317)**

## 167

Проход преграждает дубовая дверь. Тром внимательно рассматривает замок и с удивлением обнаруживает, что она не заперта. Он толчком распахивает дверь, и вы входите в просторный зал, залитый светом пылающих факелов. На покрытом резьбой кресле в центре зала сидит карлик; он жестом приглашает вас приблизиться. Как только вы переступаете порог, тяжелая дверь с грохотом захлопывается у вас за спиной. «Искатели приключений! - произносит карлик глухим голосом, - поздравляю, ибо множество опасностей сумели вы преодолеть! Однако, как вам известно, на Стезе Смерти может быть лишь один победитель. Барон Сукумвит, да славится имя его, назначил меня Смотрителем, и в мои обязанности входит избрать самого достойного из вас - лишь он один сможет продолжить путешествие. Сейчас вам предстоит испытание - более сильный и сообразительный отправится дальше, другой же навеки останется здесь. И прошу вас, даже не пытайтесь напасть на меня - вы же видите, из комнаты нет выхода, и лишь один я знаю, где скрывается тайный проход. Так что решайте, кто из вас пойдет первым, а я пока что сделаю необходимые приготовления». Ты вопросительно глядишь на Трома, ужасно раздосадованный, что ваше сотрудничество подходит к концу. Он наклоняется к тебе и шепчет, что вы могли бы постараться убить карлика, а потом уж подумать о выходе..

- Примешь предложение Трома и согласишься напасть на карлика — (249)**
- Постараешься убедить Трома пройти через уготованное карликом испытание — (348)**



В заливающем туннель тусклом свете ты различаешь силуэты двух гоблинов, яростно дерущихся над валяющейся на земле кожаной сумкой. Похоже, они не поделили именно ее и теперь в остервенении награждают друг друга бесчисленными тумачами и оплеухами.

Что ты будешь делать?

 достигнута точка сохранения

- Заговоришь с гоблинами. — (334)
- Нападешь на них. — (2)
- Постараешься незамеченным проскользнуть мимо них. — (377)



Медная пластина легко сдвигается в сторону, и сквозь образовавшийся глазок ты можешь заглянуть в комнату. Сразу же за дверью ее пол пересекает глубокая расщелина. В противоположную стену вделано два медных кольца, с одного из которых свисает моток веревки.


- Открыть дверь, перепрыгнуть расщелину и взять веревку — (26)

Не входить в комнату, а продолжить свой путь на север — (69)

## 170

Мясо содержит укрепляющее силы волшебное снадобье.

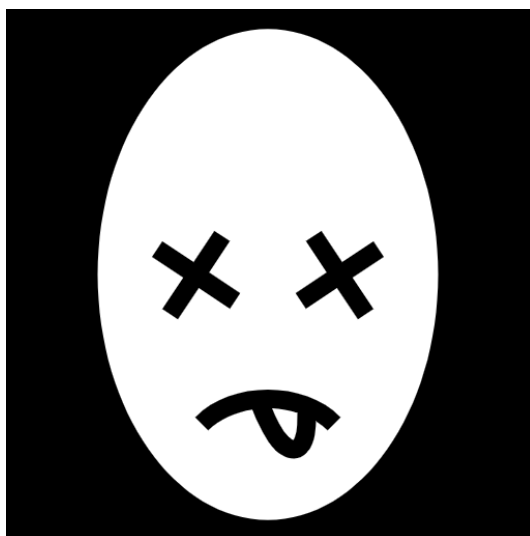
### + 3 ВЫНОСЛИВОСТИ

 ✓«Бамбук», (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

Если отсутствует «ключи/Постамент»: Подойти к постаменту — (397)

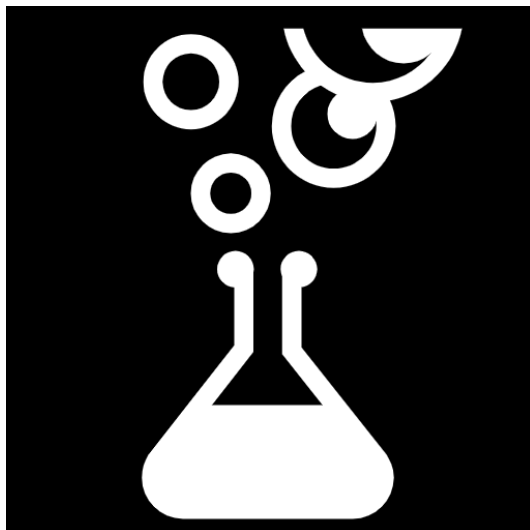
Покинуть зал и продолжить свой путь — (78)

## 171




Пройдя несколько сот метров, ты видишь блеснувший в конце туннеля дневной свет. Не веря своим глазам, ты прибавляешь шагу, и вскоре перед твоим взором открывается зрелище, от которого за время блуждания по зловещему Лабиринту Страха ты уже начал отвыкать. Зеленая свежая трава, чистое голубое небо, яркое полуденное солнце, веселый щебет птиц... Конечно же! Ты преодолел Стезю Смерти, ты победитель! Сейчас ты выйдешь из туннеля, и ликующая толпа на руках понесет тебя получать заслуженную награду! Но что это!? Ни возгласа, ни приветственного крика не слышишь ты от окружающих тебя людей! Боги, да они все мертвы! Ты стоишь в обширной пещере, окруженный скелетами и полусгнившими трупами! Чарующие краски внешнего мира - лишь мираж! Разлагающиеся тела искателей приключений былых времен - вот жуткая реальность! Разочарованный, ты поворачиваешь и понуро бредешь обратно, но неожиданно натыкаешься на невидимую преграду! Ты заперт на этом дьявольском кладбище и обречен свои последние дни провести в холодной пещере, где властвует Смерть!

 «Выносливость» = 0



Свободной рукой ты достаешь из заплечного мешка кувшин, зубами вытаскиваешь пробку и выплескиваешь его содержимое на дверь, которая, на самом деле, является существом, обладающим таинственной способностью принимать любую угодную ему форму, - так называемым Имитатором. В воздух поднимаются белые клубы едкого дыма, дверная ручка плавится, и ты, освобожденный, отскакиваешь назад. Теперь, несмотря на переполняющие тебя самые мрачные предчувствия, тебе не остается ничего другого, как повернуть ручку правой двери.

 «Кувшин (кислота)» = 0

Открыть дверь — (68)





Так быстро бегать тебе еще не приходилось ни разу в жизни! Совсем немного остается до спасительной двери, но валун настигает тебя!

#### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П,  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(140)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(20)**


## 174

Четвертая ступенька неожиданно поддается под твоим весом. Нога проваливается в глубокую дыру, и твою лодыжку пронзает сильная боль - такое впечатление, что в нее впились чьи-то острые зубы. Пронзительный писк не оставляет сомнений в том, кому они принадлежат - это крысы. Они голодны, и теперь с остервенением вгрызаются в твою плоть, причиняя тебе мучительную боль.

### - 2 от ВыНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Восстановив равновесие, тебе удастся вытащить ногу из пролома. Три огромные крысы все еще висят на ней. Ты с трудом сбрасываешь их и, оторвав рукав рубашки, перебинтовываешь обильно кровоточащие раны.

Затем, взобравшись по лестнице, ты продолжаешь свой путь на север.

 «Выносливость» -2

○ **В путь** — **(87)**



Чувствуя, что Мантикор вот-вот выстрелит в тебя своими шипами, ты стремительно кидаешься под прикрытие одной из опоясывающих зал колонн. Однако ты не успеваешь добежать до нее - воздух со свистом пронзает туча длинных острых шипов, и один из них вонзается тебе в ногу.

#### - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поскорее вытаскивай меч и нападай на Мантикора, пока он не успел нанести тебе еще более страшный удар.

#### МАНТИКОР МАСТЕРСТВО 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11

✎ «Выносливость» -2, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 11, ✓«196»,  
 X«Идет бой»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **К бою с м — (105)**

Внимательно осмотрев сундук снаружи, ты не находишь ничего подозрительного, но что-то настойчиво подсказывает тебе, что внутри сундука тебя поджидает смертельная опасность - Детектор Ловушек работает на славу! Ты подходишь к сундуку сбоку и, держа меч в вытянутой руке, приподнимаешь им крышку. В ту же секунду подвешенный изнутри медный шарик приходит в движение, разбивает вделанный в крышку стеклянный пузырек, и в воздух выбрасывается струя ядовитого газа. К счастью, ты стоишь достаточно далеко и, отпрыгнув в сторону, избегаешь смертоносного облака. Как только газ рассеивается, ты снова подходишь к сундуку и заглядываешь под крышку. На дне сундука лежит кулон на цепочке, однако кто-то уже успел вынуть из него самоцвет. Это приводит тебя в такую ярость, что ты с силой швыряешь кулон на землю, выскакиваешь из комнаты и, чертыхаясь, отправляешься дальше на север.

○ **В путь — (408)**

## 177

Лишь недюжинная сила позволяет тебе выжить после укуса смертоносного паука. Тем не менее по твоему телу разливается ужасная слабость, и, кладя в карман найденную **золотую монету**, ты замечаешь, что руки твои сильно трясутся.

### - 1 МАСТЕРСТВА

Проклиная того, кто оставил в коридоре этот мешок, ты продолжаешь свой путь на север.


 «Мастерство» -1

**В путь — (342)**

## 178

Гигантский зверь всем своим весом обрушивается на тебя. В последний момент ты отпрыгиваешь в сторону, однако твоя правая рука оказывается прижатой к земле его чудовищной лапой. Крича от страшной боли в сломанных пальцах, ты корчишься на песчаном полу расщелины.

### - 5 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -5

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты все еще жив — (208)**

## 179



Ты осторожно заглядываешь за угол и с удивлением видишь бегущих прочь двух маленьких человечков. Они одеты в яркие мешковатые камзолы, на голове у них - то и дело сползающие на глаза островерхие колпаки. Ты узнаешь в маленьких человечках проказливых лепреконов.

**Последовать за ними — (65)**

**Вернуться обратно к развилке и повернуть на север — (355)**

## 180


Все еще ухмыляясь, мерзкий старичок смотрит на тебя и произносит: «Что ж, поздравляю! Ты ответил правильно! Да помогут тебе боги на твоём пути по Лабиринту Страха, а на прощанье прими от меня маленький дар». Он что бормочет себе под нос, и ты чувствуешь, как все твоё тело наливается живительной силой.

**+ 1 МАСТЕРСТВА**

**+ 1 ВЫНОСЛИВОСТИ**

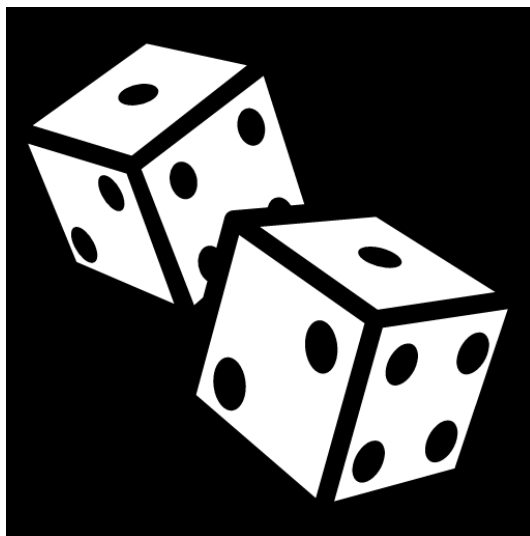
**+ 1 УДАЧЛИВОСТИ**

Поблагодарив старика, ты выходишь из комнаты и отправляешься дальше на север.

 (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1)

**В путь — (143)**

## 181



Если в наличии ровно 2 «Скрыто/Кости»: **Результат 2** □

Если в наличии ровно 3 «Скрыто/Кости»: **Результат 3** □

Если в наличии ровно 4 «Скрыто/Кости»: **Результат 4** □

Если в наличии ровно 5 «Скрыто/Кости»: **Результат 5** □

Если в наличии ровно 6 «Скрыто/Кости»: **Результат 6** □

Если в наличии ровно 7 «Скрыто/Кости»: **Результат 7** □

Если в наличии ровно 8 «Скрыто/Кости»: **Результат 8** □


Если в наличии ровно 9 «Скрыто/Кости»: **Результат 9** □

Если в наличии ровно 10 «Скрыто/Кости»: **Результат 10** □

Если в наличии ровно 11 «Скрыто/Кости»: **Результат 11** □

Если в наличии ровно 12 «Скрыто/Кости»: **Результат 12** □



○ Если отсутствует 1 «Скрыто/Кости»: **Бросить кости**,  добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6»

○ Если в наличии 9 «Скрыто/Кости»: **Повезло** — (251)

○ Если отсутствует 9 «Скрыто/Кости»: **Не повезло** — (281)

## 182

Оставив позади нору скалоеда, ты вскоре вновь оказываешься у перекрестка и, убыстря шаг, поворачиваешь на восток.

○ **На восток** — (210)


## 183

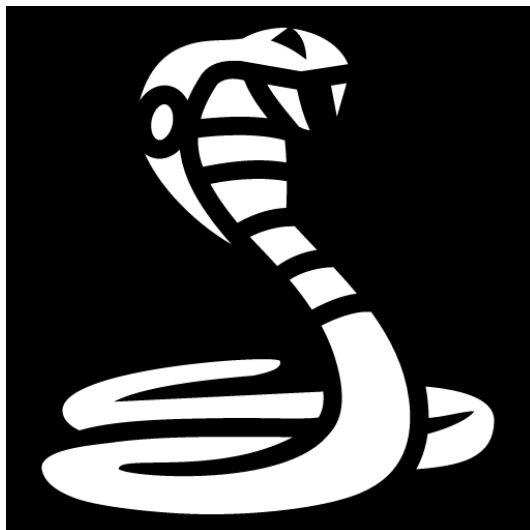


Удар булавы приходится тебе по руке, и твой меч со звоном падает на пол. Теперь тебе придется сражаться с орками безоружным, поэтому на время схватки **уровень МАСТЕРСТВА снижен на 4**. К счастью, туннель очень узкий, и орки не могут атаковать тебя одновременно.

**ПЕРВЫЙ ОРК МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 6**

**ВТОРОЙ ОРК МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4**

 «Мастерство» -4, «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 6, ✓«91-1», X«Идет бой»



Клыки ядовитой твари вонзаются тебе в запястье, и ты чувствуешь, как по твоему телу расползается смертельная отравка.

### - 5 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, тебе придется повторить попытку - карлик неумолим.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА - успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Выносливость» -5

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(82)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(322)**

## 185

Представившись, ты спрашиваешь у закованного в кандалы старичка, что он делает в туннеле. Подозрительно поглядывая на тебя, старичок с явной неохотой отвечает, что он прислуживает одному из Смотрителей, назначенному бароном Сукумвитом приглядывать за этой частью Лабиринта. Немного помешкав, старичок добавляет, что был бы рад бежать, но никому под страхом мучительной смерти не позволено покидать подземелье. Еще он говорит, что надеется когда-нибудь подкупить Смотрителя, и за одну золотую монету он расскажет тебе, где спрятаны сокровища.

○ Если в наличии 1 «Мешок/Монеты»: **Заплатить старичку за подсказку**, ✎ «Монеты» -1 — **(331)**

Пожелать ему удачи и отправишься дальше на запад — (34)


## 186

---



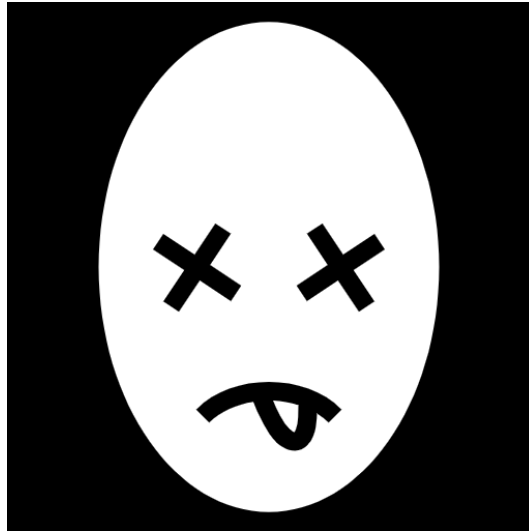
Туннель приводит тебя в обширную залу - ее высокий свод поддерживают несколько мраморных колонн. Переступив порог, ты видишь странное существо с телом льва, головой человека и хвостом скорпиона.

Ты читал пергаментный свиток с описанием чудовищного Мантикора?


 «Рейтинг» = 90

Если отмечено «ключи/ебуча мантикора»: **Да** — (316)

Если отсутствует «ключи/ебуча мантикора»: **Нет** — (403)



В последний момент тебе удастся отпрыгнуть в сторону, и булыжник, дробя валяющиеся на полу туннеля камни, с грохотом врежется в землю. Придя в себя от потрясения, ты видишь блеснувший в конце коридора дневной свет. Не веря своим глазам, ты прибавляешь шагу, и вскоре перед твоим взором открывается зрелище, от которого за время блуждания по зловещему Лабиринту Страха ты уже начал отвыкать. Зеленая свежая трава, чистое голубое небо, яркое полуденное солнце, веселый щебет птиц... Конечно же! Ты преодолел Стезю Смерти, ты победитель! Сейчас ты выйдешь из туннеля, и ликующая толпа на руках понесет тебя получать заслуженную награду! Но что это!? Ни возгласа, ни приветственного крика не слышишь ты от окружающих тебя людей! Боги, да они все мертвы! Ты стоишь в обширной пещере, окруженный скелетами и полусгнившими трупами! Чарующие краски внешнего мира - лишь мираж! Разлагающиеся тела искателей приключений былых времен - вот жуткая реальность! Разочарованный, ты поворачиваешь и понуро бредешь обратно, но неожиданно натыкаешься на невидимую преграду! Ты заперт на этом дьявольском кладбище и обречен свои последние дни провести в холодной пещере, где властвует Смерть!


 «Выносливость» = 0



Ожерелье - амулет, прибавляющий силы.

**+ 1 к уровню МАСТЕРСТВА**


+ 1 к уровню своей ВЬНОСЛИВОСТИ.


 «Амулет силы» = 1, (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

В путь — (302)




Медленно и осторожно ты начинаешь карабкаться на идола. Еще немного, и ты влезешь на его огромное ухо, но вдруг у тебя соскальзывает нога и...

 ✓«Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: Проверить удачу,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1


Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (57)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (321)

## 190

Пройдя несколько метров на север, ты видишь пару бамбуковых ходуль. Они прочно прикованы к стене, а на висячем замке видна небольшая картонка, гласящая: «Цена этих ходуль - 1 золотой.

Брось монету в замочную скважину».

Если в наличии 1 «Мешок/Монеты»: **Купить ходули**,  «Монеты» -1 — (80)

**Продолжишь свой путь на север** — (144)

## 191

Осторожно пробуя ногой каждую ступеньку, ты медленно поднимаешься по лестнице. Вскоре ты оказываешься на самом верху и без помех углубляешься в новый туннель.

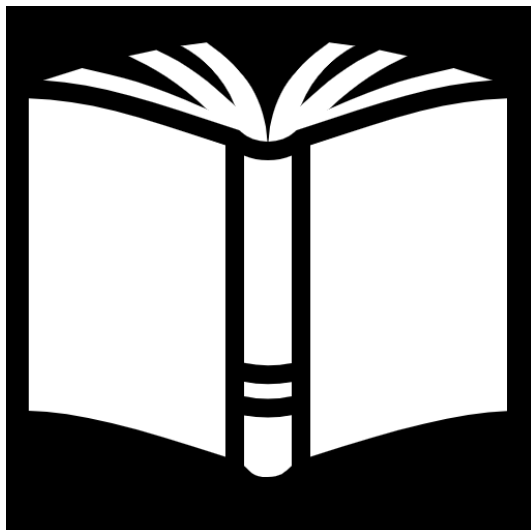
**В путь** — (87)

## 192

Не обращая внимания на жгучую боль, ты продолжаешь бежать. Впереди ты видишь подземную речку, текущую в западном направлении; через нее перекинут деревянный мостик. Ты оборачиваешься через плечо - троглодиты преследуют тебя. Что ты предпримешь?

**Перебежать по мостику на другую сторону реки** — (29)

**Броситься в воду** — (117)



В плотно склеенных страницах книги вырезано небольшое отверстие. В нем лежит маленькая плотно закупоренная бутылочка, наполненная прозрачной жидкостью. Ты показываешь бутылочку Трому, но тот лишь в ужасе вскидывает руки, ясно давая понять, что не желает даже прикоснуться к твоей находке. Очевидно, он испытывает сильнейшее недоверие к любым неизвестным и непривычным предметам.

- Выпьешь жидкость.** ✎ ✓ «жижа из черной книги» — (364)
- Помажешь жидкостью свои раны.** — (326)
- Если отсутствует «ключи/красная книга»: **Оставишь бутылочку и откроешь красную кожаную книгу.** ✎ ✓ «красная книга» — (159)
- Отправишься с Тромом дальше на север** — (366)

Кровожор неуклюже ворочается в своем озере, на поверхности которого то и дело набухают и с отвратительным бульканьем лопаются гигантские пузыри. Ты чувствуешь запах ядовитых испарений, и к горлу твоему подкатывает тошнота. Что ты будешь делать?

- Побежишь по огибающей озеро тропинке ко входу в туннель.** — (360)
- Если в наличии 1 «Мешок/Рубин» или в наличии 1 «Мешок/Топаз» или в наличии 1 «Мешок/Сапфир» или в наличии 1 «Мешок/Изумруд» или в наличии 1 «Мешок/Гранат»: **Бросишь в воду самоцвет** — (245)
- Выхватишь меч и нападешь на Кровожора.** — (301)




Отдернув занавес, тыходишь в комнату и видишь, что ее пол пересекает кажущаяся бездонной широкая расщелина, через которую перекинут толстый канат. На противоположной стороне пропасти на воткнутой в землю жерди висит изумительной красоты крылатый шлем.

- Перейти по канату на другую сторону расщелины и взять шлем — (402)
- Вернуться в туннель и продолжить свой путь на север — (33)

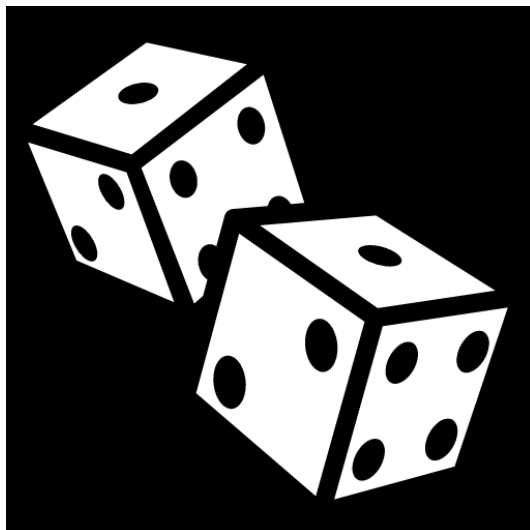


Выхватив меч, ты начинаешь подходить к гигантскому покрытому отвратительной слизью скалоеду.

#### **СКАЛОЕД МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11**

 «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 11, ✓«254», X«Идет бой», «Счетчик ходов» = 0





Если в наличии ровно 2 «Скрыто/Кости»: **Результат 2** □

Если в наличии ровно 3 «Скрыто/Кости»: **Результат 3** □

Если в наличии ровно 4 «Скрыто/Кости»: **Результат 4** □

Если в наличии ровно 5 «Скрыто/Кости»: **Результат 5** □

Если в наличии ровно 6 «Скрыто/Кости»: **Результат 6** □

Если в наличии ровно 7 «Скрыто/Кости»: **Результат 7** □


Если в наличии ровно 8 «Скрыто/Кости»: **Результат 8** □


Если в наличии ровно 9 «Скрыто/Кости»: **Результат 9** □

Если в наличии ровно 10 «Скрыто/Кости»: **Результат 10** □

Если в наличии ровно 11 «Скрыто/Кости»: **Результат 11** □

Если в наличии ровно 12 «Скрыто/Кости»: **Результат 12** □

 ✓ «Удача»

○ Если отсутствует 1 «Скрыто/Кости»: **Бросить кости**,  добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кости» случайное число от 1 до «6»

○ Если отсутствует 9 «Скрыто/Кости»: **Повезло** — (251)


○ Если в наличии 9 «Скрыто/Кости»: **Не повезло** — (281)



Вода из бамбуковой трубки освежает тебя.

**+ 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ**

Кроме того, она содержит волшебное снадобье, которые позволят тебе без вреда для Здоровья выдерживать очень высокие температуры. Отбросив в сторону ненужный уже бамбуковый стебель, ты продолжаешь свой путь на север.


 ✓«Бамбук», (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

На север — (356)



Потянув за медное кольцо, ты открываешь присыпанный песком люк и видишь искусно выкованный бронзовый щит, лежащий на дне небольшого углубления. Полюбовавшись на свою находку, ты вешаешь щит на руку и направляешься к виднеющимся в дальней стене расщелины двустворчатым дверям.

**+ 1 МАСТЕРСТВА**

 «Щит» = 1, (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1)

**В путь — (152)**

## 200


Тяжело дыша и обливаясь потом, ты ползешь во влажной тьме. Неожиданно твои пальцы нащупывают на покрытом слизью дне трубы небольшой твердый предмет прямоугольной формы. Поднеся его к уху и легонько встряхнув, ты слышишь слабый стук и решаешь, что нашел какую-то коробочку.




- Вернуться обратно в туннель и рассмотреть свою находку — (70)**
- Продолжить ползти по трубе, взяв коробочку с собой — (224)**

## 201

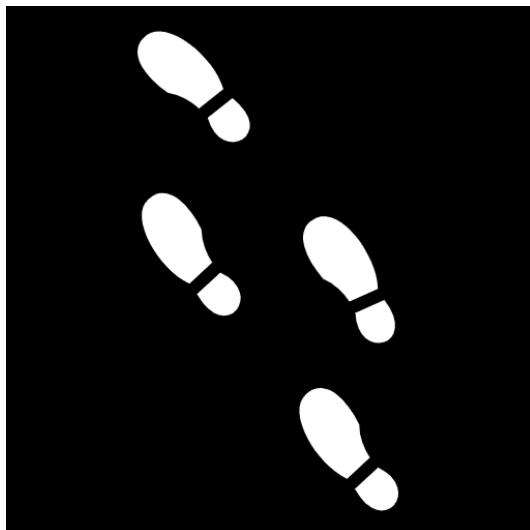
Ты решаешь обыскать труп Ниндзя, и в его заплечном мешке находишь фляжку с водой, немного риса, завернутого в пальмовые листья, склянку с какой-то мазью и невиданной красоты бриллиант.

Что ты будешь делать?

 ✓«склянка ниндзи», ✓«Харч ниндзя», «Алмаз» = 1

- Съешь найденный рис и запьешь его водой.,  X«Харч ниндзя» — (412)**
- Смажешь свои раны мазью,  X«склянка ниндзи» — (130)**
- Возьмешь бриллиант и покинешь пещеру.,  «Алмаз» +1 — (404)**

## 202



Наконец, ты перешагиваешь через последний брус и направляешься дальше на восток, по-прежнему ведомый двумя парами мокрых следов.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **На восток** — (235)

## 203




Сталактиты продолжают падать, однако у тебя не хватает сил встать на ноги и ты медленно ползешь по направлению к арочному проходу. Неожиданно ты чувствуешь, как чьи-то сильные руки подхватывают тебя, и, теряя сознание, понимаешь, что это Тром пришел тебе на помощь. Достигнув безопасного туннеля, он бережно кладет тебя на землю и перевязывает твои раны. Чтобы восстановить силы, ты решаешь немного поесть, а в знак благодарности за спасение отдаешь одну порцию провизии Трому. Он в свою очередь извиняется за свой опрометчивый поступок и протягивает тебе руку. Превозмогая боль, ты улыбаешься, благодаришь его за спасение и пожимаешь протянутую руку. Немного отдохнув, вы поднимаетесь на ноги и отправляетесь на восток.

○ **В путь** — (167)

## 204

---

Несмотря на все усилия, тугая петля не поддается - тебе так и не удастся сдернуть веревку с шеи идола. Наконец ты сдаешься и решаешь оставить ее тем, кто, как знать, может, когда-нибудь пойдет по твоим следам. В пещере больше нет ничего интересного, поэтому ты бегом направляешься ко входу в туннель, темнеющему в северной стене.

 «Веревка» = 0

В путь — (257)

## 205

---

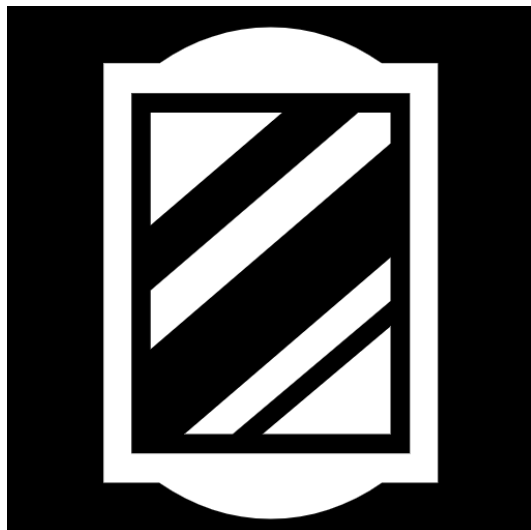


Если в наличии 1 «Экипировка/Меч»: **Невзирая на запрет, ты оставил оружие при себе** — (201)

Если отсутствует 1 «Экипировка/Меч»: **Ты безоружен** — (344)

## 206

---



Западный туннель оканчивается тупиком - проход преграждает огромное зеркало, верхний конец которого достигает сводчатого потолка. В заливающем коридор неверном свете ты можешь различить свое размытое отражение.

- Рассмотреть зеркало поближе — (282)
- Прodelать долгий обратный путь до последней развилки — (182)

## 207

---

Через некоторое время туннель оканчивается тупиком. Из стены торчит жерло широкой деревянной трубы. Возвращаться у тебя нет ни малейшего желания, и ты решаешь рискнуть. Подтянувшись на руках, ты забираешься в трубу и, соскользнув вниз, падаешь с высоты нескольких метров на пол обширной пещеры.

- Продолжить — (272)


## 208

---

Ты с трудом поднимаешься на ноги и вытаскиваешь меч. И как раз вовремя, потому что свирепый монстр снова несется на тебя.

**ГЛУБИННЫЙ СТРАЖ** МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

Если тебе удастся победить, иди на 258.

 «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 15, ✓«245-203-349», X«Идет бой»



Туннель идет под уклон, и вскоре дорогу тебе преграждает глубокий темный пруд.

- Если отмечено «ключи/совет призрака»: **Ты вспоминаешь совет девушки-призрака — (89)**
- Если отсутствует «ключи/совет призрака»: **И что делать? — (86)**

## 210


Пройдя несколько метров по туннелю, ты останавливаешься перед глубокой, темной расщелиной, преграждающей путь на восток. Возможно, тебе и удастся перепрыгнуть эту пропасть, однако ты в этом не уверен. С потолка прямо по центру расщелины свисает длинная веревка. Что ты предпримешь?


- Перебросишь свой тяжелый щит на другую сторону расщелины и, разбежавшись, прыгнешь сам. — (253)**
- Прыгнешь через расщелину со всем снаряжением. — (406)**
- Подцепишь веревку мечом и по ней переберешься через расщелину. — (111)**

## 211

Холодная вода освежает тебя - она течет из благословенного источника. **+ 1**  
**ВЫНОСЛИВОСТИ**

**+ 2 МАСТЕРСТВА**

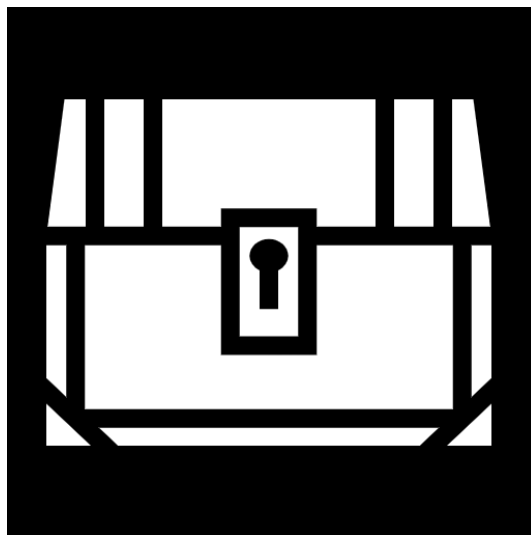
 (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1)

Если отсутствует «ключи/лев фонт»: **Попить из левого фонтана**,  ✓ «лев фонт» — (274)

**Отправиться дальше на север** — (190)

## 212

---



Дверь открывается, и ты оказываешься на пороге маленькой темной комнаты. У дальней стены на затянutom паутиной постаменте стоит большой деревянный сундук. Пол устилает толстый ковер пыли, и ты можешь ясно различить свежие следы, ведущие от двери к сундуку и возвращающиеся обратно. Ты недоумеваешь: неужели кто-то из конкурентов все еще опережает тебя?! А может быть сундук лишь совсем недавно был принесен сюда одним из Смотрителей?

**Войти в комнату и открыть сундук** — (244)

**Продолжить свой путь на север** — (408)






Несмотря на предельную аккуратность, ты все-таки задеваешь один из вделанных в стены туннеля брусьев. В тот же момент он выстреливает в воздух множеством острых щепок, каждая не менее нескольких сантиметров длиной.

#### - 2 УДАЧЛИВОСТИ

Щепки летят очень быстро, и тебе не удастся увернуться. Брось одну кость. Выпавшее число показывает, сколько щепок вонзилось в твое тело.


*П сгенерирован*


#### - П ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Удачливость» -2, «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», отнять от «Выносливость» количество «Скрытая Проверка»

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **На восток — (235)**

Ты внимательно осматриваешь пещеру, однако не находишь ничего интересного. В это время тебя подзывает Тром и говорит, что под грудой камней нашел какой-то кожаный мешочек. Открыв мешочек, он разражается громким смехом - крохотная мышка, проскользнув у него между пальцев, прыгает на пол и с писком скрывается в расщелине между двумя валунами. Неожиданно сверху раздается ужасающий грохот, и, подняв глаза, ты видишь, что свисающие с потолка сталактиты начинают обрушиваться вниз. Хохот Трома, чье громовое эхо все еще слышно в пещере, вызвал вибрацию, которая, в свою очередь, повлекла за собой страшную катастрофу. Крикнув Тром, чтобы он бежал к арочному проходу, ты устремляешься ко входу в спасительный туннель, однако обломки сталактитов со страшным грохотом уже начинают падать на пол.

 ✓«Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (409)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — (306)

## 215

Близ тела одного из поверженных тобой гоблинов ты обнаруживаешь небольшую лужицу и, припав к ней губами, делаешь большой глоток. Живительная влага нейтрализует действие кислоты, и постепенно ты приходишь в себя. Все еще страдая от боли в желудке, ты поднимаешься на ноги и продолжаешь свой путь на север.

○ На север — (148)

## 216



Кольчуга карлика искусно выкована из первоклассной бронзы. Ты снимаешь ее с тела поверженного врага и надеваешь на себя.

**+ 1 МАСТЕРСТВА**

Больше в центральном зале нет. ничего интересного, и ты решаешь исследовать новый туннель.

✎ (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1), «Кольчуга» = 1

○ В путь — (319)



Бархатный чехол поднимается, и ты с ужасом видишь, что в клетке сидит престарелая женщина, а вместо волос у нее - спутанный клубок извивающихся змей! Это ужасная Медуза!

✓ «Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (164)**

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, «ПРОВЕРКА» = 0 — (44)

## 218

Отклонив предложение Варвара, ты углубляешься в восточный туннель, который, однако, вскоре заканчивается тупиком. К стене припилен пожелтевший от времени листок бумаги.

Сорвать его со стены и прочитать — (314)

Решишь не трогать листок и побежишь догонять Варвара — (30)

## 219

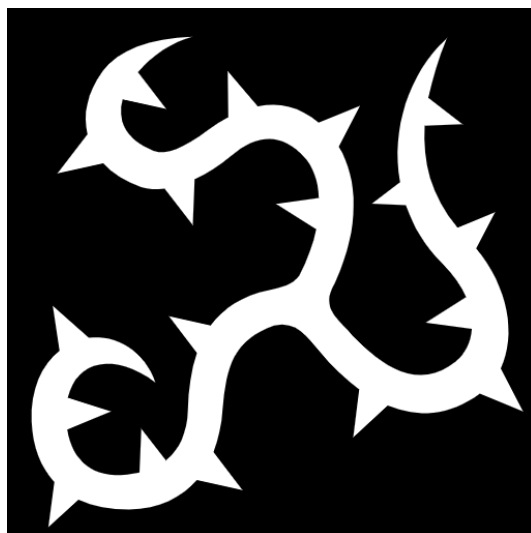
Бездыханные тела крылатых стражей падают к подножию статуи. Ты просовываешь кончик меча под правый глаз идола, и вскоре у тебя в руке сияет огромный изумруд невиданной красоты. Вдоволь налюбовавшись бесценным сокровищем, ты бережно кладешь его в заплечный мешок.

«Изумруд» = 1

Вынуть теперь левый глаз идола — (250)

Не трогать левый глаз и спуститься вниз — (313)

## 220




Тебе удастся вырваться из сжимающих твоё горло лап и, выхватив меч, ты готовишься к схватке. Схватив валяющийся на полу сломанный табурет, Плющ в ярости кидается на тебя.

**ПЛЮЩ** МАСТЕРСТВО 9 ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

 «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9, ✓«211», X«Идет бой»

## 221

Совершенно случайно ты вонзаешь кинжал в единственное уязвимое место Кровожора - в глаз! Издав душераздирающий рев, чудовище погружается на дно озера, и через несколько секунд на поверхность всплывает его бездыханное тело. У тебя нет никакой охоты проверять, оживет он или нет, и ты, не оборачиваясь, со всех ног бежишь к темнеющему в дальней стене пещеры входу в туннель.

 «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои», «Выносливость» = 0

В путь — (186)

## 222

Стрелы пролетают у тебя над головой и с треском врезаются в противоположную стену - к счастью, ты все еще стоишь на коленях, и ни одна стрела не попадает в тебя. Теперь, когда ловушка сработала и арбалеты разряжены, ты можешь беспрепятственно покинуть комнату и продолжить свой путь на запад.

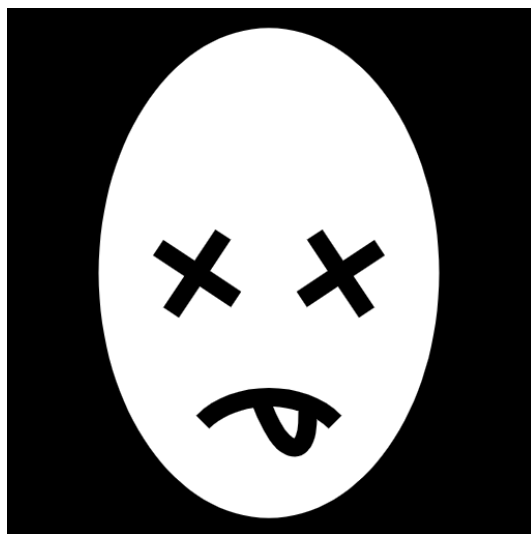
## 223

Тром (так, оказывается, зовут твоего новоявленного союзника) обвязывается веревкой и отдает тебе ее свободный конец. В свете факела, что он держит в руке, ты читаешь недоверие в его глазах. Тром медленно подходит к краю пропасти и начинает спускаться в темную бездну. Опуская его все ниже и ниже, ты можешь рассмотреть ровные гладкие стены расщелины, освещенные факелом Трома. Наконец, он достигает дна и кричит, что обнаружил уходящий на север туннель. Тром предлагает тебе обвязать веревку вокруг скалы, выступающей над пропастью, и спуститься вниз.


○ Решишь присоединиться к Варвару и вместе с ним отправиться на север по нижнему туннелю — (258)

○ Решишь покинуть Трома, перепрыгнуть через расщелину и продолжить свой путь на запад — (324)

## 224



В непроглядной темноте ты не замечаешь, что труба резко поворачивает вниз. В покрытой слизью трубе не за что ухватиться, и ты все быстрее и быстрее начинаешь скользить вниз. Гулкое эхо множит твой преисполненный ужаса вопль, когда ты пулей вылетаешь из жерла трубы и с высоты более пятидесяти метров падаешь на каменный пол. Твое приключение подошло к бесславному концу!

 «Выносливость» = 0


## 225


Ты бежишь ко входу в туннель, но тут Кровожор снова открывает свою ужасную пасть.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА - успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»:  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — (9)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — (361)

## 226


Издалека до тебя доносится звук медленно приближающихся шагов. Ты оглядываешься в поисках укрытия и замечаешь глубокий пролом, темнеющий в стене туннеля.


○ **Укрыться в тени пролома** — (38)

○ **Остаться стоять на месте с обнаженными мечом в руках** — (8)


## 227

С утробным бульканьем самоцвет исчезает в зловонных водах озера. Неожиданно на тебя обрушивается ужасная слабость. Вырывающийся из лопающихся пузырей газ страшно ядовит, и ты чувствуешь, что пол уходит у тебя из под ног.

 ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (288)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (255)

228

---



Ты стаскиваешь с ноги сапог и, собрав все силы, зажимаешь им язык раскачивающегося колокола. Постепенно вибрация стихает, вместе с ней отступает и пронизывающая твое тело острая боль. Наконец, тебе удается подняться на ноги и, все еще шатаясь от слабости, ты отправляешься дальше на запад.

На запад — (229)

229

---





Туннель резко поворачивает направо и далее ведет в северном направлении. Издалека до тебя доносится чудовищная какофония - какой-то визг, рев и вой то стихают, то вновь нарастают с прежней силой. Ты вытаскиваешь меч и осторожно направляешься в сторону источника этого адского шума.

Вперед — (168)


## 230

Ты с разбегу кидаешься в воду.

 ✓«Удача»


○ Если отмечено «скрыто/Удача»: Проверить удачу,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: Вам везет — (293)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: Вам не везет,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (142)

## 231

Вся обстановка в комнате гоблинов состоит из стола, двух стульев и стенного шкафа. В западном и северном концах комнаты находятся закрытые двери. Что ты предпримешь?

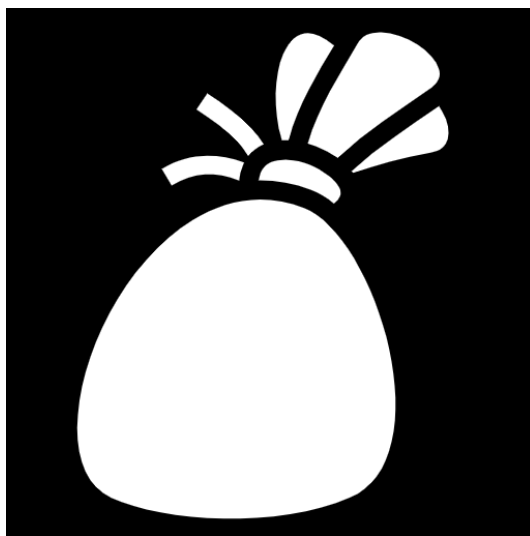
 «Рейтинг» = 25

○ Откроешь стенной шкаф. — (261)

○ Откроешь дверь в западной стене. — (62)

○ Откроешь дверь в северной стене. — (260)

## 232



Прислоненный к сырой стене туннеля, лежит заплечный мешок.

○ Заглянуть в него — (51)

○ Не открывать мешок — (342)





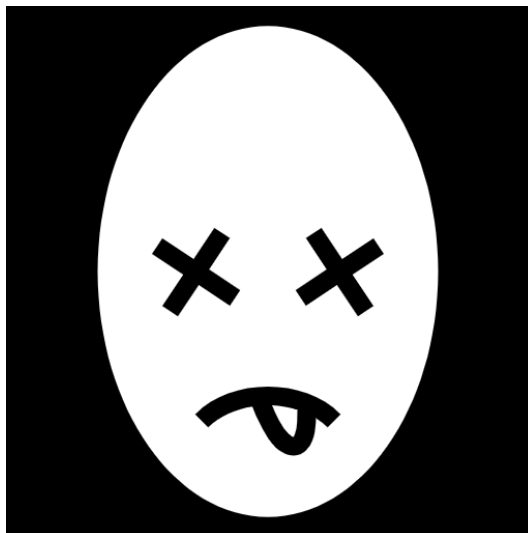
С того места, куда попала вылившаяся из кувшина кислота, с земли поднимается густой белый дым. Терзаемый мучительной болью в сжигаемых кислотой внутренностях, ты ползешь по полу туннеля, в отчаянии пытаешься отыскать хотя бы лужицу чистой воды.

✍️ ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✍️ X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1


○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (215)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✍️ «ПРОВЕРКА» = 0 — **(362)**

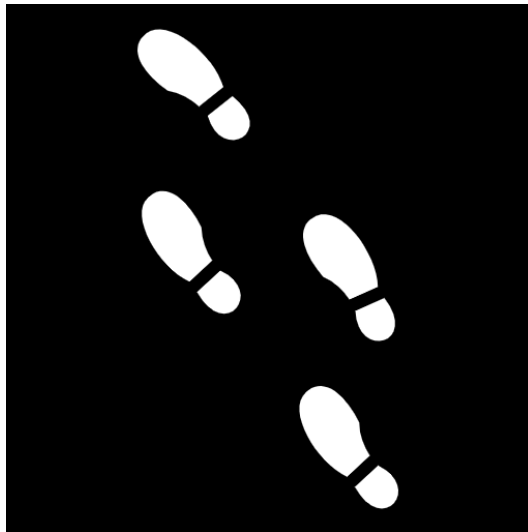


Яростно отбиваясь руками и ногами, ты стараешься вырваться из оплетающих твоё тело колец. Но тщетно! Ты медленно погружаешься в наполненное отвратительной слизью озеро. Когда твоё тело начнет разлагаться и сделается достаточно мягким, Кровожор без помех

полакомится твоей сладкой плотью!

 «Выносливость» = 0

## 235



Вскоре туннель приводит тебя к новой развилке. Мокрые следы ног поворачивают на север, и ты решаешь отправиться в том же направлении.

На север — (247)


## 236


Ты кидаешься на Кровожора, одновременно пытаешься увернуться от его извивающегося по земле языка. Брось две кости.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0


Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П,  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»


Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — (411)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — (154)


## 237

Стараясь производить как можно меньше шума, ты вползаешь в пещеру и понимаешь, что попал в логово троглодитов. Внезапно твои ножны цепляются за валяющийся на земле обломок скалы.

 ✓ «Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (139)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (256)

## 238

Влево отходит еще один коридор, а впереди ты различаешь очертания двух лежащих на полу тел. Поразмыслив, ты решаешь повернуть в новый туннель, но, пройдя по нему несколько метров, передумываешь и возвращаешься. Вытащив меч, ты осторожно идешь по направлению к лежащим на полу туннеля телам.

○ **Далее** — (106)

## 239

Непереносимая боль в легких заставляет тебя вынырнуть на поверхность. К счастью, ты остаешься незамеченным - троглодиты спешно удаляются прочь. Ты вылезает из реки, пересекаешь мостик и оказываешься на северном берегу. Вся оставшаяся у тебя провизия превратилась в слипшуюся, совершенно несъедобную мешанину. Ты шагаешь по кажущейся бесконечной пещере, пока не подходишь ко входу в туннель. Пройдя по нему несколько сот метров, ты видишь, что дорогу преграждает запертая дубовая дверь.


**Есть у тебя медный ключ?**

○ **Да** — (84)

○ **Нет** — (299)

## 240

Метко брошенный шар сбивает череп с постамента, и он падает на пол. К твоему удивлению, арбалеты при этом не срабатывают. Ты осторожноходишь в комнату, поднимаешь с пола череп, вынимаешь из его глазниц драгоценные камни, которые при ближайшем рассмотрении оказываются топазами, и кладешь их в заплечный мешок. Глядя на оцетинившиеся стрелами арбалеты, ты размышляешь, где же все-таки таится ловушка. Что ты будешь делать?

 «Топаз» = 2

- Прижав к себе череп, выползешь из комнаты. — (11)
- Перед тем, как выползти из комнаты, положишь череп на место. — (369)

## 241

### Враг

Если в наличии ровно 5 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□

Если в наличии ровно 6 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□

Если в наличии ровно 7 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□

Если в наличии ровно 8 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□□

Если в наличии ровно 9 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 10 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 11 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 12 «Противник/Мастерство»: МАСТЕРСТВО  
□□□□□□□□□□□□

Если в наличии 1 «Противник/Выносливость»: ВЫНОСЛИВОСТЬ

Если в наличии ровно 1 «Противник/Выносливость»: □

Если в наличии ровно 2 «Противник/Выносливость»: □□

Если в наличии ровно 3 «Противник/Выносливость»: □□□

Если в наличии ровно 4 «Противник/Выносливость»: □□□□

Если в наличии ровно 5 «Противник/Выносливость»: □□□□□

Если в наличии ровно 6 «Противник/Выносливость»: □□□□□□

Если в наличии ровно 7 «Противник/Выносливость»: □□□□□□□

Если в наличии ровно 8 «Противник/Выносливость»: □□□□□□□□



Если в наличии ровно 11 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 10 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 9 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 8 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 7 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 6 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 5 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 4 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 3 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 2 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если в наличии ровно 1 «Персонаж/Выносливость»: □□□□□□□□□□

Если отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Вы мертвы**

✎ ✓«Удача», ✓«Идет бой», «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если в наличии 1 «Противник/Выносливость», в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: □ **Ход**, ✎ добавить к «Кубик врага» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик врага» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик героя» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик героя» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик врага» количество «Мастерство», добавить к «Кубик героя» количество «Мастерство», приравнять «Атака враг» к «Кубик врага», приравнять «Атака герой» к «Кубик героя», отнять от «Атака враг» количество «Кубик героя», отнять от «Атака герой» количество «Кубик врага», «Счетчик ходов» +1 — (323)

○ Если в наличии 1 «Противник/Выносливость», но отсутствует 1 «Персонаж/Выносливость»: **Вы погибли**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/51», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — (45)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/91-1», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Второй гоблин атакует**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои», ✓«91-2», «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 4, ✓«Идет бой», ✓«Удача»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/91-2», но отсутствуют 1 «Противник/Выносливость», «Бои/189-380»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои», «Мастерство» +4 — (61)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/387», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — (94)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/189-380», но отсутствуют 1 «Противник/Выносливость», «Бои/91-2»: **Второй гоблин атакует**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», ✓«91-2», «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 4, ✓«Идет бой», ✓«Удача»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/91-2», отмечено «Бои/189-380», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — (61)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/130», но отсутствуют 1 «Противник/Выносливость», «Бои/51»: **Второй гоблин атакует**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», ✓«51», «Мастерство» = 7,



○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/302», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(375)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/145», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои», «Мастерство» +2 — **(216)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/236», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(328)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/211», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(290)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/172», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(122)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/225», в наличии ровно 2 «Скрыто/Счетчик ударов», в наличии 1 «Противник/Выносливость»: **Испытать удачу** — **(50)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/294», в наличии ровно 2 «Скрыто/Счетчик ударов», в наличии 1 «Противник/Выносливость»: **Испытать удачу** — **(50)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/245-203-349», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(23)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/148-1», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Второй пес атакует**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои», ✓«148-2», «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, ✓«Идет бой»

○ Если в наличии 3 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/148-2», в наличии 1 «Противник/Выносливость»: **Сбежать (- 2 Выносливость)**, ✎ «Выносливость» -2, «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(277)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/148-2», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(162)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/312», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(205)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», отмечено «Бои/196», но отсутствует 1 «Противник/Выносливость»: **Победа**, ✎ «Мастерство» = 0, снять все отметки в «скрыто», снять все отметки в «Бои» — **(318)**





Отчаянно тряся головой, ты пытаешься прийти в себя, однако жара в туннеле настолько чудовищна, что сознание начинает оставлять тебя.

### Проверка МАСТЕРСТВО

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»:  $\square$ ,  $\pencil$  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

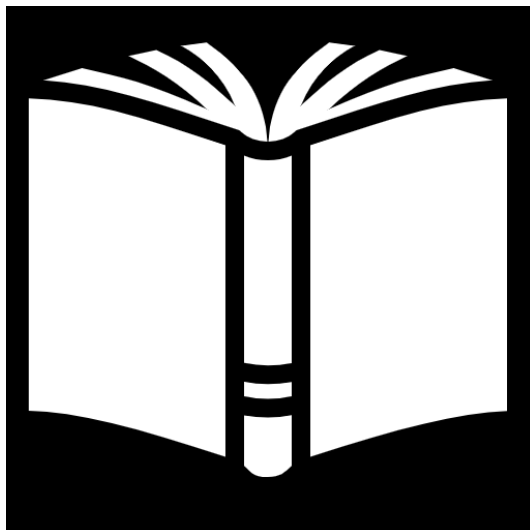
○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  $\pencil$  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(101)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(280)**

Вспомнив описание отвратительного Кровожора и его источающей ядовитый газ берлоги, ты отрываешь рукав куртки и завязываешь себе рот. Внимательно следя за каждым движением чудовищного монстра, ты вытаскиваешь меч и начинаешь медленно подходить. Как только ты оказываешься достаточно близко, Кровожор открывает свою ужасную пасть, и оттуда стрелой вылетает длинный, покрытый гнойными язвами язык. Однако ты начеку, и одним взмахом своего доброго клинка разрубает его пополам. Взревев от боли, Кровожор кидается вперед и старается схватить тебя своими огромными беззубыми челюстями. Тебе предстоит битва не на жизнь, а на смерть.

### КРОВОЖОР МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4

$\pencil$  «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 4,  $\checkmark$ «172»,  $\times$ «Идет бой»



Ты выпил жидкость, найденную в черной кожаной книге?

- Если отмечено «ключи/жижа из черной книги»: **Да** — (176)
- Если отсутствует «ключи/жижа из черной книги»: **Нет** — (13)

## 245

Если в наличии 1 «Мешок/Рубин», но отсутствует «ключи/озерный пидор»:  
**Бросить рубин**, ✎ «Рубин» -1, ✓«озерный пидор» — (227)

Если в наличии 1 «Мешок/Топаз», но отсутствует «ключи/озерный пидор»:  
**Бросить топаз**, ✎ «Топаз» -1, ✓«озерный пидор» — (227)

Если в наличии 1 «Мешок/Сапфир», но отсутствует «ключи/озерный пидор»:  
**Бросить сапфир**, ✎ «Сапфир» -1, ✓«озерный пидор» — (227)

Если в наличии 1 «Мешок/Изумруд», но отсутствует «ключи/озерный пидор»:  
**Бросить изумруд**, ✎ «Изумруд» -1, ✓«озерный пидор» — (227)

Если в наличии 1 «Мешок/Гранат», но отсутствует «ключи/озерный пидор»:  
**Гранат**, ✎ «Гранат» -1, ✓«озерный пидор» — (227)



Ты осторожно забираешься на первый брус и прыгаешь с него на следующий. Как только ты касаешься третьего бруса, он выстреливает в воздух множеством острых щепок, каждая не менее нескольких сантиметров длиной.

#### - 2 УДАЧЛИВОСТИ

Щепки летят очень быстро, и тебе не удастся увернуться. Брось одну кость. Выпавшее число показывает, сколько щепок вонзилось в твое тело.

*□ сгенерирован*

#### - □ ВЫНОСЛИВОСТИ

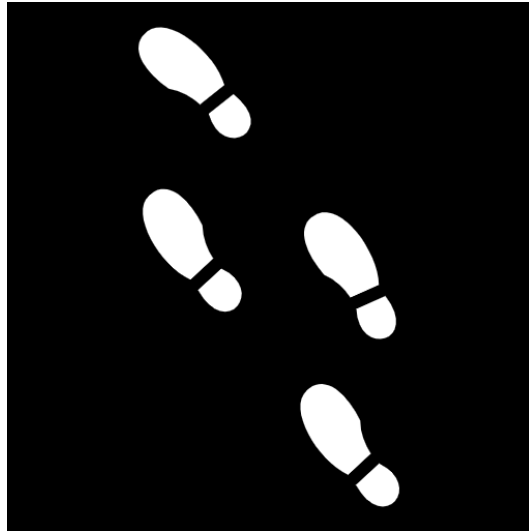
Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, тебе придется сперва вытащить все засевшие в твоем теле щепки - очень болезненная процедура! - а уж потом отправляться дальше на восток.

*✎* «Удачливость» -2, «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», отнять от «Выносливость» количество «Скрытая Проверка»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **На восток — (235)**

## 247

---




И вновь развилка! На этот раз коридор поворачивает на восток, но ты опять решаешь придерживаться следов мокрых ног, которые упорно продолжают вести в северном направлении.

Продолжить — (147)

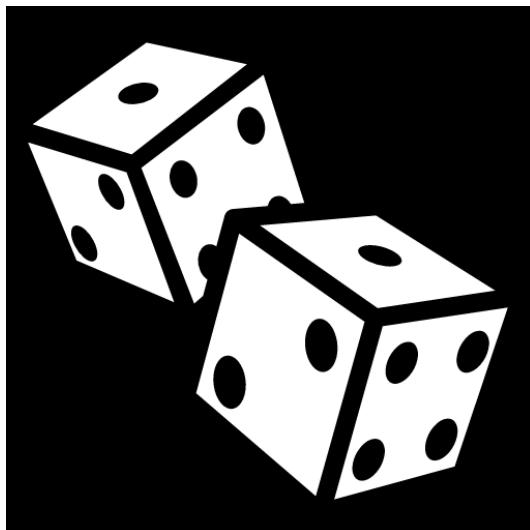
## 248

---

Крепко зажмурившись и размахивая перед собой обнаженным мечом, ты медленно двигаешься в сторону клетки. Устрашающее змеиное шипение слышится все ближе и ближе, и, наконец, ты чувствуешь, как острая сталь вонзается в податливое тело Медузы. Осторожно приоткрыв глаза, ты бросаешь быстрый взгляд на ее распластавшееся на дне клетки безжизненное тело. Ее пышные одежды украшает большая брошь, сделанная из искрящегося красного самоцвета. Это гранат. Положив находку в карман, ты выходишь из зловещей комнаты и продолжаешь свой путь на север.

 «Гранат» = 1

В путь — (347)



Вы кидаетесь на карлика, но он стремительно выхватывает из-за пояса два дротика и швыряет в вас. Дротики пронзают вам бедра, и вы падаете на пол, парализованные ядом, которым обмазаны их наконечники.

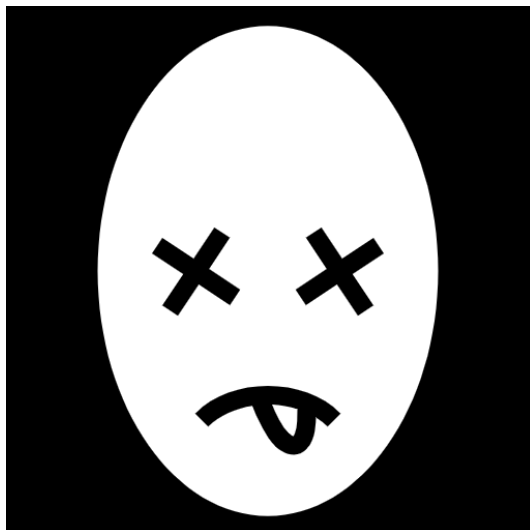
### - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Не в силах подняться с каменного пола, вы можете лишь смотреть, как карлик неторопливо подходит к вам и вытаскивает дротики из ваших ног. Он спрашивает, согласны ли вы теперь пройти испытание. Вам ничего не остается делать, как только кивнуть головой в знак согласия. Оцепенение постепенно проходит и, наконец, к вам возвращается подвижность. Карлик велит тебе следовать за ним, а Трону - дожидаться его возвращения. Он открывает секретную дверь в полу, и вы спускаетесь в небольшую круглую келью. Карлик закрывает за собой дверь и протягивает тебе две игральные кости, приказывая кинуть их на пол. Ты подчиняешься - на одной кости выпадает шесть, на другой два - итого восемь. Карлик велит тебе кинуть кости еще один раз, но теперь ты должен предсказать результат.


 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Равен восьми** — (100)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Меньше восьми** — (197)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Больше восьми** — (181)

250



Ты стараешься просунуть кончик меча под правый глаз идола. Неожиданно тебе в лицо бьет струя ядовитого газа - ты случайно нажал на скрытую в глазнице секретную пружину, приводящую в действие смертоносный механизм. Ты теряешь сознание и с высоты более шести метров падаешь на каменный пол. Твое приключение на этом заканчивается!

 «Выносливость» = 0

251



Карлик поздравляет тебя с успехом и говорит, что теперь пришло время для второго испытания. С этими словами он достает сплетенную из прутьев корзину, переворачивает ее, и на пол падает большая кобра. Она тут же встает на хвост, раздувает капюшон и готовится к нападению. Карлик говорит, что хочет испытать твою реакцию - ты должен голый рукой схватить кобру за горло, избежав укуса ядовитых зубов. Припав к земле, ты ожидаешь удобного момента, чтобы схватить смертоносную рептилию.

#### **Проверка МАСТЕРСТВА**

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА - успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

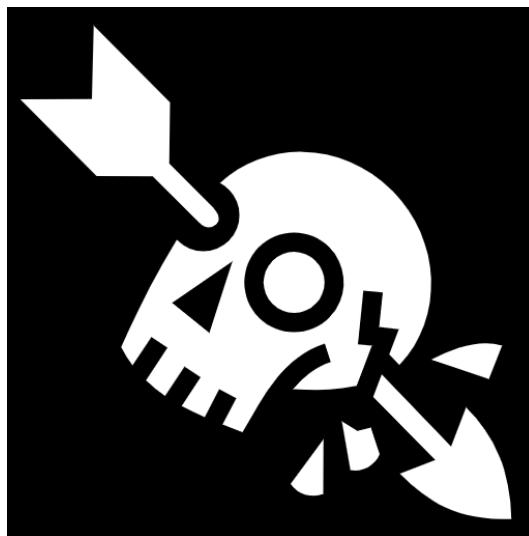
✎ «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — (82)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — (322)

## 252



Ты ползком пробираешься к мраморному постаменту, стараясь не попасть на линию стрельбы укрепленных на стене арбалетов. Достигнув цели, ты осторожно берешь череп в руки, абсолютно уверенный, что уж это движение непременно приведет арбалеты в действие. Однако, к твоему удивлению, и тут ничего не происходит.

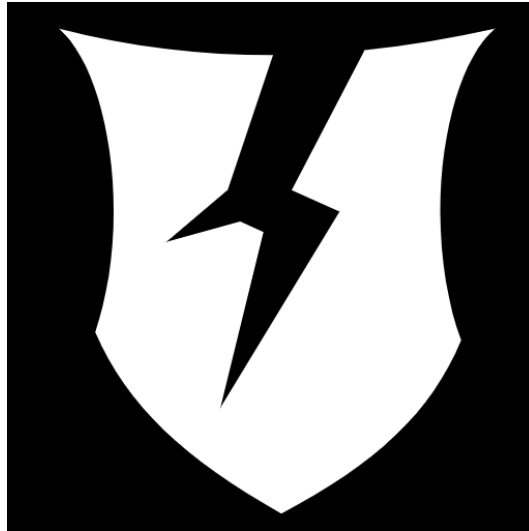
### + 1 к УДАЧЛИВОСТИ

Все еще ожидая подвоха, ты вынимаешь из глазниц черепа драгоценные камни, которые при ближайшем рассмотрении оказываются топазами, и кладешь их в заплечный мешок. Глядя на оцетинившиеся стрелами арбалеты, ты размышляешь: где же все-таки таится ловушка? Что ты будешь делать?

✎ «Топаз» = 2, (Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1)

○ **Прижав к себе череп, выползешь из комнаты.** — (11)

○ **Перед тем, как выползти из комнаты, положишь череп на место.** — (369)




Ты снимаешь тяжелый щит и, как следует, размахнувшись, собираешься перебросить его через расщелину. Однако в последний момент щит выскальзывает из твоих пальцев и с глухим грохотом падает на дно пропасти. Ничего нельзя поделать - потеря щита уменьшает твои шансы в бою, поэтому отними.

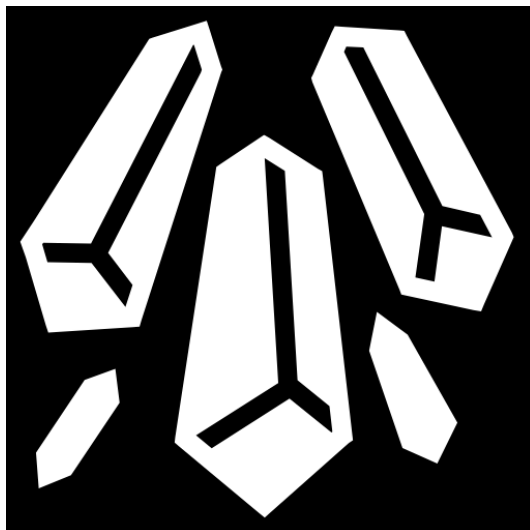
#### - 1 МАСТЕРСТВА

Проклиная собственную неловкость, ты разбегаешься, прыгаешь и благополучно приземляешься на другой стороне расщелины. Не теряя времени, ты продолжаешь свой путь на восток.

 «Мастерство» -1, «М макс» -1,  «Мешок»

На восток,   «Мешок» — (271)






Шум толпы постепенно стихает по мере того, как ты все дальше углубляешься в темные бездны туннеля.

Через каждые 20 метров с потолка свисают гигантские кристаллы, испуская тусклый свет, достаточный, чтобы ты мог разглядеть неровный пол под ногами. Постепенно твои глаза привыкают к окружающему полумраку, и ты начинаешь понимать, что вокруг царит ни на миг не прекращающееся движение. Скрываясь при твоём приближении, в расщелинах высеченных в скале стен ползают многочисленные пауки и сороконожки, под ногами снуют крысы и мыши. Разнося зловещее эхо, с высокого свода то и дело срываются и падают в лужи зловонной жидкости мутные капли. Воздух холодный, сырой и промозглый.

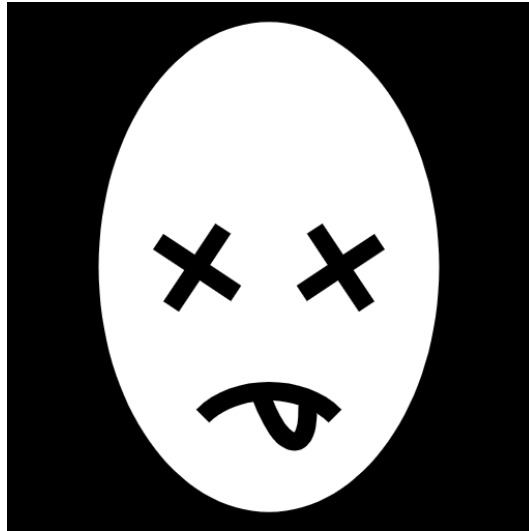
Пройдя по туннелю несколько минут, ты приближаешься к каменному алтарю, стоящему слева у стены. На алтаре стоит шесть шкатулок, на крышке одной из них вырезано твое имя.

**[player]**


 получено достижение «Ступивший на Стезю Смерти»

**Открыть шкатулку**,  «Монеты» +2 — (17)

**Пройти мимо** — (46)




Кровожор слишком ленив и неповоротлив, и лишь изредка выползает из своего логова, но внезапно он открывает пасть, и длинный покрытый гнойными язвами язык оплетает твои ноги. Сознание возвращается к тебе лишь на миг - когда над твоей головой смыкаются зловонные воды страшного озера. Когда твое тело начнет разлагаться и, как следует пропитавшись отвратительной слизью, сделается достаточно мягким, Кровожор без помех полакомится твоей сладкой плотью!

 «Выносливость» = 0

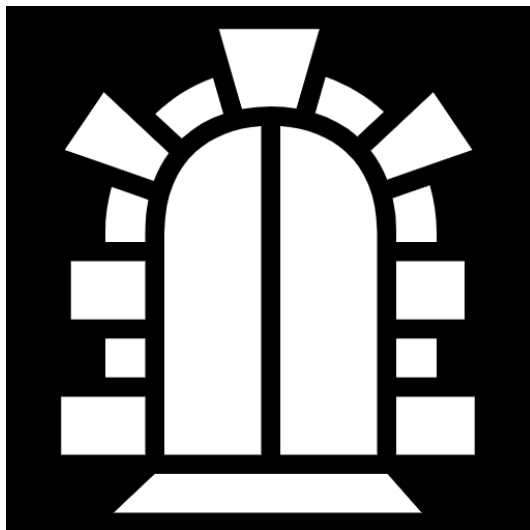
## 256

Заслышав произведенный тобой шум, троглодиты поднимают тревогу. Ты вскакиваешь на ноги и стараешься спастись бегством. Внезапно один из троглодитов вскидывает самострел, и твое плечо пронзает стрела.

**- 3 ВЫНОСЛИВОСТИ**

 «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты еще жив — (192)**



Пройдя по туннелю несколько метров, ты обнаруживаешь закрытую дверь, вырубленную в западной стене. Прижавшись к ней ухом, ты внимательно прислушиваешься, но до тебя не доносится ни звука.

- Открыть дверь — (153)
- Идти на север — (114)

## 258

Обвязав веревку вокруг выступающей над расщелиной скалы, ты медленно спускаешься на дно и присоединяешься к Трону. Он ловким рывком сдергивает веревку вниз, и вы углубляетесь в новый туннель.


- В путь — (297)

## 259

Ты теряешь равновесие, но в последний момент ухитряешься вцепиться в канат руками. Подтянувшись, ты медленно доползаешь до противоположного края расщелины. Поднявшись на ноги, ты снимаешь с шеста крылатый шлем, и надеваешь его себе на голову. Шлем изготовлен каким-то умельцем былых времен.

### + 1 МАСТЕРСТВА

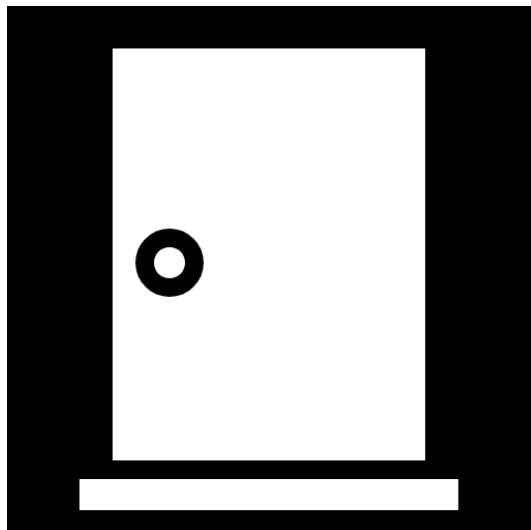
Благополучно перебравшись через расщелину, ты вскоре вступаешь на твердую почву, выходишь в коридор и продолжаешь свой путь на север.

 «Крылатый шлем» = 1, (Если отсутствует 25a136c9-721d-4146-9951-c3d0c032b432 «Персонаж/Мастерство»: «Мастерство» +1)

- В путь — (33)

260

---



Ты оказываешься в новом туннеле, пройдя по которому несколько сот метров видишь вырубленную в восточной стене дверь. К двери гвоздями прибита высохшая человеческая рука...


- Открыть дверь — (300)
- Продолжить свой путь на север — (58)

261

---



В шкафу ты находишь **деревянный молоток** и **десять медных шипов**. Раздумывая над тем, какую из дверей открывать, ты укладываешь свои находки в заплечный мешок.

 «Деревянный молоток» = 1, «Медные шипы» = 10

- Открыть дверь в западной стене — (62)
- Открыть дверь в северной стене — (260)

## 262

Ты достаешь кость и кидаешь ее вниз. Сперва лай усиливается, а затем, когда кость, скатившись по ступенькам, падает на пол, сменяется яростным рычанием. Вытащив меч, ты медленно спускаешься по ступеням и видишь двух огромных черных сторожевых псов, дерущихся над валяющейся на полу костью. Стараясь не шуметь, ты осторожно проходишь мимо них и отправляешься дальше на восток.

В путь — (277)

## 263

Резким толком ты распахиваешь люк и, избежав по ступеням, оказываешься в освещенной развешанными по стенам фонарями комнате. Два гоблина правят свои короткие мечи на установленном в центре комнаты точильном камне. Ты застал их врасплох, но они мгновенно приходят в себя и с диким ревом бросаются в бой.

**ПЕРВЫЙ ГОБЛИН МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4**


**ВТОРОЙ ГОБЛИН МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5**

 «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 4, ✓«124-1», ✗«Идет бой»

## 264

Ты раскручиваешь веревку над головой и, тщательно прицелившись, швыряешь крюк в чудовищного монстра. Однако Глубинный Страж увертывается, его гигантские челюсти смыкаются вокруг брошенного тобой крюка, и он, натягивая веревку, быстро отпрыгивает в сторону. К несчастью, ты все еще держишь другой конец веревки в руках и, не в силах сопротивляться мощному рывку, теряешь равновесие и, издав вопль ужаса, падаешь на усыпанный песком пол расщелины.

**- 4 ВЫНОСЛИВОСТИ**

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты все еще жив — (208)**

## 265

Зарубленные тела крылатых стражей падают к подножию статуи. Ты просовываешь кончик меча под правый глаз идола, и вскоре у тебя в руке сияет огромный изумруд невиданной красоты. Вдоволь налюбовавшись бесценным сокровищем, ты бережно кладешь его в заплечный мешок.

 «Изумруд» = 1


Вынуть теперь левый глаз идола — (155)


## 266



Уровень ВЫНОСЛИВОСТИ отражает состояние твоего здоровья, твою волю к победе, способность отражать удары и переносить ранения; чем выше уровень ВЫНОСЛИВОСТИ, тем дольше ты можешь сопротивляться ударам врагов.

В твоём заплечном мешке достаточно провизии на десять трапез. Ты можешь отдохнуть и перекусить в любую минуту, однако не тогда, когда тебя вызывают на битву. Одна трапеза восстанавливает 4 пункта в уровне твоей ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Еда» = 10

○ П,  «Выносливость» +12, добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «6», добавить к «Выносливость» случайное число от 1 до «6» — (286)


## 267

До двери остаются считанные шаги, когда Плющ неожиданно приходит в себя и, видя, что ты пытаешься улизнуть, в ярости швыряет в тебя сломанный табурет.

**- 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.**


Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поскорее вытаскивай меч и готовься к схватке.


**ПЛЮЩ** МАСТЕРСТВО 9 ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

 «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9, ✓«211», X«Идет бой», «Выносливость» -2


## 268

Глубинный Страж разевает свою огромную пасть и на лету хватает костяную обезьянку. Он пытается проглотить ее, как вдруг эльфийский амулет начинает стремительно увеличиваться в размерах, забивая ему всю пасть и не давая сомкнуть челюсти. Динозавр принимается с ревом метаться по расщелине, судорожно стараясь освободиться от застрявшего у него в зубах талисмана. Ты быстро спускаешься вниз и бежишь по направлению к двустворчатой двери. Глубинный Страж в ярости пытается обрушиться на тебя всем своим массивным телом.

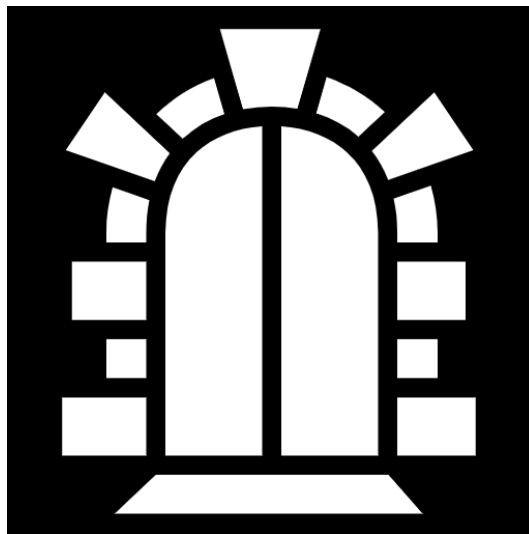
 ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (16)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (178)

## 269



К счастью, жара начинает убывать, и вскоре вокруг становится почти так же холодно, как и прежде. Слева ты видишь закрытую дверь. К ней прикручена небольшая медная пластина, которую, судя по всему, можно сдвинуть в сторону. Что ты предпримешь?

○ **Откроешь дверь и войдешь в комнату.** — (42)

○ **Попытаешься отодвинуть медную пластину.** — (169)

○ **Продолжишь свой путь на север** — (69)

## 270


---

Старичок молча смотрит, как ты с жадностью поедаете хлеб и запиваете его водой. Внезапно твой желудок пронзает острая боль, и ты со стоном падаешь на колени. Старичок презрительно усмехается и произносит: «Если жрешь отраву, трудно ожидать чего-нибудь другого, друг мой!».

### - 3 ВЫНОСЛИВОСТИ

Прихрамывая, старичок удаляется прочь, оставив тебя в муках корчиться на холодном полу.

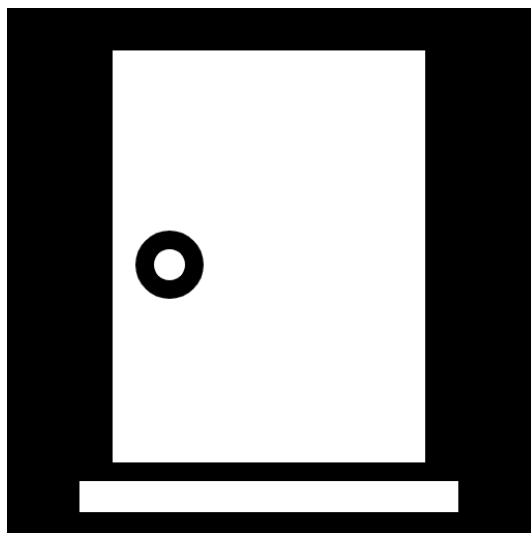
Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Вскоре боль немного утихает, ты приходишь в себя и продолжаешь свой путь на запад.

 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **В путь** — (34)

## 271

---



Вскоре туннель круто поворачивает налево и далее идет в северном направлении. В западной стене ты видишь закрытую деревянную дверь.

**Открыть дверь** — (128)

**Продолжать свой путь на север** — (143)



## 272

Поднявшись на ноги, ты в ужасе замираешь, пораженный зрелищем, представшим перед твоими глазами. Прямо перед тобой в озере зловонной слизи ворочается бесформенное чудовище, безобразней которого тебе еще не доводилось встречать. Его толстая грязно-зеленая шкура усеяна устрашающего вида шипами, отвратительная морда покрыта кровавыми волдырями. В дальней стене пещеры темнеет вход в следующий туннель, но чтобы добраться до него, необходимо пройти по узкой тропинке, вьющейся по самому краю лежбища омерзительного монстра.

Если отмечено «ключи/красная книга»: **Хорошо что ты читал в красной кожаной книге подробное описание ужасного Кровожора.**

Если отсутствует «ключи/красная книга»: **Тебе ни чего не известно об этой твари.**

 «Рейтинг» = 70

- Если отмечено «ключи/красная книга»: **Продолжить — (243)**
- Если отсутствует «ключи/красная книга»: **Продолжить — (194)**

## 273

Ты подходишь к каменной лестнице, ведущей вверх. Два ее крыла разделены широкими перилами, выложенными крысиными черепами.


- Подняться по левому крылу — (191)**
- Подняться по правому крылу — (174)**


## 274

Холодная вода освежает тебя, однако на источнике лежит проклятье злой ведьмы.

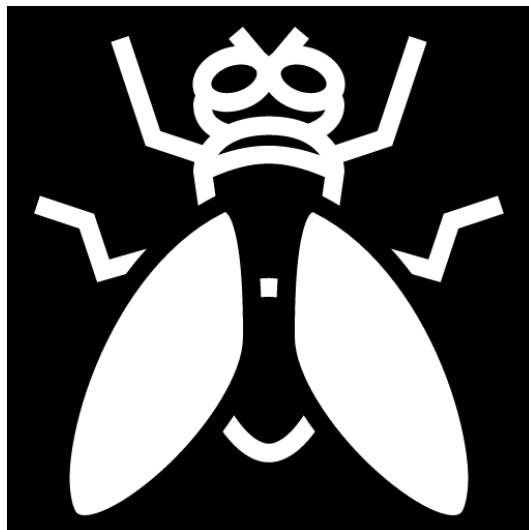
**+ 1 ВЫНОСЛИВОСТИ**

**- 2 УДАЧЛИВОСТИ**


 «Удачливость» -2, (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)


Если отсутствует «ключи/прав фонт»: **Попить из правого фонтана,  ✓ «прав фонт» — (211)**

- Отправиться дальше на север — (190)**



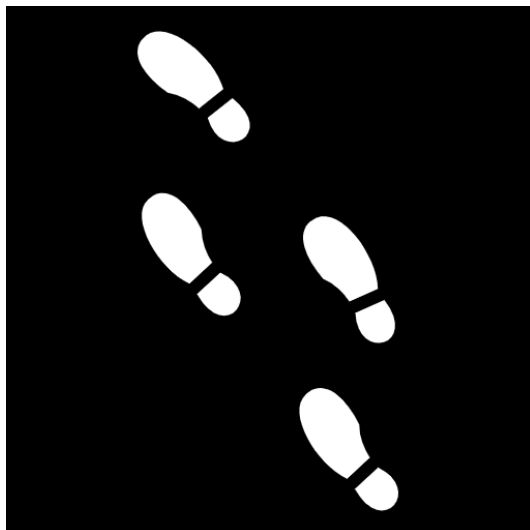
Направляясь к выходу, ты чувствуешь, что мерный гул, наполняющий пещеру, заметно усиливается. Ты озираешься в надежде обнаружить его источник. Подняв глаза, ты замечаешь огромную гротескную тень ГИГАНТСКОЙ МУХИ, вылетевшей из темного гнезда под самым сводом пещеры. Когда Она подлетает ближе, ты видишь, что в длину она достигает полутора метров. Вибрация ее темных слюдянистых крыльев и создает тот самый все усиливающийся гул, что привлек твое внимание; шесть черных, покрытых грубой шерстью лап прижаты к заросшему нечистотами брюху, меж выпуклых фасеточных глаз извивается, источая смертельный яд, длинный черный хоботок толщиной с руку взрослого человека. Ты похитил из логова червей принадлежавшее гигантской мухе сокровище, и теперь тебя ждет страшная расплата.

 ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (102)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (19)



Идя по следам, оставленным тремя парами ног, ты вскоре приходишь к еще одной развилке. Можно продолжать идти в западном направлении, куда ведут следы двух человек. Или можно повернуть на север, куда отходят следы третьего твоего конкурента

- Запад** — (346)
- Повернуть на север**,  достигнута точка сохранения — (292)

## 277


Туннель резко поворачивает налево, и ты видишь, что его преграждает высокая стена. В стене есть дверь, из-за которой раздается оглушительный рев. Ты недоумеваешь, что за гигантский зверь может издавать такие страшные звуки.

**У тебя есть моток веревки и крюк?**

- Если в наличии 1 «Мешок/Крюк», в наличии 1 «Мешок/Веревка»: **Да** — (63)
- Если в наличии 1 «Мешок/Веревка», но отсутствует 1 «Мешок/Крюк»: **Нет** — (71)
- Если отсутствуют 1 «Мешок/Крюк», 1 «Мешок/Веревка»: **Нет** — (71)
- Если в наличии 1 «Мешок/Крюк», но отсутствует 1 «Мешок/Веревка»: **Нет** — (71)

## 278

Нанесенный тобой удар не оказывает на Кровожора совершенно никакого воздействия - он нападет на тебя с прежней яростью и силой! Продолжай сражаться, и как только нанесешь чудовищу еще один удачный удар, снова испытай удачу. Если тебе повезет, иди на 97. Если не повезет, иди на 116.

 «Счетчик ударов» = 0


- В бой** — (241)

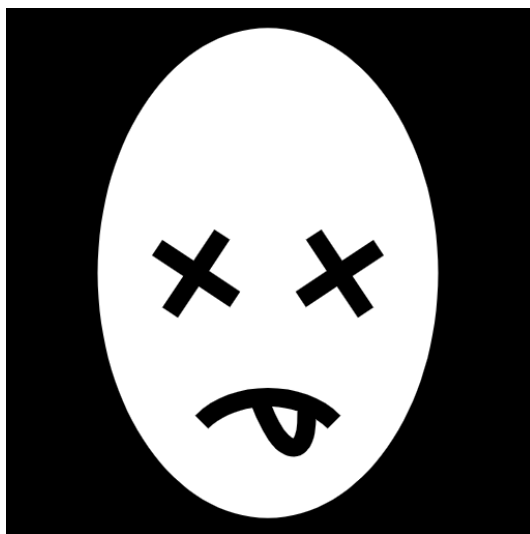


Как только ты прикасаешься к левому глазу идола, снизу до тебя доносится странный скрип. Опустив глаза, ты с ужасом видишь, что чудовищные птицеобразные твари, сидящие по бокам идола, ожили и летят к тебе. Громко хлопая крыльями, они поднимаются все выше и сразу же бросаются в бой. Сражайся с Крылатыми стражами по очереди, однако из-за того, что ты занимаешь неудобное положение, на время битвы **уровень МАСТЕРСТВА - 3**.


**ПЕРВЫЙ КРЫЛАТЫЙ СТРАЖ МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 8**

**ВТОРОЙ КРЫЛАТЫЙ СТРАЖ МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 8**

 «Мастерство» -3, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, ✓«166-1», X«Идет бой»



Жара все усиливается. Рухнув на начинающий плавиться пол, ты теряешь сознание. Твое приключение подошло к бесславному концу!

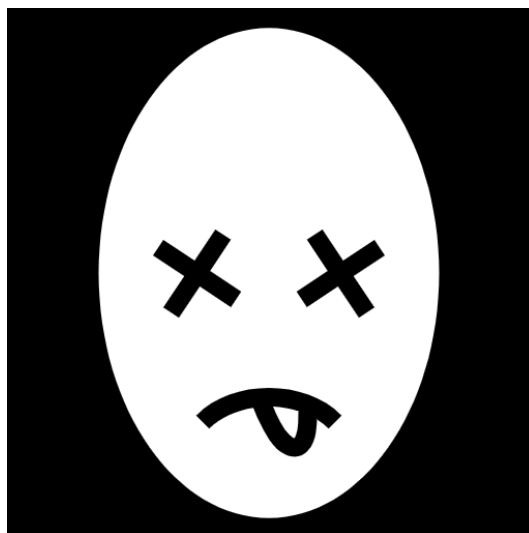
 «Выносливость» = 0



Карлик смотрит на кости. «Что-то у тебя неважно получилось, - с презрением говорит он. - К сожалению, перед тем, как продолжить, тебе придется уплатить штраф». С этими словами он достает из кармана две пилюли. На одной из них нарисована буква «М», на второй - буква «У». Он велит тебе выбрать одну пилюлю и проглотить ее. Какую пилюлю ты выберешь?

М — (287)

У — (127)



Тыходишь к зеркалу и, изумленный, вглядываешься в свое странным образом искаженное отражение. Голова твоя напоминает огромную тыкву, и нет слов, чтобы описать выражение, застывшее на твоём лице. Внезапно твою голову пронзает острая боль, ты пытаешься отвернуться, хотя бы закрыть глаза... но тщетно! Какие-то дьявольские силы не позволяют тебе отвести взгляд от слабо мерцающей зеркальной поверхности! Ты хватаешься руками за голову и с ужасом чувствуешь, как она начинает раздуваться. Слепленный чудовищной болью, ты без сознания падаешь на каменный пол. Твое приключение подошло к бесславному концу!

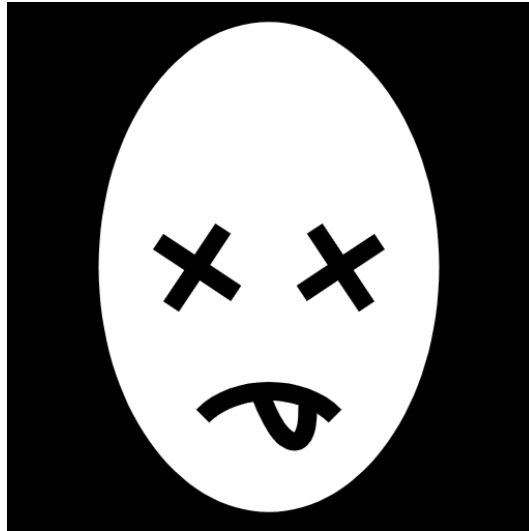
283

---




Плющ слишком поглощена воспоминаниями о своем братце и не замечает твоего бегства. Ты бесшумно выскользываешь из кельи и, аккуратно притворив за собой дверь, отправляешься на восток по новому туннелю.

○ В путь — (163)



Второй удар также не приносит желанного результата. Демон настигает тебя, хватая за руки и тащит в сторону зеркала. Сила его велика, и, несмотря на отчаянные усилия, тебе не удастся вырваться. С каждой секундой вы все ближе и ближе подходите к зеркалу. Наконец Демон касается зеркальной поверхности и как бы растворяется в ней. С ужасом ты видишь, как твои руки также исчезают в зеркале, за ними следует и все остальное тело. Теперь ты обречен вечно томиться в зеркальном мире параллельного измерения, и нет тебе пути назад. Твое приключение на этом окончено!

 «Выносливость» = 0

## 285

Тебе ничего не остается делать, кроме как, вытащив меч, спуститься вниз по каменным ступеням. Спустившись, ты видишь двух огромных черных сторожевых псов, которые, заливаясь яростным лаем, кидаются на тебя. Сражайся с ними по очереди.

**СТОРОЖЕВОЙ ПЕС** МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

**СТОРОЖЕВОЙ ПЕС** МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

 «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7, ✓«148-1», X«Идет бой»



Уровень УДАЧЛИВОСТИ показывает, насколько ты везуч. Удача (и магия) - это реалии жизни королевства фэнтези, с которыми тебе предстоит столкнуться.

○□, ✎ «Удачливость» +6, добавить к «Удачливость» случайное число от 1 до «6» — (123)





Проглотив пилюлю, ты чувствуешь, как все твое тело наливается усталостью и вялостью.

### - 2 МАСТЕРСТВА

Карлик говорит, что теперь пришло время для второго испытания. С этими словами он достает сплетенную из прутьев корзину, переворачивает ее, и на пол падает большая кобра. Она тут же встает на хвост, раздувает капюшон- и готовится к нападению. Карлик говорит, что хочет испытать твою реакцию - ты должен голый рукой схватить кобру за горло, избежав укуса ядовитых зубов. Припав к земле, ты ожидаешь удобного момента, чтобы схватить смертоносную рептилию.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

✎ «Мастерство» -2, «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(82)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(322)**

Кровожор слишком ленив и неповоротлив и лишь изредка выползает из своего логова, но внезапно он открывает пасть и длинным покрытым гнойными язвами языком пытается оплести твои ноги. К счастью, ты упал вне пределов его досягаемости. Воздух у самой земли значительно чище, но когда ты приходишь в себя, все равно чувствуешь острую боль в сожженном ядом горле. Прикрыв рот рукавом куртки, чтобы уберечься от ядовитых испарений, ты размышляешь, как быть.

✎ «Рейтинг» = 80

- Побегать по опоясывающей зловонное озеро тропинке — (225)
- Выхватить меч и напасть на Кровожора — (236)

## 289





Ты осторожно перешагиваешь через вделанные в стены туннеля брусья, изо всех сил стараясь не дотрагиваться до них.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0


○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»:  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — (202)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — (213)

## 290

Ты тщательно обыскиваешь загромождающие комнату шкафы и ящики, но находишь лишь старую **засохшую кость**. Отворив дверь, прорубленную в восточной стене кельи, ты выходишь и отправляешься на восток.

 «Старая кость» = 1

- В путь — (163)

## 291

Ты вытаскиваешь из-за пояса кинжал и вонзаешь его в оплетающий твое тело язык. Чудовище ревет от боли и, ринувшись вперед, пытается схватить и сжать тебя своими беззубыми челюстями. Тебе придется сражаться с ним из крайне неудобного положения.

**На время битвы - 2 МАСТЕРСТВА**

**КРОВОЖОР** МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

✎ «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 10, ✓«294», ✕«Идет бой», «Счетчик ударов» = 0, «Мастерство» -2

## 292

Спереди до тебя долетает звук приближающихся тяжелых шагов. Вскоре из темноты выступает огромный облаченный в звериные шкуры пещерный человек, на плече его покоится каменная дубина. При виде тебя он издает грозное рычание, сплевывает на пол и, подняв дубину над головой, кидается вперед. В глазах его пылает дикая ярость, и ты, выхватив меч, готовишься к бою.

**ПЕЩЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК**

МАСТЕРСТВО 7

ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

✎ «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7, ✓«387», ✕«Идет бой»

## 293

Нырнув как можно глубже, ты под водой нащупываешь опору моста и, обхватив ее руками, сдерживаешь дыхание. Подбежавшие к реке троглодиты не могут понять, куда ты делся, и, в конце концов, решают, что сильное течение унесло тебя в глубь горы, где ты и нашел свою погибель. Ты чувствуешь, что легкие твои разрываются от недостатка кислорода.

✎ ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✎ ✕«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (239)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — **(119)**



Туннель приводит тебя в обширную пещеру с выложенным мрамором полом и массивными колоннами, подпирающими сводчатый потолок. Как только ты вступаешь в пещеру, эхо разносит по самым дальним ее углам звук твоих шагов. Ты чувствуешь на себе чей-то пристальный взгляд и начинаешь нервно озираться по сторонам. В пещере притаился один из твоих конкурентов - Ниндзя. Хладнокровный убийца, закутанный в черные одежды, он незамеченным выступает из-за одной из опоясывающих пещеру толстых колонн и швыряет тебе в спину, заточенную стальную звездочку. Шестым чувством ты распознаешь надвигающуюся сзади опасность и отскакиваешь в сторону.

✓ «Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (327)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, «ПРОВЕРКА» = 0 — **(336)**

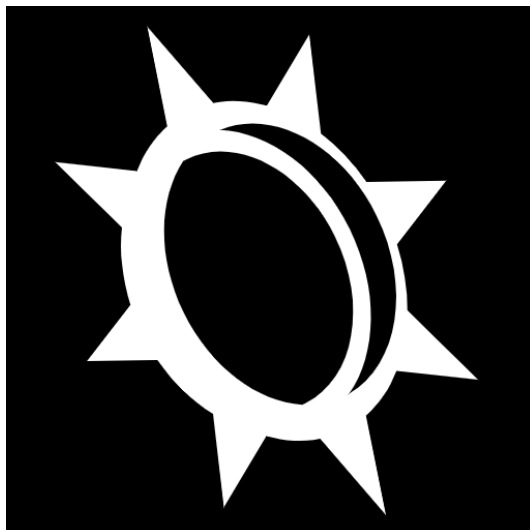
## 295

Зная, что на Стезе Смерти может быть лишь один победитель, тебя несколько смущает соседство Варвара. Тем не менее, ты решаешь максимально полно использовать все преимущества вашего временного сотрудничества. Делясь впечатлениями о пережитых приключениях, рассказывая друг другу о поверженных монстрах и преодоленных опасностях, вы подходите к краю широкой расщелины. Она так глубока, что ни малейший луч света не достигает ее дна. Варвар предлагает тебе взять факел и спуститься по веревке на дно пропасти.


○ **Примешь его предложение. — (338)**

○ **Предложишь ему самому спуститься на дно. — (223)**

○ **Предложишь перепрыгнуть через расщелину и продолжить путь на запад. — (141)**





Ты оглядываешься и видишь Трома, стоящего над телом поверженного им пещерного тролля. Из глубокой раны в его плече обильно течет кровь, но Тром, похоже, не замечает этого. Вы обыскиваете тела троллей, однако находите лишь **костяное кольцо**, покрытое древними рунами. Тром, которому знакомы эти символы, объясняет тебе, что кольцо это когда-то принадлежало северным друидам, и что оно обладает великой магической силой. Еще он добавляет, что далеко не всякий смертный может надеть и подчинить себе этот талисман, и советует тебе не трогать его.

 «Рейтинг» = 35

- Надеть кольцо — (93)
- Послушаться совета Трома, оставишь кольцо и отправишься дальше на север — (157)

## 297

Вы видите две пыльные переплетенные в кожу книги, лежащие на каменном постаменте. Тром, с презрением относящийся к рукописному слову, уговаривает тебя не трогать книги, а быстрее идти вперед. Что ты предпримешь?

- Откроешь красную кожаную книгу.,  ✓ «красная книга» — (159)
- Откроешь черную кожаную книгу.,  ✓ «черная книга» — (193)
- Последуешь совету Трома и, не трогая книг, продолжишь свой путь на север. — (366)


## 298

Все еще ухмыляясь, мерзкий старичок смотрит на тебя и кричит:

- «Неверно!» — (25)



Ты пытаешься выломать дверь плечом, и тут до тебя доносятся визгливые голоса приближающихся троглодитов. Ты загнан в ловушку! Оставив бесплодные попытки, ты вытаскиваешь меч и ожидаешь появления мерзких уродцев. Вскоре они выбегают из-за угла - их самострелы заряжены, и тело твое пронзают десятки не знающих промаха стрел. Бездыханный, ты медленно сползаешь на холодный пол в темных глубинах Лабиринта Страх! Твое приключение подошло к бесславному концу!

 «Выносливость» = 0



Тыходишь в комнату и видишь одетого в лохмотья человека. Его левая рука прикована к стене, на месте правой - перевязанная грязными тряпками культя. Ты понимаешь, что это его высохшая рука прибита к двери. Моля о спасении, он кидается к тебе, но его рывком останавливает вделанная в стену цепь.

- Освободить человека, перерубив удерживающую его цепь — (303)
- Выйти из комнаты и продолжить свой путь на север — (58)

## 301

Ты кидаешься на Кровожора, но внезапно ноги твои подкашиваются от охватившей тебя страшной слабости. Вырывающийся из недр озера газ страшно ядовит, и ты без сознания падаешь на землю.

✍️ ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✍️ X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (288)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✍️ «ПРОВЕРКА» = 0 — (255)

## 302



Вскоре туннель снова приводит тебя к развилке. Там, размышляя, какой путь избрать, в задумчивости стоит один из твоих конкурентов - Варвар. Ты окликаешь его, однако сперва он не отвечает, а лишь холодно окидывает тебя взглядом и еще сильнее сжимает рукоятку своего боевого топора. Ты приближаешься к нему и спрашиваешь, в какую сторону он собирается пойти. В ответ он цедит сквозь зубы, что собирается повернуть на запад, и ты, если пожелаешь, можешь пойти с ним.

○ **Отправиться вместе с Варваром на запад — (295)**

○ **Отклонить его предложение и повернуть на восток — (218)**

## 303

Ты подходишь к дрожащему от страха человеку и одним ударом меча перерубаешь сковывающую его цепь. Он падает на колени и горячо благодарит тебя. Он рассказывает, что четыре года назад ступил на Стезю Смерти, но потерпел неудачу. Он провалился в глубокую расщелину, где и был обнаружен одним из Смотрителей, назначенным бароном Сукумвитом присматривать за этой частью подземелья. Ему был предложен выбор: либо смерть, либо работа на Стезе в качестве прислужника Смотрителя. Он выбрал последнее и в течение более трех лет влачил рабское существование. Наконец, он решил бежать, но его попытка, увы, провалилась - он был схвачен отрядом пещерной стражи. В наказание за побег ему отрубили правую руку и приговорили к годовому заключению в этой комнате. Ты интересуешься, обладает ли он какой-нибудь информацией, которая могла бы пригодиться тебе в дальнейшем. Но человек лишь качает головой. «Я не с лишком-то далеко смог пройти по Лабиринту, - отвечает он. - Знаю лишь, что тебе нужно найти самоцветы и драгоценные камни, чтобы выбраться отсюда. Не знаю, правда, зачем они нужны», - добавляет он. С этими словами он выбегает из комнаты и, повернув налево, скрывается из виду. Ты же решаешь продолжить свой путь на север и поворачиваешь направо.


На север — (58)

## 304

Гном выкрикивает: «Три черепа!», и ты без сознания падаешь на землю, сраженный разрядом ветвистой молнии, вырвавшейся из дверного замка...

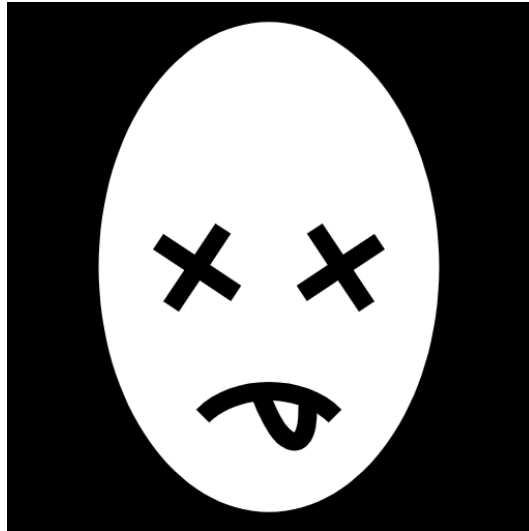
**\*Брось одну кость, прибавь к выпавшей цифре 1 и отними полученное число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поднимайся на ноги и продолжай испытание. В прошлый раз ты крупно ошибся, за что и поплатился сполна, не повторяй же собственных ошибок! Итак, в каком порядке ты вложишь самоцветы в отверстия замка:


-  вычешь из «Выносливость» случайное число от 1 до «6», «Выносливость» -1
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир — (304)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд — (329)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант — (67)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант — (385)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир — (149)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд — (378)**



305



В это невозможно поверить, но и этот удар не наносит Кровожору ни малейшего вреда! Ты поражен этим неприятным открытием, и омерзительное чудовище, воспользовавшись твоим секундным замешательством, кидается вперед, хватая тебя своими страшными челюстями и утаскивает на дно озера! Когда твое тело начнет разлагаться и, как следует пропитавшись зловонной слизью, сделается достаточно мягким, Кровожор без помех полакомится твоей сладкой плотью!


 «Выносливость» = 0

306



Спеша к спасительному туннелю, ты спотыкаешься о камень, теряешь равновесие и неуклюже растягиваешься на полу. В это время прямо над тобой ломается огромный сталактит, и его острый конец пронзает твою ногу.

**- 5 ВЫНОСЛИВОСТИ**


 «Выносливость» -5

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты все еще жив — (203)**

## 307

---

За исключением двух порций провизии, которая размокла и превратилась в совершенно несъедобное месиво, все остальное твое имущество, к счастью, не пострадало. Ты тщательно упаковываешь его, взваливаешь мешок на спину и отправляешься дальше на север.

 «Еда» -2

В путь — (401)

## 308

---



И снова звучит таинственный голос, однако теперь в нем слышится почтение: «Хорошо! Мой хозяин любит людей с характером! Прими же от него скромный дар - он выполнит любое твое желание, но, помни, лишь одно! А теперь прощай, и да помогут тебе боги!». В воздухе возникает **золотое кольцо** и с нежным звоном падает тебе в ладонь. Ты надеваешь его на палец.

 «Кольцо желаний» = 1

Дверь открывается, ты выходишь в коридор и продолжаешь свой путь на север. — (114)



Ты выпил снадобье, найденное в черной кожаной книге?

- Если отмечено «ключи/жижа из черной книги»: **Да** — (66)  
 Если отсутствует «ключи/жижа из черной книги»: **Нет** — (390)

## 310

Карлик готов к твоему нападению. Кроме того, из-за многочисленных ран и усталости ты далеко не так быстр, как хотелось бы. Карлик с легкостью парирует твой удар и произносит: «Я мог бы прямо сейчас пристрелить тебя, но что-то я соскучился по доброй рукопашной схватке». С этими словами он отбрасывает в сторону свой арбалет и вытаскивает из-за пояса боевой топор. Ты же, несмотря на страшную усталость, думаешь лишь о мести.

**КАРЛИК** МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

\*Ты так слаб, что сила удара снижена до конца боя.

**- 2 МАСТЕРСТВО**

«Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7, ✓«145», X«Идет бой», «Мастерство» -2

## 311

Шкатулка легко открывается - под крышкой ты находишь черный бархатный мешочек с большой жемчужиной внутри.

**+ 1 УДАЧЛИВОСТИ**

Положив жемчужину в карман, ты отправляешься дальше на север.

(Если отсутствует 111095f9-cd25-46b4-ac6a-287e93df2a15 «Персонаж/Удачливость»: «Удачливость» +1), «Жемчужина» = 1

- В путь** — (156)

## 312

---

Пройдя несколько сот метров, ты видишь, что пол туннеля пересекает нарисованная красной краской толстая линия, а на стене висит объявление, гласящее: «Путник, проход за эту черту с оружием строго воспрещен!». Что ты будешь делать?

- Оставить у красной черты все свое оружие — (7)
- Проигнорируешь висящий на стене запрет и отправишься дальше на север — (294)

## 313

---

Ты осторожно спускаешься вниз и вскоре оказываешься на каменном полу. В пещере больше нет ничего интересного, поэтому ты бегом направляешься ко входу в туннель, темнеющему в северной стене.

- В путь — (257)

## 314

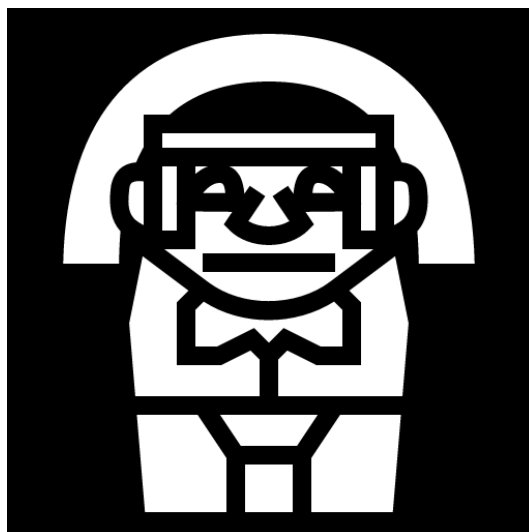
---

На листе бумаги кровью начертано краткое предостережение: «Опасайся Смотрителей!». Ты прикалываешь листок обратно на стену и пускаешься вдогонку за Варваром.

- В путь — (30)

## 315

---



Идол выточен из очень гладкого камня и забраться на него - далеко не простое дело. Есть у тебя веревка?

- Если в наличии 1 «Мешок/Веревка»: **Да** — (92)
- Если отсутствует 1 «Мешок/Веревка»: **Нет** — (189)

## 316

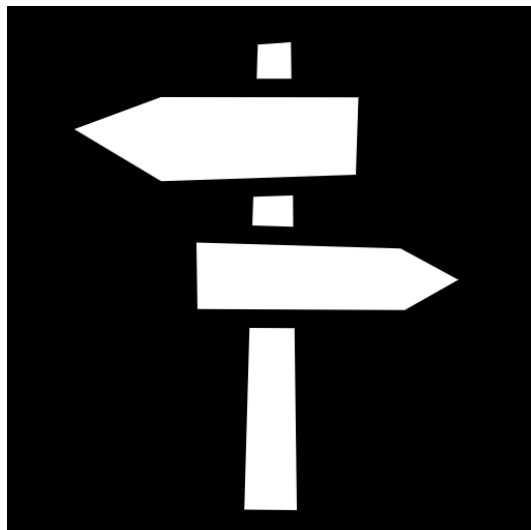
---



Ты узнаёшь стоящее перед тобой существо - это чудовищный Мантикор. Вспомнив написанное в пергаментном свитке предостережение, ты внимательно следишь за каждым движением его огромного хвоста, кончик которого усеян длинными острыми шипами.

**У тебя есть щит?**

- Если в наличии 1 «Экипировка/Щит»: **Да** — (22)
- Если отсутствует 1 «Экипировка/Щит»: **Нет** — (175)



Пройдя несколько метров, ты оказываешься на распутье - влево и вправо, исчезая во тьме, отходят узкие коридоры.

 достигнута точка сохранения

На запад — (354)

На восток — (210)

## 318


Ты вытаскиваешь свой меч из тела поверженного Мантикора, как вдруг из-за подпирающей свод пещеры колонны выпрыгивает маленький человечек с длинным носом. Одет он в спадающую до самой земли зеленую тунику и в целом выглядит довольно безобидно, хотя тебя несколько настораживает матовый стеклянный шар, переливающийся зеленым светом, что он держит в правой руке. «Приветствую тебя, храбрец! - говорит он весело. - Я гном, а имя мое Игбут. Славный барон Сукумвит поставил меня Смотрителем последнего участка своего великого Лабиринта. Должен сразу предупредить тебя: я весьма искушен в магии, так что даже не пытайся напасть на меня! За время, проведенное в Лабиринте, ты должен был узнать, что для того, чтобы живым и невредимым выйти из него, нужны самоцветы. Бронзовая дверь, что ты видишь перед собой, - последняя дверь Лабиринта. За ней тебя ожидают великая слава и великая награда! Однако открыть ее весьма непросто. В замочный механизм должны быть вложены три самоцвета, причем не как-нибудь, а в строго определенном порядке. Лишь тогда дверь откроется - каждый самоцвет излучает особый вид энергии, которая воздействует на определенные части механизма. Но сперва давай посмотрим, есть ли у тебя нужные самоцветы? Покажи мне изумруд!».

Если в наличии 1 «Мешок/Изумруд»: **Вот он.** — (31)

Если отсутствует 1 «Мешок/Изумруд»: **Нет изумруда** — (24)



Вскоре ты подходишь к развилке и слышишь странное жужжание, доносящееся из западного коридора.

 получено достижение «Он дошел до сюда»

- Отправиться на запад и найти источник этого звука — (97)
- Продолжать свой путь на север — (28)



К счастью для тебя, клыки ядовитой твари лишь скользят по кожаному рукаву твоей куртки. Змея тут же отползает назад и готовится к новому нападению. Неумолимый карлик велит тебе повторить попытку.

#### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствует 1

«Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — (82)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — (322)

## 321

Ты теряешь равновесие, и с высоты пяти метров плашмя падаешь на каменный пол.

### - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Падение отбивает у тебя всякую охоту залезать на идола, и ты направляешься ко входу в туннель, темнеющему в северной стене пещеры.

✎ «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **В путь** — (257)

## 322



Реакция кобры оказывается лучше твоей, - раздувая капюшон, она стремительно бросается на тебя.

✎ ✓ «Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✎ X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (320)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам**





Если в наличии ровно 21 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 21 □

Если в наличии ровно 22 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 22 □

Если в наличии ровно 23 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 23 □

Если в наличии ровно 24 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 24 □

Если в наличии ровно 25 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 25 □

Если в наличии ровно 26 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 26 □

Если в наличии ровно 27 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 27 □


Если в наличии ровно 28 «Скрыто/Кубик героя»: **[player]** Сила удара 28 □


Если в наличии 1 «Скрыто/Атака герой», но отсутствуют «скрыто/Удача», 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: Удача на вашей стороне(урон по врагу увеличен)


Если в наличии 1 «Скрыто/Атака герой», в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: Удача отвернулась (урон по врагу снижен)


Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», но отсутствуют «скрыто/Удача», 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: Вам повезло и вы блокируете часть урона.


Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: Вам не везет и враг наносит дополнительный урон.


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака герой», отмечено «скрыто/Удача»: **Урон врагу(- 2 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -2, ✓«Удача», «Счетчик ударов» +1 — **(241)**


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака герой», но отсутствуют «скрыто/Удача», 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: **Урон врагу(- 4 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -4, ✓«Удача», «Счетчик ударов» +1 — **(241)**


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака герой», в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Урон врагу(- 1 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -1, ✓«Удача», «Счетчик ударов» +1 — **(241)**


○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», отмечено «скрыто/Удача», но отсутствует «Бои/327»: **Урон вам(- 2 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -2 — **(241)**

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», но отсутствуют «скрыто/Удача», 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: **Урон вам(- 1 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -1, ✓«Удача» — **(241)**

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Урон вам(- 4 выносливости)**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -4, ✓«Удача» — **(241)**

○ Если отсутствуют 1 «Скрыто/Атака враг», 1 «Скрыто/Атака герой»: **Силы равны**,  «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0 — **(241)**

○ Если в наличии 2 «Персонаж/Удачливость», отмечено «скрыто/Удача», в наличии 1 «Скрыто/Атака герой»: **Использовать удачу**,  X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если в наличии 2 «Персонаж/Удачливость», отмечено «скрыто/Удача», в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», но отсутствует «Бои/327»: **Использовать удачу**, 

✗«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если в наличии 1 «Скрыто/Атака враг», отмечено «скрыто/Удача», отмечено «Бои/327»: **Демону удалось вас достать**, ✎ «Кубик врага» = 0, «Кубик героя» = 0, «Атака враг» = 0, «Атака герой» = 0, «Выносливость» -2 — (77)

## 324



Ты отпускаешь веревку и слышишь, как она падает на дно пропасти. Варвар раздражается проклятиями, он клянется убить тебя, если только ваши пути снова пересекутся. Не обращая внимания на его злобные крики, ты разбегаешься и перепрыгиваешь расщелину. Благополучно приземлившись на ее противоположной стороне, ты продолжаешь свой путь на запад. Пройдя несколько метров, ты внезапно спотыкаешься о выступающий из пола камень. В тот же момент срабатывает хитроумная секретная пружина, и огромный булыжник, вырвавшись из державшей его под самым сводом веревочной петли, со свистом летит вниз.

✎ ✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✎ ✗«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (187)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — (104)

## 325

Пройдя несколько сот метров, ты замечаешь медную решетку в полу.

○ **Остановиться и поднять ее** — (379)


○ Продолжить свой путь на север — (73)

## 326

---



Ты смазываешь жидкостью свои раны, но они не заживают. С любопытством рассматривая пустую бутылочку, ты размышляешь, что же за снадобье было в ней налито.

○ Если отсутствует «ключи/красная книга»: **Открыть красную книгу**,  ✓ «красная книга» — (159)

○ Отправиться с Тромом дальше на север — (366)


## 327

---



Стальная звездочка, просвистев мимо твоего виска, глубоко вонзается в одну из мраморных колонн. Повернувшись к приближающемуся к тебе с обнаженным мечом убийце, ты готовишься к решительной схватке.

## НИНДЗЯ МАСТЕРСТВО 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

 «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 9, ✓«312», X«Идет бой»

### 328

Твой меч отсекает дверную ручку, она падает на пол и, отделенная от основного тела Имитатора, растекается бесформенной полужидкой массой. Теперь, несмотря на переполняющие тебя самые мрачные предчувствия, тебе не остается ничего другого, как повернуть ручку правой двери.


Открыть — (68)

### 329

Гном выкрикивает: «Три черепа!», и ты без сознания падаешь на землю, сраженный разрядом ветвистой молнии, вырвавшейся из дверного замка...

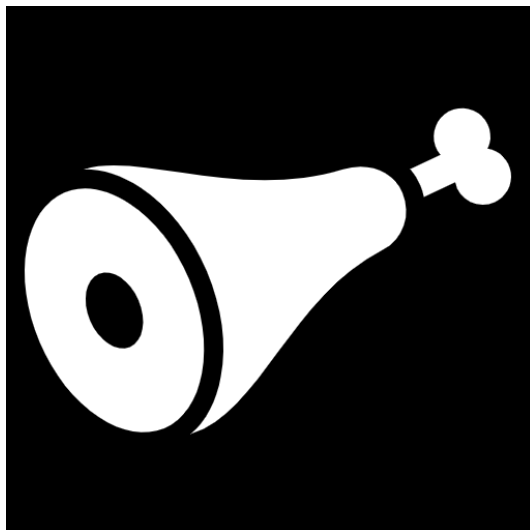
**\*Брось одну кость, прибавь к выпавшей цифре 1 и отними полученное число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поднимайся на ноги и продолжай испытание. В прошлый раз ты крупно ошибся, за что и поплатился сполна, не повторяй же собственных ошибок! Итак, в каком порядке ты вложишь самоцветы в отверстия замка:

 вычтешь из «Выносливость» случайное число от 1 до «6», «Выносливость» -1

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир — (304)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд — (329)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант — (67)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант — (385)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир — (149)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд — (378)**

## 330



Висящая на поясе Варвара сумка пуста. Ты находишь лишь кусок странно пахнущего сушеного мяса, завернутого в тряпку. Что ты будешь делать?

«труп варвара»

Съешь мясо. — (170)

Если отсутствует «ключи/Постамент»: Решишь не трогать мясо и подойдешь к постаменту. — (397)

Выйдешь из зала и продолжишь свой путь на запад. — (78)

## 331

Старичок берет протянутую тобой золотую монету и говорит, что в северном туннеле он видел деревянное кресло, вырезанное в форме гигантской хищной птицы. В ручке этого кресла есть секретная панель. Если сдвинуть эту панель, откроется углубление, в котором лежит стеклянный фиал с волшебным зельем. «Напиток этот называется Раздвоитель, если я правильно запомнил название. А теперь мне пора. Успеха тебе! Надеюсь, как-нибудь еще увидимся за пределами этого адского подземелья». С этими словами старичок медленно удаляется, а ты продолжаешь свой путь на запад.


«секретная панель»


В путь — (34)


## 332


Если в наличии 1 «Мешок/Еда», но отсутствует «Мешок/В макс» «Персонаж/Выносливость»: Перекусить (- 1 еда, + 4 выносливость),  (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует

06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), «Еда» -1, **X**«Мешок», на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Мешок/Напиток Мудрых»: **Напиток Мудрых**,  «Напиток Мудрых» = 0, приравнять «Мастерство» к «М макс», **X**«Мешок», на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Мешок/Напиток Сильных»: **Напиток Сильных**,  «Напиток Сильных» = 0, приравнять «Выносливость» к «В макс», **X**«Мешок», на предыдущий параграф

○ Если в наличии 1 «Мешок/Напиток Удачливых»: **Напиток Удачливых**,  «Напиток Удачливых» = 0, приравнять «Удачливость» к «У макс», **X**«Мешок», на предыдущий параграф

○ **Закреть мешок**,  **X**«Мешок», на предыдущий параграф


## 333


Ты тщательно прицеливаешься и кидаешь шар.


### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: **П**,  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(240)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал**,  «шар» -1 — **(345)**



При виде тебя гоблины моментально забывают о собственных разногласиях. Они не понимают из сказанного тобой ни слова и злобно рычат. Затем, выхватив свои короткие мечи, они бросаются на тебя. Сражайся с ними по очереди.

**ГОБЛИН** МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

**ГОБЛИН** МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

✎ «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 5, ✓«130», ✕«Идет бой»

## 335

Ты обходишь гигантскую тушу поверженного скалоеда и заглядываешь во тьму его норы. Твой взгляд может проникнуть вглубь лишь на несколько метров, однако и этого оказывается достаточно, чтобы понять, что пол ее слегка покат, а стены покрыты густой слизью.

Исследовать нору — (393)

Продолжить свой путь на запад — (206)

## 336

К сожалению, ты реагируешь недостаточно быстро, и стальная звездочка вонзается тебе в спину.

- 1 МАСТЕРСТВА

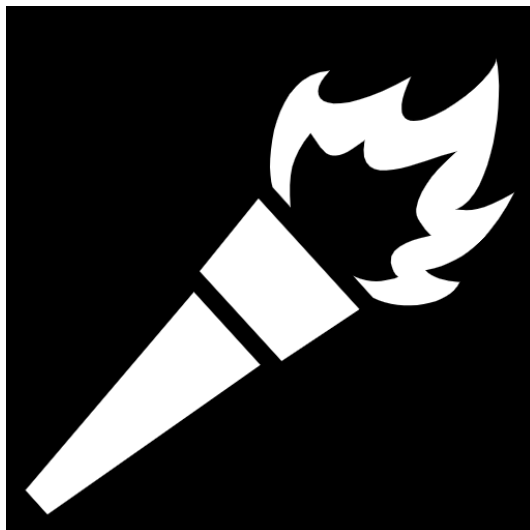
- 4 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, быстрее готовься к бою, ибо ниндзя уже кидает в тебя вторую звездочку.

✎ «Выносливость» -4, «Мастерство» -1

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Продолжить — (327)






Рукояткой меча ты разбиваешь стекло и проделываешь в нем дыру, достаточную, чтобы пролезть в комнату. В тот же миг на тебя обрушивается рой гигантских насекомых. Не теряя ни секунды, ты кидаешься в комнату и срываешь со стены пылающий факел. Огонь держит большинство гадких тварей на почтительном расстоянии, однако к тому времени, как ты успеваешь схватить корону и выбраться обратно в коридор, некоторые все же ухитряются ужалить тебя.

- 2 **ВЫНОСЛИВОСТИ**

*П* сгенерирован

- П **ВЫНОСЛИВОСТИ**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Гигантские насекомые не преследуют тебя, предпочитая остаться в своей ярко освещенной комнате. Ты внимательно рассматриваешь корону и с огромным разочарованием понимаешь, что она сделана из крашеной меди, а венчающий ее «алмаз» - не более чем ограненная стекляшка. С проклятием ты бросаешь корону на землю и задумываешься, куда идти дальше.

 «Скрытая Проверка» = 0, добавить к «Скрытая Проверка» случайное число от 1 до «6», отнять от «Выносливость» количество «Скрытая Проверка», «Выносливость» -2

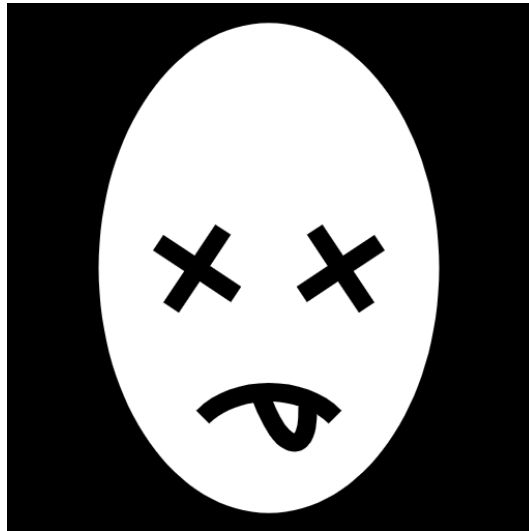
На запад — (226)

Вернуться на развилку и повернуть на север — (28)


Ты обвязываешься веревкой и берешь в руку факел, который дал тебе Тром (так, оказывается, зовут твоего новоявленного союзника). Тром начинает медленно спускать тебя в темную бездну. В свете факела ты можешь разглядеть ее ровные гладкие стены. Спустившись примерно на двадцать метров, ты достигаешь дна расщелины. Осмотревшись, ты замечаешь туннель, уходящий на север, зовешь Трома и рассказываешь ему о своем открытии. Он откликается и говорит, что сейчас обвяжет веревку вокруг выступа скалы и спустится к тебе. Вскоре Тром присоединяется к тебе, ловким рывком сдергивает веревку вниз, и вы углубляетесь в новый туннель.

## 339

---



Карлик качает головой и с презрением говорит: «Чтобы преодолеть Лабиринт Страха одной силы недостаточно - еще нужны мозги. Ты проиграл! Отныне и впредь ты останешься здесь, дабы не разгласить секреты подземелья прочим - тем, кто последует за тобой. Однако ты прошел долгий путь и мужественно сражался. За это я сохраню тебе жизнь — с этой минуты быть тебе моим слугой! И предписано тебе будет готовить Лабиринт Страха к приходу других храбрецов!». На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0



Стискивая ручки кресла, ты случайно нажимаешь секретную пружину - внезапно в подлокотнике открывается углубление, в котором лежит стеклянный флакон. Ты берешь его в руки и с удивлением читаешь этикетку: «Раздвоитель - только одна порция! Напиток сей позволит тебе принять форму любого живого существа, что близ тебя». Ты кладешь таинственный сосуд в заплечный мешок, встаешь с кресла и продолжаешь свой путь на север.


 «Раздвоитель» = 1

В путь — (209)

## 341

Достав из заплечного мешка деревянную трубку, ты с разбегу кидаешься в воду. Зажав трубку в зубах, ты ныряешь и высовываешь ее кончик на поверхность. Поступающего до ней воздуха оказывается вполне достаточно для дыхания. Обхватив руками и ногами опору моста, ты замираешь, с содроганием ожидая приближения троглодитов. Наконец, у тебя над головой раздаются их визгливые голоса - троглодиты долго не могут понять, куда ты делся, но в конце концов решают, что сильное течение унесло тебя в недра горы, где ты и нашел свою погибель. Их голоса начинают стихать и, выждав еще минут пять, ты осторожно выныриваешь на поверхность. Высунув голову из воды, ты убеждаешься, что троглодиты ушли, и, облегченно вздохнув, вылезает из реки. К сожалению, вся оставшаяся у тебя провизия размокла и превратилась в совершенно несъедобную мешанину. Перейдя по деревянному мостику на северный берег реки, ты шагаешь по кажущейся бесконечной пещере, пока не подходишь ко входу в туннель. Пройдя по нему несколько сот метров, ты видишь, что дорогу преграждает запертая дубовая дверь.

**Есть у тебя медный ключ?**

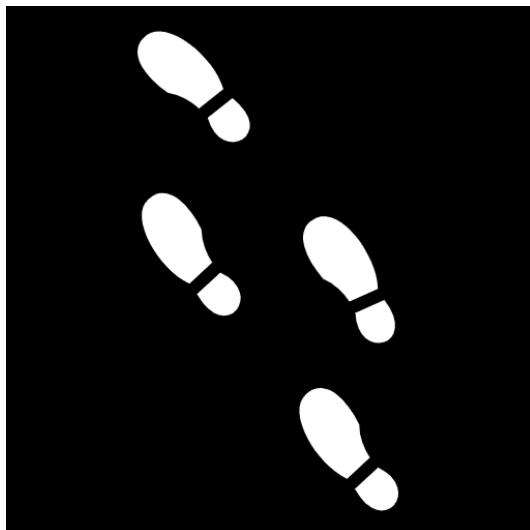
 «Еда» = 0

Да — (84)

Нет — (299)

342

---



Вскоре тыходишь еще к одной развилке - новый коридор поворачивает на запад, однако мокрые следы, по которым ты до сих пор шел, продолжают вести в северном направлении.

- Ты решаешь и дальше следовать по ним. — (247)

343

---




Хотя температура в туннеле очень высока, жидкость из бамбуковой трубки помогает тебе перенести жару.

- В путь — (269)

## 344

Было большой ошибкой оставлять свое оружие у красной черты, но теперь ты можешь воспользоваться снаряжением убитого тобой Ниндзя. Ты выбираешь один из его кинжалов и длинный кривой меч. Его закаленное лезвие отличается необычайной остротой, и ты не можешь не восхититься искусством выковавших его оружейников.

**+ 4 МАСТЕРСТВА**

 «Меч» = 1, «Мастерство» +4

В путь — (201)

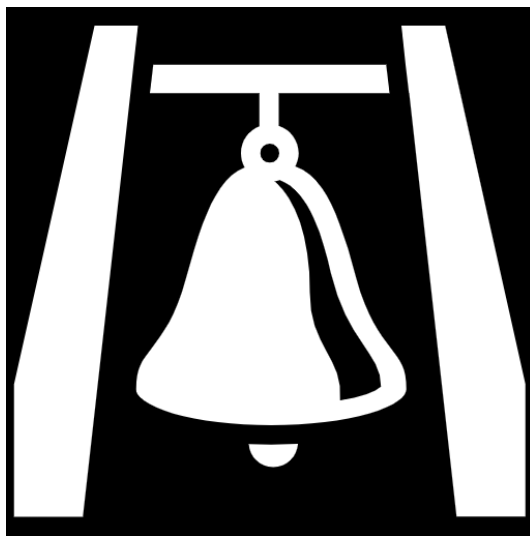
## 345

Деревянный шар пролетает мимо и, ударившись о стену, со стуком падает на пол.

Если в наличии 1 «Скрыто/шар»: **Кинуть второй шар** — (333)

Продолжай свой путь на запад — (112)

## 346



Ты идешь по западному туннелю и вдруг с удивлением замечаешь свисающий с потолка большой медный колокол.

Ударить в колокол — (367)

Продолжить свой путь — (229)

## 347

---

Вскоре ты подходишь к развилке.

- Продолжать свой путь на север — (355)
- Повернуть на запад — (373)

## 348

---

Ты говоришь Тромму, что убивать сейчас карлика бессмысленно и даже опасно - самостоятельно вам не удастся найти тайный проход и выбраться из этой комнаты. Ты предлагаешь ему напасть на карлика несколько позже, когда отыщется секретная дверь. Тромм неохотно соглашается, и ты говоришь карлику, что готов к испытанию. Карлик велит тебе следовать за ним, а Тромму - дожидаться его возвращения. Он открывает секретную дверь в полу, и вы спускаетесь в небольшую круглую келью. Карлик закрывает за собой дверь, протягивает тебе две игральные кости и приказывает кинуть их на пол. Ты подчиняешься - на одной кости выпадает шесть, на другой два - итого восемь. Карлик велит тебе кинуть кости еще один раз, но теперь ты должен предсказать результат - будет ли он меньше, больше или равен восьми.

- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Равен восьми** — (100)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Меньше восьми** — (197)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Больше восьми** — (181)

## 349

---

Ты бросаешься к двери, но сзади раздается сердитый окрик старика: «Остановись, несчастный, никому еще не удавалось скрыться от меня! Стой! Еще один шаг, и будешь ты обращен в камень!» Что ты будешь делать?

- Продолжишь бежать к двери. — (75)
- Обернешься и бросишься на старика с мечом. — (136)
- Остановишься и скажешь, что готов ответить на его вопрос. — (10)



Как только ты дотрагиваешься до дверной ручки, она начинает таинственным образом размягчаться. Ты пытаешься отдернуть руку, но с ужасом обнаруживаешь, что она прилипла. Внезапно из центра дверной панели вырастает огромный кулак и с силой бьет тебя в живот.

#### - 1 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -1

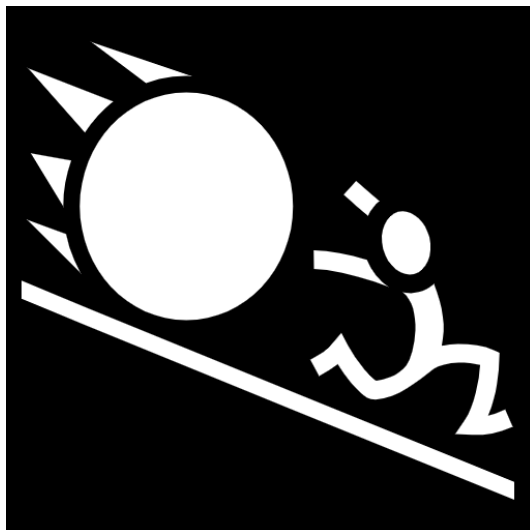
Если в наличии 1 «Мешок/Кувшин (кислота)», в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты всё еще жив** — (172)

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость», но отсутствует 1 «Мешок/Кувшин (кислота)»: **Ты всё еще жив** — (400)

Приблизившись к расprostертой на земле фигуре, ты узнаешь в ней Эльфийскую деву, вместе с тобой ступившую на Стезю Смерти. Из последних сил она борется с гигантским удавом, обвившим ее своими смертоносными кольцами. Что ты предпримешь?


Прийти на помощь Эльфийской деве — (59)

Вернешься в туннель и продолжишь свой путь на север — (325)



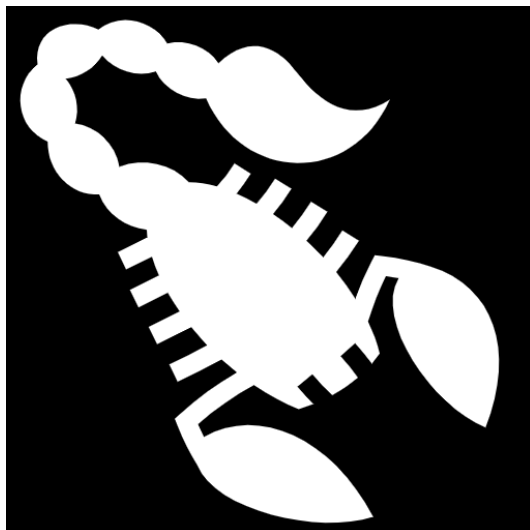
Пол коридора начинает медленно повышаться. Милю за милей ты идешь по нему на север, не встречая на своем пути ни развилок, ни дверей, ни даже ниш в стенах. Дорога до того однообразна, что ты совершенно теряешь бдительность и даже не замечаешь, как вдалеке возникает и начинает нарастать какой-то мерный рокот. Лишь когда пол начинает вибрировать у тебя под ногами, а отдаленный шум превращается в стремительно надвигающийся грохот, ты понимаешь, какую страшную допустил ошибку. Ибо через мгновение из темноты туннеля возникает катящийся прямо на тебя огромный валун. С каждой секундой он катится все быстрее и быстрее, и ты, отбросив в сторону тяжелый щит пытаешься спастись от него бегством.

**- 1 МАСТЕРСТВА**

 «Мастерство» -1, «М макс» -1

**Aaaa** — (173)

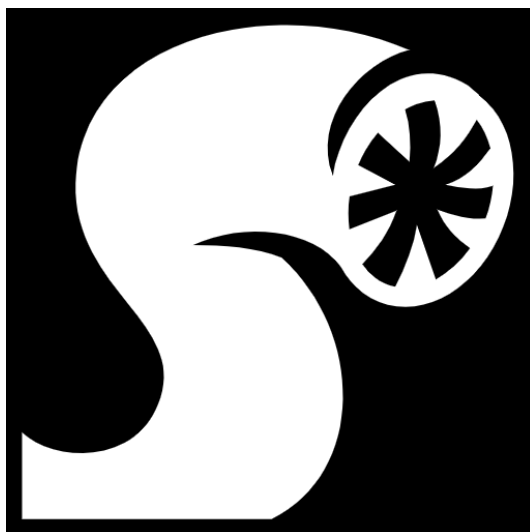




Ты кричишь карлику, что готов к схватке со Скорпионом. Деревянные ворота медленно поднимаются, и из темноты на арену выползает гигантский черный скорпион. Ты выхватываешь меч и готовишься к нападению злобного монстра, вооруженного двумя огромными клешнями и источающим яд жалом.

**ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН** МАСТЕРСТВО 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

 «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 15, ✓«143», X«Идет бой»



До тебя доносится грохот рушащихся скал. Он все нарастает, и неожиданно ты видишь, как стена справа покрывается трещинами и обваливается. Оцепенев от ужаса, ты смотришь, как сквозь образовавшееся отверстие протискивается гигантское похожее на червя существо с широкой пастью и мощными клешнями. Его огромные челюсти с легкостью крушат окружающие камни. Медленно поводя головой из стороны в сторону, монстр принюхивается к холодному воздуху туннеля. Он абсолютно слеп, однако, похоже, знает о твоем присутствии. Выставив перед собой ужасные клешни, он медленно направляется в твою сторону.

○ Сразиться со скалоедом — (196)

- Спасись бегством, вернуться к развилке и повернуть на восток — (210)

## 355

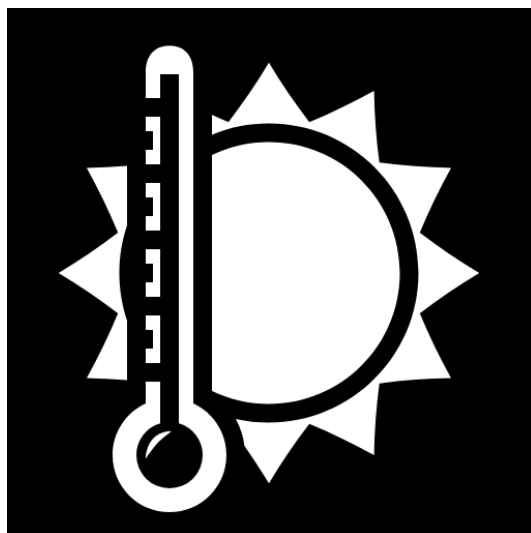
---

Пройдя несколько метров на север, ты видишь в восточной стене туннеля широкий арочный проход, закрытый тяжелым бархатным занавесом.

- Отдернуть занавес и пройти в арку — (195)
- Не трогать занавес и продолжить свой путь на север — (33)

## 356

---

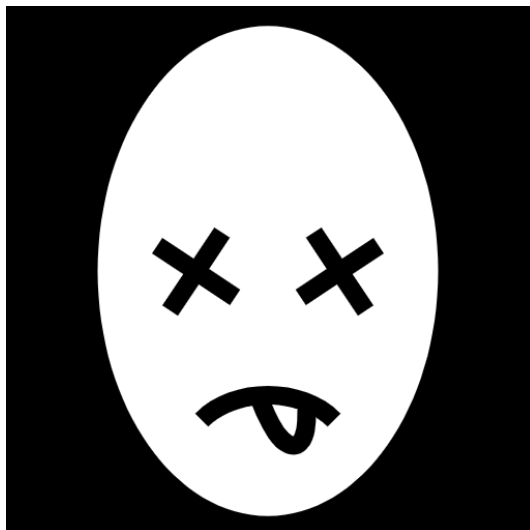


Жара все усиливается, ты обливаешься потом. От страшного зноя стены туннеля начинают светиться, все плывет у тебя перед глазами.


- Если отмечено «ключи/Бамбук»: Ты выпил жидкость из бамбуковой трубки — (343)
- Если отсутствует «ключи/Бамбук»: Ты не выпил жидкость из бамбуковой трубки — (242)

357

---




Кислота разъедает стенки твоего желудка и начинает пожирать жизненно важные органы! Сжигаемый страшной болью, ты теряешь сознание. На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0

358

---


У тебя не хватает сил, чтобы выломать тяжелую дверь. Вода доходит тебе уже до пояса, и в отчаянии ты прекращаешь попытки. Вода все поднимается и поднимается, вскоре ты теряешь опору под ногами, и вот уже твое лицо оказывается прижатым к холодному каменному потолку. Вода заливает тебе глаза, и через минуту ты чувствуешь, что больше не в силах сдерживать дыхание... Твое приключение подошло к бесславному концу!

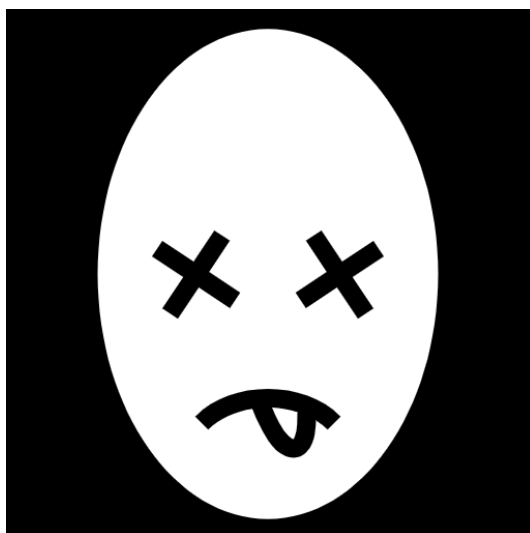
 «Выносливость» = 0



Сквозь заливающий туннель оглушительный звон до тебя доносится звук приближающихся шагов. Твой громкий вопль привлек внимание пещерной стражи! Еще несколько секунд - и из темноты туннеля показывается огромный гоблин. Его отвратительную морду перекашивает издевательская ухмылка, когда он проводит кончиком своего острого клинка тебе по горлу. Ты не в силах защищаться, и одним взмахом меча гоблин навсегда избавляет тебя от необходимости искать выход из страшного Лабиринта Страх!

**Твое приключение подошло к бесславному концу!**

 «Выносливость» = 0



Ты бежишь по тропинке, как вдруг чувствуешь страшное головокружение - все плывет у тебя перед глазами. Отравленный ядовитыми испарениями, ты без чувств падаешь на землю. Сознание вернется к тебе лишь на миг - когда покрытый гнойными язвами язык Кровожора оплетет твое беспомощное тело и утащит тебя на дно страшного озера. Когда твое тело начнет разлагаться и, пропитавшись отвратительной слизью, сделается достаточно мягким, Кровожор без помех полакомится твоей сладкой плотью!

## 361

Из-за отравления ядовитыми испарениями твоя реакция замедленна. Ты пытаешься уvertнуться от языка Кровожора, но ноги плохо слушаются тебя. Липкий язык оплетает твое тело и, повалив на пол пещеры, начинает тащить к озеру. Ты прижат к земле и не можешь вытащить меч.

**У тебя есть кинжал?**

- Если в наличии 1 «Мешок/Кинжал»: **Да** — (291)
- Если отсутствует 1 «Мешок/Кинжал»: **Нет** — (234)

## 362



Ты в отчаянии - земля вокруг абсолютно сухая! Растекаясь по желудку, кислота доставляет тебе ни с чем не сравнимые мучения.

**- 3 ВЫНОСЛИВОСТИ**

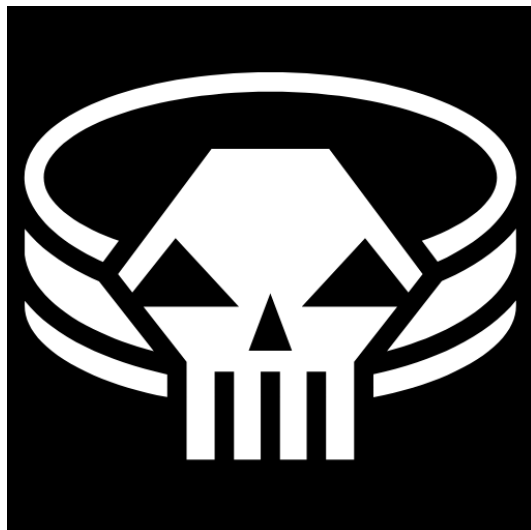
Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты всё еще жив.

✎ ✓ «Удача», «Выносливость» -3

Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, ✎ X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (215)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — (357)



Браслет изготовлен и заговорен злой ведьмой - он замедляет твою реакцию и затуманивает рассудок.

**- 4 МАСТЕРСТВА**

В ярости пнув ногой труп пещерного человека, ты отправляешься дальше на север.


 «Мастерство» -4


**В путь** — (232)

## 364

Жидкость содержит волшебное снадобье, дающее тебе способность распознавать скрытые ловушки и предугадывать опасности.

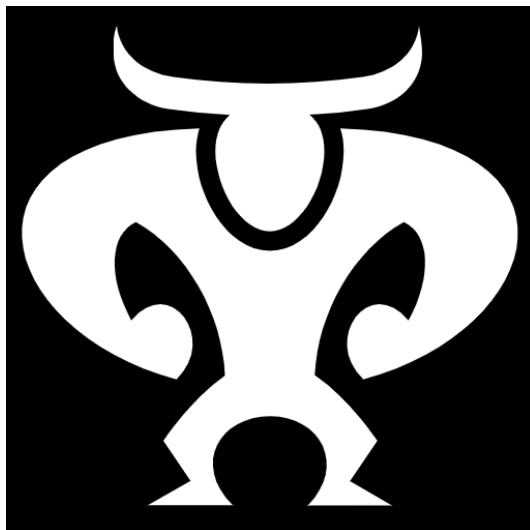
**+2 УДАЧЛИВОСТИ.**

 «Удача» +2

Если отсутствует «ключи/красная книга»: **Открыть красную книгу**,  ✓ «красная книга» — (159)

**Отправиться с Тромом дальше на север** — (366)

365



Ты кричишь карлику, что готов к схватке с Минотавром. Деревянные ворота медленно поднимаются, и пред тобой предстает ужасающее чудовище - получеловек, полубык. Пар со свистом вылетает из его ноздрей, громкий рев оглашает подземелье. Размахивая огромным топором, он бросается на тебя.

**МИНОТАВР** МАСТЕРСТВО 9 ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

 «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9, ✓«40», X«Идет бой»

366



Туннель резко поворачивает направо и далее идет в восточном направлении. Неожиданно Тром останавливается и делает тебе предостерегающий знак. Некоторое время он напряженно прислушивается и шепчет: «Я слышу чьи-то шаги. Вытаскивай меч!». Стараясь по возможности держаться в тени, вы крадетесь вперед и через минуту различаете приближающиеся силуэты двух вооруженных фигур. Издав боевой клич, Тром прыгает вперед. Ты видишь перед собой двух пещерных троллей. Размахивая топором, Тром кидается на одного из них, тебе же придется сразиться со вторым.

**ПЕЩЕРНЫЙ ТРОЛЛЬ** МАСТЕРСТВО 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

✎ «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 10, ✓«369», X«Идет бой», достигнута точка сохранения

## 367



Как только ты прикасаешься к медному колоколу, туннель наполняет гулкий погребальный звон. Стены, пол и потолок пронзает мощная вибрация, она болью отдается у тебя в голове, и ты судорожно стискиваешь зубы. Все твое тело сотрясает сильная дрожь, и ты в конвульсиях падаешь на пол.

**- 2 МАСТЕРСТВО**

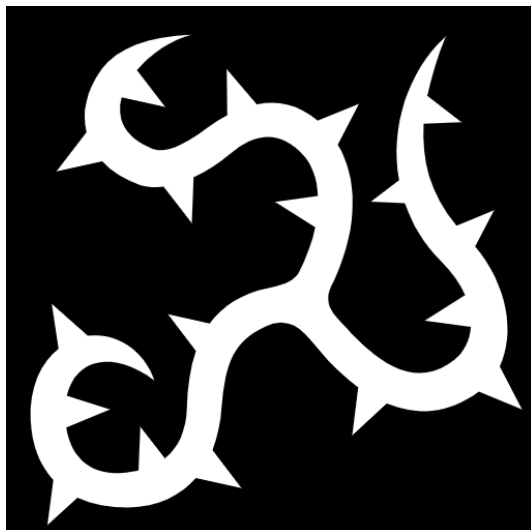
**- 2 ВЫНОСЛИВОСТЬ**

Катаясь по полу и зажимая уши руками, ты лихорадочно пытаешься отыскать способ остановить все усиливающуюся вибрацию. Что ты предпримешь?

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Закричишь как можно громче.** — (359)

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Попытаешься остановить колокол.** — (228)





Плющ продолжает самозабвенно нахваливать своего мерзкорожого братца, и ты на цыпочках крадешься к двери.

✓«Удача»

○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (283)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, «ПРОВЕРКА» = 0 — (267)



Как только ты опускаешь череп на мраморный постамент, срабатывает секретная пружина, и арбалеты выпускают в воздух тучу стрел.

✓«Удача»

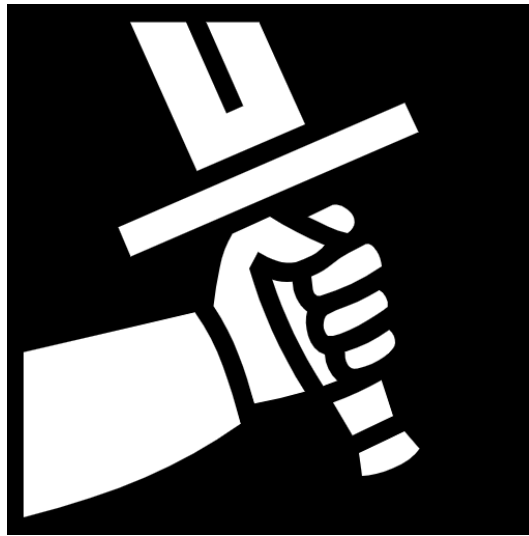
○ Если отмечено «скрыто/Удача»: **Проверить удачу**, X«Удача», «ПРОВЕРКА» = 0,

добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет** — (222)

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0 — (158)

## 370



Удар булавы приходится тебе по бедру, причиняя мучительную боль, - отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Тебя отбрасывает назад, однако тебе удастся сохранить равновесие и выхватить меч. К счастью, туннель очень узкий, и орки не могут атаковать тебя одновременно - сражайся с ними по очереди.

**ПЕРВЫЙ ОРК МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5**

**ВТОРОЙ ОРК МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4**

✎ «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 5, ✓«189-380», X«Идет бой», «Выносливость» -3

## 371

Ты взбираешься на ходули и делаешь несколько пробных шагов. Вскоре ты чувствуешь, что уже достаточно освоился с новым средством передвижения, чтобы рискнуть пересечь покрытый едкой слизью участок туннеля. Как только ты вступаешь в зеленое желе, ходули начинают гореть. Ты спешишь изо всех сил и вскоре достигаешь твердой почвы. К сожалению, все ходули покрыты слизью, и ты вынужден оставить их. Пройдя несколько метров на север, ты оказываешься на распутье.

Повернуть на запад — (131)


Продолжить свой путь на север — (74)




И снова звучит таинственный голос, однако теперь он полон презрения: «Что за жалкий слизняк заполз в наши владения?! - рокочет он - Хозяин припас для тебя особый подарок, трусливый раб!». Внезапно сквозь открывшиеся в потолке отверстия в комнату врывается поток воды. Вскоре они поднимается тебе до колен, и ты понимаешь, что в этой проклятой комнате тебя поджидала смертельная ловушка. Ты кидаешься к двери. Она накрепко заперта, однако ты в отчаянии пытаешься выломать ее плечом. **Проверка МАСТЕРСТВА**

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА-успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

 «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П,  добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «б», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**,  «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(90)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(358)**

Ты видишь, что впереди туннель резко поворачивает на север. Не доходя нескольких метров до поворота, ты останавливаешься, услышав верещание двух тоненьких голосков.

○ **Вытащить меч и осторожно заглянуть за угол** — **(179)**

○ **Предпочтешь вернуться назад к развилке и повернуть на север** — **(355)**

## 374

Ты тянешь за веревку, и тяжелый бархатный чехол начинает медленно подниматься. Доносящийся из клетки женский голос умоляет тебя поторопиться - он утверждает, что в комнате устроена смертельная ловушка, и менее чем через минуту устланный соломой пол провалится под твоей тяжестью.

- Помочь сидящей в клетке женщине — (217)
- Выскочить из комнаты и продолжить свой путь — (347)

## 375

Измученный долгим сражением, ты без сил падаешь на колени. Глядя на бездыханное тело Трома, ты чувствуешь, как ненависть к вероломному карлику переполняет твое сердце. Ты просто обязан как-то отомстить ему за гибель Трома! Поглощенный горькими думами, ты замечаешь вышедшего на арену карлика лишь, когда он останавливается прямо перед тобой и приставляет тебе к груди заряженный арбалет. «Я знаю, о чем ты думаешь, - говорит он бесстрастно, - однако помни, что я единственный, кто знает выход из этой комнаты. Вставай, настала пора прощаться!». Ты с трудом поднимаешься на ноги и, сопровождаемый карликом, проходишь в центральный зал. Там он подходит к северной стене и нажимает на какой-то выступ - в стене открывается проход, ведущий в тускло освещенный туннель. «Удачи тебе!», - говорит, улыбаясь, карлик.

 достигнута точка сохранения

- Войти в туннель — (319)
- Ударить карлика кулаком — (310)

## 376

Ты падаешь на спину, но, к счастью, заплечный мешок смягчает силу удара.

- 1 МАСТЕРСТВА

- 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: На дне расщелины царит непроглядная тьма, и ты начинаешь на ощупь пробираться по ее неровному полу. Неожиданно твои пальцы натываются на какой-то твердый холодный предмет. Он небольшой и абсолютно круглый, однако в темноте ты не можешь определить, что это такое. Ты кладешь его в заплечный мешок, рассчитывая рассмотреть повнимательней, как только вылезешь на поверхность. Ты продолжаешь продвигаться вперед и вскоре достигаешь стены. Она слишком гладкая, и тебе приходится мечом вырубать в ней уступы для рук и ног. Изрядно повозившись, тебе, наконец, удается выбраться из расщелины. Ты тут же достаешь из заплечного мешка найденный предмет - оказывается, ты нашел шар, вырезанный из кроваво-красного рубина! Ты очень доволен и, несмотря на многочисленные ушибы, насвистывая, продолжаешь свой путь на восток. Иди на 237.

 «Мастерство» -1, «Выносливость» -2, «Рубин» = 1

## 377




Гоблины так увлечены потасовкой, что тебе удастся незамеченным прокрасться мимо них. Облегченно вздыхая, ты отправляешься дальше на север.

## 378

Гном выкрикивает: «Одна корона, два черепа!», и ты без сознания падаешь на землю, сраженный разрядом ветвистой молнии, вырвавшейся из дверного замка...

**\*Брось одну кость, прибавь к выпавшей цифре 1 и отними полученное число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поднимайся на ноги и продолжай испытание. С одним самоцветом ты угадал, но с каким именно? Ты вздыхаешь и неуверенно пробуешь следующую комбинацию:

-  вычешь из «Выносливость» случайное число от 1 до «6», «Выносливость» -1
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир — (304)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд — (329)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант — (67)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант — (385)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир — (149)**
  - Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд — (378)**

## 379

Решетка закрывает отверстие глубиной примерно в метр. На дне лежат крюк и кожаный мешочек.

- Достать их — (165)
- Продолжить свой путь на север — (73)

## 380



Извернувшись, ты успеваешь отразить удар. К счастью, туннель очень узкий, и орки не могут атаковать тебя одновременно - сражайся с ними по очереди.

**ПЕРВЫЙ ОРК МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5**

**ВТОРОЙ ОРК МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4**

 «Мастерство» = 5, «Выносливость» = 5, ✓«189-380», ✗«Идет бой»

## 381

Слава богам! Повреждения, нанесенные твоей руке таинственным щупальцем, только кажутся серьезными.

**- 1 ВЫНОСЛИВОСТИ**

Кончиком меча ты осторожно подцепляешь крюк и кожаный мешочек, в котором оказывается крохотный латунный колокольчик. Упаковав свои находки в заплечный мешок, ты отправляешься дальше на север.

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Кончиком меча ты осторожно подцепляешь крюк и кожаный мешочек, в котором оказывается крохотный латунный колокольчик. Упаковав свои находки в заплечный мешок, ты отправляешься дальше на север.

 «Колокольчик» = 1, «Крюк» = 1, «Выносливость» -1


- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **В путь — (73)**

## 382

---

Ты вдыхаешь ядовитый газ и чувствуешь, как тысячи крошечных иголок впиваются в твои легкие.

### - 3 ВЫНОСЛИВОСТИ

 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Ты еще жив** — (160)


## 383

---

Разорвав пополам свою толстую кожаную куртку, ты тщательно обвязываешь ею ноги, чтобы обеспечить им хоть какую-нибудь защиту от едкого желе. Гигантскими прыжками ты устремляешься вперед. Преодолев покрытый зеленой слизью участок туннеля, ты падаешь на пол и лихорадочно пытаешься сорвать с ног пылающие лохмотья. Однако кое-где адская слизь все-таки прожгла толстую кожу насквозь и успела проесть себе путь к твоим коленям.

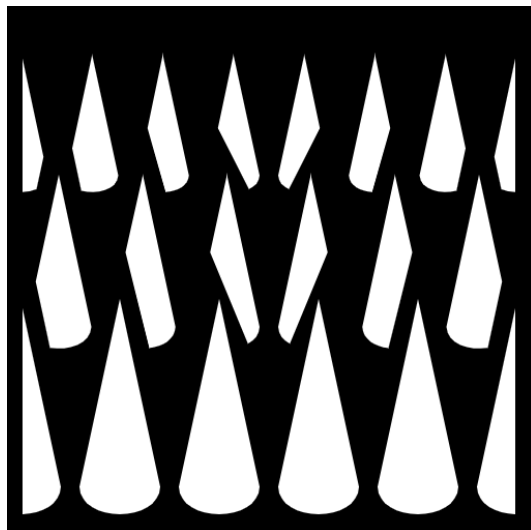
### - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Пройдя несколько метров на север, ты оказываешься на распутье.

 «Выносливость» -2

**Повернуть на запад** — (131)

**Продолжить свой путь на север** — (74)



Дверь открывается в просторный зал, и ты в ужасе останавливаешься. Ты видишь одного из своих конкурентов - Варвара - нашедшего здесь неожиданную и страшную смерть. Его тело насквозь пронзено длинными медными шипами, закрепленными на выскочившей из пола деревянной раме. Пол усеян мусором и обломками, скрывающими хитроумную пружину, на которую злосчастный Варвар, должно быть, наступил, тем самым приведя в действие смертоносный механизм. В противоположном конце зала вырублена неглубокая ниша, в которой на деревянном постаменте стоит серебряный кубок. Что ты предпримешь?


- Подойдешь к Варвару и обмочишь его — (330)
- Подойдешь к постаменту. — (397)
- Закроешь дверь и продолжишь свой путь на запад. — (78)

## 385

Гном выкрикивает: «Одна корона, два черепа!», и ты без сознания падаешь на землю, сраженный разрядом ветвистой молнии, вырвавшейся из дверного замка...

**\*Брось одну кость, прибавь к выпавшей цифре 1 и отними полученное число от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поднимайся на ноги и продолжай испытание. С одним самоцветом ты угадал, но с каким именно? Ты вздыхаешь и неуверенно пробуешь следующую комбинацию:

-  вычешь из «Выносливость» случайное число от 1 до «6», «Выносливость» -1
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Бриллиант Сапфир** — (304)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Сапфир Изумруд** — (329)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Изумруд Бриллиант** — (67)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Изумруд Сапфир Бриллиант** — (385)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Бриллиант Изумруд Сапфир** — (149)
- Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **Сапфир Бриллиант Изумруд** — (378)



386



Уровень МАСТЕРСТВА отражает степень твоего искусства владения мечом и общий уровень боевой подготовки; чем он выше, тем лучше.

○□, ✎ добавить к «Мастерство» случайное число от 1 до «6»,  
«Мастерство» +6 — (266)

387



Зеркальный Демон даже не пытается защищаться - кажется, все, что ему нужно, это схватить тебя за руку.

**ЗЕРКАЛЬНЫЙ ДЕМОН МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7**

**\*демон убивает с одного удара**

✎ «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 10, ✓«327», X«Идет бой»

## 388

---

Все еще ухмыляясь, мерзкий старичок смотрит на тебя и кричит:

«Неверно!» — (25)


## 389

---

Как только твоя голова оказывается в луче света, ты слышишь приглушенные голоса. Мерцающие человеческие лица больше не смеются, теперь они выражают лишь отчаяние и муку. Прямо перед тобой возникает преисполненное скорби лицо молодой девушки, губы ее начинают что-то шептать. Решив, что она обращается к тебе, ты напрягаешь слух и разбираешь такие слова:

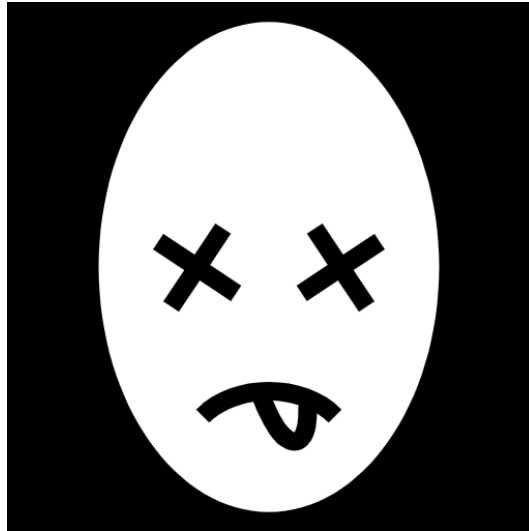
«Путник, коль встретится тебе на пути вода,  
не поворачивай в страхе назад.  
Коль желаешь достичь великой цели,  
набирай в грудь воздуха и смело ныряй».

Запомнив совет молодой девушки, ты минуешь луч голубого света и продолжаешь свой путь на север.


 ✓ «совет призрака»

На север — (32)

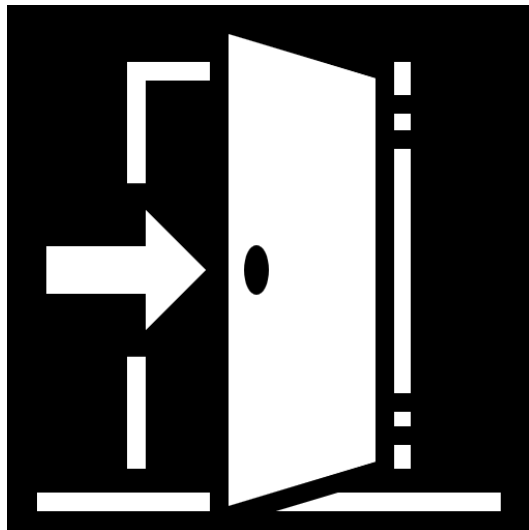
390



Как только тыходишь к телу воина и прикасаешься к лежащему близ его руки самоцвету, они тут же растворяются в воздухе! Дверь у тебя за спиной с грохотом захлопывается, и сверху раздается какой-то зловещий скрип. Ты поднимаешь глаза и с ужасом видишь, как потолок кельи начинает медленно опускаться. Ты бросаешься к двери, но она заперта. Потолок продолжает опускаться, и вскоре ты уже вынужден лечь на пол. Упираясь в потолок руками и ногами, ты стараешься хоть как-то сдержать его неумолимое движение. Но тщетно, и вскоре каменные тиски превращают твое тело в бесформенную лепешку из мяса, кожи и раздробленных костей! На этом твое приключение окончено!

 «Выносливость» = 0

391



Туннель поворачивает направо и далее ведет в северном направлении. Слева ты видишь приоткрытую дверь, из-за которой раздаются крики о помощи.

- Открыть дверь — (398)
- Продолжить свой путь на север — (29)



В глубокой сводчатой нише, выдолбленной в западной стене туннеля, стоит высокое деревянное кресло, вырезанное в форме гигантской хищной птицы.

- Сесть в кресло — (3)
- Продолжить свой путь на север — (209)

## 393

Постукивая мечом по стенам, ты вслепую пробираешься по норе, с трудом выдирая ноги из покрывающей ее липкой слизи. Тебе уже начинает казаться, что ты бредишь по этому беспорядочно извивающемуся туннелю целую вечность, когда спереди до тебя доносится какой-то шум. Похолодев от ужаса, ты стараешься хоть что-нибудь рассмотреть в окружающей тебя кромешной тьме, как вдруг чувствуешь, что гигантские клешни еще одного скалоеда смыкаются вокруг твоего горла. Привлеченный теплым запахом крови на твоём мече, чудовищный монстр все сильнее и сильнее сжимает клешни до тех пор, пока твой позвоночник не лопаётся с сухим треском. Твое приключение окончено!

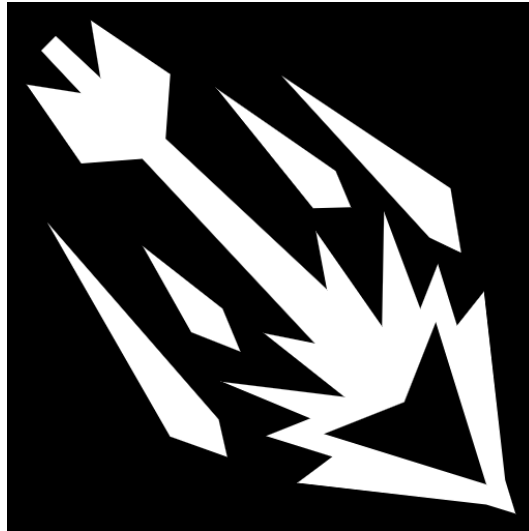
 «Выносливость» = 0

## 394


Ты трешь, золотое кольцо и просишь его, чтобы Зеркальный Демон был водворен в свой собственный мир и никогда больше не возвращался. Все еще продолжая двигаться тебе навстречу, Демон начинает мерцать и медленно растворяться в воздухе. Наконец, издав жуткий вопль, он исчезает совсем, и ты можешь беспрепятственно продолжать свой путь на север.


- В путь — (273)

395




Как только ты поднимаешь кубок, срабатывает секретная пружина, и из деревянного постаumenta вылетает дротик.

 ✓ «Удача»

Проверить удачу,  X «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: **Вам везет — (14)**

Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: **Вам не везет**,  «ПРОВЕРКА» = 0 — **(98)**

396



Увязая в мягком пористом веществе, ты с трудом перелезаешь через валун. Вновь оказавшись на твердой земле, продолжаешь свой путь на восток.

На восток — **(83)**

## 397



Осторожно переступая через наваленные на полу груды мусора, тыходишь к постаменту и видишь, что серебряный кубок доверху наполнен пузырящейся красной жидкостью. Что ты будешь делать?

 ✓ «Постамент»

- Выпьешь красную жидкость. — (395)
- Если отсутствует «ключи/труп варвара»: Оставишь кубок и подойдешь к Варвару, чтобы обыскать его — (330)
- Выйдешь из зала и продолжишь свой путь на запад. — (78)


## 398

Открыв дверь, тыходишь в небольшую комнату с выстланным соломой полом. В центре комнаты стоит большая, закрытая черным бархатным чехлом, клетка высотой около двух метров. К верхушке чехла привязана веревка, переброшенная через вделанное в потолок медное кольцо; другой ее конец свободно свисает до самой земли.

- Потянуть за веревку и поднять чехол — (374)
- Выйти из комнаты и продолжить свой путь на север — (347)

## 399

Ты вновь тянешься к свитку пергамента, лежащему среди груды обратившихся в прах костей. Развернув свиток, ты видишь план какой-то комнаты, в центре которой изображен чудовищный монстр. Под рисунком старинными буквами выведены следующие слова: «Путник, коль встретится тебе Мантикор, берегись хвоста его. Да убережет тебя твой верный щит от шипов, что наполняют воздух». Ты свертываешь пергамент, прячешь его в заплечный мешок и, размышляя, что могут означать прочитанные тобою слова, направляешься к нише, вырубленной в западной стене зала.

 «Свиток» = 1, ✓«ебуча мантикора»

К нише — (109)

## 400



Кулак вжимается в поверхность двери и готовится нанести тебе новый удар. Свободной рукой ты лихорадочно вытаскиваешь меч и пытаешься разрубить дверную ручку. Тебя атакует существо, обладающее способностью принимать любую удобную ему форму - Имитатор.

**ИМИТАТОР** МАСТЕРСТВО 9 ВЫНОСЛИВОСТЬ 2

 «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 2, ✓«236», X«Идет бой»

## 401

В западной стене туннеля виднеется широкий пролом. Ты стоишь перед входом в обширную пещеру, откуда доносится постепенно слабеющий крик. Со своего места ты можешь различить лишь очертания человеческой фигуры, катающейся по полу у дальней стены пещеры. Что ты будешь делать?

Зайти в пещеру и выяснить, что там происходит — (351)

Продолжать свой путь на север — (325)

## 402

Не осмеливаясь смотреть вниз, ты осторожно ступаешь на туго натянутый канат. Когда уже половина пути остаётся за спиной, ты оступаешься и теряешь равновесие.

### Проверка МАСТЕРСТВА

*\*Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА - успех. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, - провал.*

✎ «ПРОВЕРКА» = 0

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА»: П, ✎ добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», приравнять «Скрытая Проверка» к «ПРОВЕРКА», отнять от «Скрытая Проверка» количество «Мастерство»

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Успех**, ✎ «ПРОВЕРКА» = 0, «Скрытая Проверка» = 0 — **(259)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», в наличии 1 «Скрыто/Скрытая Проверка»: **Провал** — **(85)**

## 403



Существо перед тобой - наводящий ужас Манти-кор! Пока ты стоишь в растерянности, не зная, что предпринять, он взмахивает хвостом, и воздух прорезает множество длинных острых шипов.

### - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: Ты все еще жив, поскорее вытаскивай меч и нападай на Мантикора, пока он не успел нанести тебе еще более страшный удар.

### МАНТИКОР МАСТЕРСТВО 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 11

✎ «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 11, ✓«196», X«Идет бой», «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Выносливость»: **К бою с м** — **(105)**



## 404

Через некоторое время туннель оканчивается тупиком. Из стены торчит жерло широкой деревянной трубы. Возвращаться у тебя нет ни малейшего желания, и ты решаешь рискнуть. Подтянувшись на руках, ты забираешься в трубу и, соскользнув вниз, падаешь с высоты нескольких метров на пол обширной пещеры.

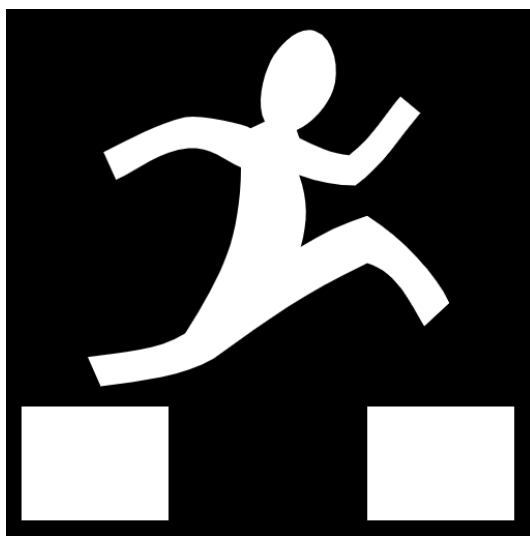
Продолжить — (272)

## 405

Ты проходишь несколько сот метров на восток и подходишь к развилке. Стены, пол и потолок ведущего на юг прохода покрыты толстым слоем отвратительной зеленой слизи. Ты решаешь, что повернуть на север будет безопаснее.

В путь — (74)

## 406



Как следует, разбежавшись, ты прыгаешь.

«Удача»

Если отмечено «скрыто/Удача»: Проверить удачу,  «Удача», «ПРОВЕРКА» = 0, добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», добавить к «ПРОВЕРКА» случайное число от 1 до «6», отнять от «ПРОВЕРКА» количество «Удачливость», «Удачливость» -1

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», «скрыто/Удача»: Вам везет — (137)


Если в наличии 1 «Персонаж/ПРОВЕРКА», но отсутствует «скрыто/Удача»: Вам не везет,  «ПРОВЕРКА» = 0 — (76)

## 407

Принесенные карликом яства просто отменны! Поев, ты чувствуешь себя гораздо лучше.

### + 2 ВЫНОСЛИВОСТИ

Удовлетворенный, ты усаживаешься на песок и начинаешь дожидаться возвращения карлика.

 (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1), (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1),  «Мешок»


**Ждать**,   «Мешок» — (81)

## 408

Туннель начинает расширяться. Впереди ты видишь вход в огромную пещеру, из которой доносится гомон многочисленных тонких голосков. Стараясь остаться незамеченным, ты подкрадываешься ко входу и заглядываешь внутрь. Ты видишь множество низеньких длинноухих и длинноносых человечков, танцующих вокруг огромного золотого постамента. Что ты предпримешь?

**Войдешь и заговоришь с ними.** — (133)

**Постараешься прокрасться мимо них незамеченным.** — (237)

Если в наличии 1 «Мешок/Раздвоитель»: **Выпьешь Раздвоитель**,   
«Раздвоитель» = 0 — (95)



Несмотря на то, что кругом падают обломки сталактитов, тебе удастся невредимым добежать до спасительного туннеля. Ты оглядываешься и видишь, что Тром, прикрывая голову руками, со всех ног мчится к тебе. Он врывается под арку и, тяжело дыша, обессиленный валится на каменный пол. Он извиняется за свой опрометчивый поступок и в знак примирения протягивает тебе руку. Ты советуешь Трому в следующий раз объясняться жестами и пожимаешь протянутую руку. Улыбаясь, вы отправляетесь по туннелю дальше на восток.

○ В путь — (167)

## 410

Очнувшись, ты видишь, что Тром снял у тебя с пальца волшебное кольцо, швырнул его на пол и разрубил ударом топора. Затем, презрительно усмехаясь, он молча поворачивается и удаляется на восток. Медленно поднявшись на подгибающиеся ноги, ты бредешь вслед за ним.

○ В путь — (157)

## 411

Реакция не подводит тебя, и, ловко увернувшись от языка Кровожора, ты перерубаешь его одним ударом своего доброго клинка. Чудовище ревет от боли и, ринувшись вперед, пытается схватить и сжать тебя своими беззубыми челюстями. Тебе предстоит битва не на жизнь, а на смерть.

**КРОВОЖОР** МАСТЕРСТВО 12 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10


✎ «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 10, ✓«225», ✕«Идет бой», «Счетчик ударов» = 0

# 412

---

Хотя найденного продовольствия хватает лишь на то, чтобы слегка перекусить, ты чувствуешь себя гораздо бодрее.

## + 1 ВЫНОСЛИВОСТИ

 (Если отсутствует 06cf9d37-9a86-4f00-bdca-9fb49e659206 «Персонаж/Выносливость»: «Выносливость» +1)

Если отмечено «ключи/склянка ниндзи»: **Смазать свои раны из найденной тобой склянки — (130)**

**Забрать бриллиант и покинуть пещеру,  «Алмаз» +1 — (404)**