



Этому миру
снова
грозит опасность
оказаться
во власти Хаоса.

Будь ты воин,
странствующий
поэт,
чародей
или просто
лихой человек,
спасение его
зависит
только от тебя
и от того,
как Удача метнет
твои
игральные
кости!



СТРАННИК, ИЗГОНЯЮЩИЙ МРАК

КНИГА-ИГРА



ИГРАЙТЕ
С НАМИ!
ИГРАЙТЕ
ПРОТИВ
НАС!

Ферен Цешке

СТРАННИК, ИЗГОНЯЮЩИЙ МРАК

КНИГА-ИГРА



Скан и OCR: kiot

Корректировка: werewolf, Jumangee



<http://myquest.ru>

ПРЕДИСЛОВИЕ

Читатель, что вы держите в руках? Если вы знаете, то дальше предисловие можно не читать. Согласитесь, свобода выбора – главный принцип ролевых игр, к категории которых относится данное издание. Подобные игры довольно широко распространены в странах Европы и Америки, и хотя существует точка зрения, что своим рождением они обязаны компьютерному буму, смеем вас заверить, что это заблуждение.

Во-первых, издавать их начали в пятидесятые годы XX в., то есть задолго до того, как «Дум», «Еретик» и «Мист» ворвались в нашу жизнь. В связи с этим ролевою игрою можно даже считать предтечей компьютерной.

Во-вторых, несмотря на первоначальное сходство, ролевая игра имеет существенные отличия от компьютерной. Машина играет против вас консервативно, следуя алгоритму, и, как бы хорошо ни была сделана программа, вы вырабатываете комплекс навыков борьбы с ней. Все зависит от времени, проведенного у дисплея; чем дольше вы играете (а это иногда необратимо сказывается на умственных способностях), тем увереннее ваши руки нажимают на клавиши. Даже в категории стратегических игр вы вырабатываете один-два приема, приводящих, как правило, к победе, а затем с нетерпением будете ждать выхода новой версии полюбившейся игры.

В ролевой игре, особенно когда собираются несколько участников, этот номер не пройдет. Это не значит, что опыт не имеет никакого значения. Наоборот, чем больше у вас практики, тем интересней играть. Общение и импровизация – вот два принципа ролевой игры. В этом смысле игра уже приближается к театру. Каждый игрок, как актер, исполняет роль выбранного им персонажа, делает это индивидуально и неповторимо. Конечно, в этом случае тоже возможны штампы, но партнеры интуитивно отвергают такую методику игры, поскольку сразу становится не интересно.

Однако при подготовке этой книги нас больше волновал другой вопрос: «Приживутся ли подобные издания на нашей российской почве?» Нельзя сказать, что эта игра является первым отечественным опытом такого рода, аналоги уже были; но для издательств, выпускавших их, это было всего лишь эпизодом, локальным экспериментом. Мы пошли по совершенно иному пути.

Во-первых, «Странник, изгоняющий Мрак» – игра не переводная, а авторская, родившаяся изначально в отечественной среде, хотя разработал ее концепцию венгерскоподданный Фэрэн Цешке. Однако вырос наш автор в России, прекрасно знает русский язык и работал над книгой в тесном контакте с редакцией.

Во-вторых, эта книга – первая ласточка из серии, которую мы назвали «Играйте с нами! Играйте против нас!» Это тоже своеобразная игра...

Мы предлагаем вам общие принципы ролевой игры, новые сюжеты и приемы. Если вам нравится – вы покупаете, и мы ВСЕ выигрываем. Если вам не нравится – МЫ проигрываем и продолжаем клепать «Конана», благо эту книгу читают и стар, и мал, и бандит, и страж порядка...

ИСТОРИЯ И ЛЕГЕНДЫ ГОХАНА



ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПРЕДАНИЯ О СТРАННИКЕ

Название «Гохан» бесполезно искать на картах. Однако этот своеобразный мир столь же реален, как и наш, и все обитающие в нем существа живут, волей-неволей подчиняясь все тем же всесильным законам природы. Отличия непринципиальны, достаточно просто знать, что здесь возможно то, что уже невозможно у нас, и учитывать это, если вас по какой-либо причине занесет в Гохан. Причем в этом есть даже некое очарование, т. к., попав сюда, вы внезапно сможете ощутить себя совершенно иным человеком и пуститься в приключения, на которые, может статься, никогда не отважились бы в нашу цивилизованную эпоху. Однако попробуем по порядку поведать, опираясь только на строго проверенные факты, то небольшое, что нам известно о мире под названием «Гохан».

По мнению специалистов по лингвистике, слово «Гохан» может быть переведено как «малая часть» чего-то несравненно большего. Откуда возникло такое название и почему им был назван целый мир, видимо, навсегда останется загадкой.

По всей видимости, самой обширной частью суши в Гохане является одноименный остров, о котором мы имеем наиболее подробные сведения; на основании их и составлена прилагаемая нами карта. Остров этот довольно внушительных размеров и является, видимо, частью материка, опустившегося на дно моря в результате грандиозной геологической катастрофы. Может быть, как раз название «Гохан» и является смутным воспоминанием об этом катаклизме...

Ландшафт острова разнообразен, природа богата диковинками, почва плодородна (в некоторых округах собирают в год по три-четыре урожая), но, несмотря на благоприятные условия, нравы обитателей городов и селений Гохана жестокие, их обычаи во многом напоминают те, что бытовали в нашем собственном средневековом прошлом.

Народ в Гохане более чем темен и безнадежно необразован. Его представления о собственной истории сводятся к полудюжине подзабытых легенд, пересказываемых порой настолько вольно, что хоть сколько-нибудь систематизировать их практически невозможно.



Последнее крупное событие, отразившееся в большинстве гоханских преданий, – война. Несколько столетий назад она разрушительным валом прокатилась по всем землям, унеся с собой половину населения и превратив в руины половину городов этого мира. Неправдоподобно страшные битвы разгорелись тогда между сторонниками Воителя Света и армиями Черного Мудреца – двух предводителей, когда-то вместе стоявших у истоков этого прекрасного мира. Так, по крайней мере, считают люди, у других же жителей Гохана на этот счет имеются собственные представления.

Жители Минвара рассказывают, что началась эта война после того, как два сеттантских монаха каким-то чудом выкрали у Хранителей Ожерелье Мира, состоящее из пяти Кристаллов Стихий. Это ожерелье с незапамятных времен являлось всеобщим достоянием Гохана и, по мнению мудрецов, тысячелетиями было залогом процветания всех рождавшихся под его счастливым небом. Были ли сеттантские монахи подосланы Черным Мудрецом или нет, так до сих пор никто и не выяснил, но сразу после исчезновения Ожерелья спокойствие и порядок в мире были забыты почти на столетие. Приверженцы Черного Мудреца, воспользовавшись смутой, двинули свои страшные полчища на завоевание всего Гохана. Война коснулась буквально каждого, и участвовали в ней все разумные существа: смертные, волшебники, маги, демоны, великаны, орки, гномы...

Черный Мудрец почти достиг вожделенной цели. Однако в самый решающий момент произошло нечто необъяснимое: внезапно армии Мрака почему-то утратили прославивший их с первых дней войны яростный боевой дух. Только тогда сплотившиеся приверженцы Света нанесли силам Тьмы ряд ощутимых ударов. Конец же войне положила прославляемая и поныне во многих песнях битва на Синих болотах. После нее армии Черного Мудреца перестали существовать как единое целое. Самые крупные из их остатков отступили и укрепились на Острове Пурпурной Медузы, где, по мнению многих, и находилось главное святилище Черного Мудреца, остальные же рассеялись и окопались в самых труднодоступных местах, куда редко кто из смертных забредает.

О войне сложено немало сказаний, устно передающихся от одного поколения к другому. Одно из них, известное как «Легенда о Страннике, Изгоняющем Мрак», возникшее сразу после битвы на Синих болотах, гласит, что силам Света не удалось тогда навсегда искоренить могущество Мрака и что единственное средство в борьбе с ним – Ожерелье Мира – было утеряно. Все, что от него осталось, – это обрывки цепи, некогда скреплявшей чудесные Кристаллы Стихий. Когда-нибудь окрепшие силы Мрака наверняка вырвутся с острова Пурпурной Медузы, равновесие между Светом и Тьмой будет нарушено, и вновь по городам и селениям запыхает черный огонь братоубийственной войны, грозящий погубить этот мир навсегда. И до тех пор не исчезнет угроза беды, пока на путаных дорогах Гохана не появится герой, способный, собрав рассеянные Кристаллы, прийти на Остров Пурпурной Медузы и, изгнав Мрак, принести всем грядущим поколениям радость светлого мира. Так гласит одно из преданий, возникших в те давние времена.

ПРАВИЛА ИГРЫ



Эту легенду рассказывают в каждой семье, и каждый отец втайне надеется, что именно его сын станет этим новым героем; но ни один из бравшихся за это дело смельчаков до сих пор не смог достичь столь благородной цели.

Проклятие новой войны страшным знамением нависает над всеми живущими между горами Братьев и крепостями Ворот. Силы Мрака с каждым годом дают о себе знать все чаще и чаще, все больше становится ненависти и вражды. Сколько междоусобиц вспыхивает на еще недавно мирных землях! Разбой вновь начинает править на сухопутных и морских дорогах Гохана. Неужели вал зла и несправедливости сможет выплеснуться из-за гор Залива? И, боясь верить в новое пришествие древнего ужаса, обитатели Гохана еще ожидают Странника, который Изгонит Мрак.

А может быть, это сможет совершить человек из нашего мира, перевоплотившийся в обитателя Гохана? Думается, попробовать стоит – это и интересно, и увлекательно, да и не представляет для нас никакой опасности.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Цель игры

Данная игра относится к категории ролевых, поэтому игрок сможет успешно реализовать игровую задачу, только если он правильно «разовьет» личность выбранного им персонажа (Странника).

В личности персонажа выделяются четыре главных качества (см. часть «РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ»), которые игрок может совершенствовать, получая в процессе игры за каждое успешно преодоленное препятствие и одержанную победу определенное количество престижа – игровых очков (очков бонуса). Одновременно бродя по горным и лесным тропам Гохана, посещая самые заброшенные и гиблые места, игрок в образа своего странника приобретает необходимые для последней схватки оружие, помощников и магические предметы; осваивает древнее смертоносное искусство гоханских колдунов и приобретает другие необходимые знания об этом странном, совсем не похожем на наши мире.

Мир Гохана так же реален, как и наш, поэтому игрок вместе со своим странником, отправляясь в путь, никогда не попадет в одну и ту же ситуацию. Если даже ситуация окажется похожей на уже пройденную, она может быть разрешена странником (игроком) совершенно иным образом и с другим результатом. Это зависит не только от личностных качеств странника (а также знаний и опыта игрока), но и просто от каприза всевластной богини Судьбы. Недаром древняя гоханская мудрость гласит, что «нельзя войти дважды в одну и ту же реку».

В Гохане опасности подстерегают Странников на каждом углу, не всякий из них сможет добраться до Острова Пурпурной Медузы и выполнить свою миссию (реализовать игровую задачу). На перекрестках гоханских дорог, по обочинам горных троп можно увидеть безымянные могилы или омытые дождями кости этих смельчаков. Поэтому Странник в Гохане должен, как говорил один гоханский мудрец, «прожить отведенное ему всевластной Судьбой время так, чтобы не было больно за бесцельно прожитые годы...» Соответственно игрок должен помочь своему Страннику выжить в этом жестоком мире, что, собственно говоря, и является основной целью этой игры.

Этапы игры

Всю игру условно можно разделить на три этапа:

1) Выбор персонажа (см. часть «РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ»). Это подготовительный этап, от которого зависит ваша тактика в дальнейшем. Игрок имеет право выбирать лишь из четырех типов персонажей: воин, бард, вор, шаман. Вы должны также выбрать место, откуда начнете игру. Для этого достаточно изучить карту (см. «Карта Гохана») и прочитать текст описание

нужной земли в разделе «География...», узнав тем самым некоторые полезные сведения о месте своего «рождения».

2) Странствия (см. часть «ПО ДОРОГАМ И ЗЕМЛЯМ ГОХАНА»). Собственно говоря, это основной этап игры, пройдя который, игрок должен развить личность своего Странника, подготовив его тем самым к решающей схватке. Здесь игрок обладает большой свободой выбора, он может выбирать путь, оружие, вступать в схватку или избегать ее и т. д. Игра идет по подразделам «Прямой путь» и «Легендарные места» в разделе «География...», а также по подразделам «Свободный путь» и «Происшествия в тавернах».

3) Эпилог (см. часть «ОСТРОВ ПУРПУРНОЙ ЗВЕЗДЫ»). Любая игра должна когда-нибудь закончиться, этот этап – последняя решительная битва, которую можно оттягивать сколь угодно долго, но избежать нельзя. Странник обречен на нее, выбора у него нет, он может либо победить, либо умереть!

Основные принципы игры

Если вы нашли немного свободного времени и решили отправиться в Гохан, то следует руководствоваться следующими принципами:

1) В игре можно находиться сколь угодно долго, поэтому не нужно забегать вперед... Чтение эпилога (Остров Пурпурной Медузы) или описания событий, которые могут произойти в легендарных местах (F-пунктах), совсем не облегчат вам игры – подобное жульничество сделает ее только менее интересной. Помните, что чем дольше вы находитесь в игре, чем активней ведет себя ваш Странник – бродя по городам, посещая таверны и вступая в разговоры с местными обитателями, тем больше становится известно о стране Гохан, населяющих ее расах и других тайнах, которые помогут вам решить основную игровую задачу. За это вы расплачиваетесь только проведенным с удовольствием временем, а ваш странник, как и в нашем мире, – деньгами и риском быть иногда побитым.

2) Старайтесь запоминать все то, что ваш Странник узнает во время своих скитаний, но учтите, что (как и в нашем мире) красивая история, рассказанная подвыпившим соседом по столику в таверне, может оказаться пустой байкой, а разрекламированная лукавым торговцем дорогая вещь – бесполезной побрякушкой.

3) Не рискуйте напрасно! Помните, что у вашего странника в Гохане всего одна жизнь, поэтому если у вас есть выбор – принять битву или избежать столкновения, взвесьте сначала все «за» и «против», а уже затем бросайтесь в драку. Вообще, если вы играете в одиночку, можно не спешить с последней битвой и хорошо подготовиться.

4) Когда вы играете в группе (см. ниже), не старайтесь обмануть или подставить своих соратников. Помните, что если в Гохане вы попадете в сложную ситуацию, помочь вам смогут только они.

Что необходимо для игры

Если у вас возникнет желание во время поездки в электричке, на пляже или просто зимним вечерком отправиться в Гохан¹, то вам понадобятся: чистый лист бумаги, простой карандаш, старательная резинка и игровые кубики, как можно больше кубиков!

При желании можно обойтись и без кубиков, используя их изображения на страницах данной книги. При этом бросание костей заменяется простым пролистыванием. Кубики также можно заменить волчком, изготавливаемым из простой спички и кусочка картона, вырезанного в виде шести- или двенадцатиугольника, с нанесенными на него цифрами (соответственно от 1 до 6; и от 1 до 12). Возможны и другие варианты.

Карта Гохана

О Гохане мало что известно, поэтому приведенная нами карта приближительна и составлена на основании словесных описаний путешественников. На карте обозначены лишь главные города Гохана и главные «достопримечательности» земель (F-пункты). Земли, обозначенные на карте, топографические объекты (горы, реки, леса, болота и пр.) имеют размытые, неопределенные границы. О дорогах, тропах нам, за редким исключением, ничего не известно, поэтому они также на карте не обозначены.

Расстояния в Гохане, как в глубокой древности, измеряются в дневных пеших переходах. Между любыми ближайшими пунктами, указанными на карте, оно составляет около шести дней пути по прямой дороге. Поэтому, например, если странник, находясь в славном городе Аэроханг (см. карту), спросит: «Где находится крепость Гризон?», то в ответ он услышит: «Крепость Гризон в восемнадцати днях пути на восток». Если Странник попросит более подробно объяснить ему дорогу, то это будет выглядеть примерно так: «Выходи на Старый тракт (на карте не обозначен) и иди так, чтобы восход слепил тебе правый глаз (немного на северо-восток). Через шесть дней ты окажешься у подножья великих гор Три Брата, где в своей пещере живет Черный Дракон (на карте это F-пункт–Пещера Черного Дракона), здесь поверни на зарю (на восток). Еще через шесть дней ты попадешь в недоброе место, что люди теперь называют Башней Белой Леди. Иди так же дальше, и через шесть дней ты увидишь стены крепости лорда Гризе. Да будет он проклят!» На обратное путешествие из крепости Гризон в город Аэроханг Страннику потребуется восемнадцать дней.

Соответственно ближайшими объектами, находящимися в шести днях пути от города Аэроханг, являются (см. карту): на севере – логово Большого Белого

¹ Из достоверных источников нам известно, что некоторые учащиеся и студенты предпочитают играть во время уроков и лекций. Воздерживаясь от комментирования данного факта, редакция вынуждена сделать официальное заявление, что к подобным актам нестандартного поведения она никакого отношения не имеет.

Дракона; на северо-западе – Королевский тракт и южнее – Черное ущелье; на юго-западе – торговый город Аруга.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Определившись со своим персонажем, игрок должен выбрать на карте город, из которого его персонаж двинется в путь. Затем нужно решить, куда персонаж направится. Целью перехода может служить ближайший город или легендарное место (F-пункт).

Игроку следует ознакомиться с описанием местности, через которую будет пролегать путь персонажа, и решить, каким способом удобнее передвигаться. На выбор предлагаются два способа передвижения:

Прямой путь, или путешествие по главным гоханским дорогам. Правила этого способа передвижения описаны ниже, в параграфе, озаглавленном «Прямой путь». Если персонаж идет прямым путем, то на один переход от исходного пункта до конечного у него уходит шесть дней. За эти шесть дней он может два раза зайти в таверну, причем таверны на карте не обозначены, и играющий волен сам определять их место.

Свободный путь (передвижение по X-пунктам), или свободное блуждание по местности в стороне от главных дорог. Подобный способ перемещения из одного пункта в другой можно было бы также назвать блужданием в поисках приключений. Правила этого способа изложены в разделе «Свободный путь».

Специально для этого в игру введено понятие X-пункта. Это некое место, расположенное в стороне от главных гоханских дорог, в котором с путешественником в разное время могут приключиться самые разнообразные происшествия. Бывать там опасно, но знания и опыт, равно как и трофеи, которые там можно приобрести или захватить, могут не раз впоследствии сослужить добрую службу.

Избрав этот способ перемещения, игрок должен иметь в виду, что его персонажу за один переход необходимо побывать в пяти X-пунктах – ни больше, ни меньше, – и можно один раз посетить таверну. На преодоление расстояния между двумя ближайшими X-пунктами, городом и ближайшим X-пунктом, или F-пунктом и ближайшим X-пунктом персонажу потребуется два дня. Таким образом, выходит, что один переход персонаж преодолевает за двенадцать дней.

Сравнивая эти два способа передвижения, невозможно не заметить, что прямым путем идти гораздо быстрее и безопасней, но, выбирая этот способ, игрок лишает свой персонаж возможности приобрести необходимые опыт и знания, которые можно почерпнуть на X-пунктах.

Персонаж не может долго находиться в пути, т. к. запаса съестных припасов, которые можно унести с собой, вполне достаточно для шестидневного перехода, но едва хватает на двенадцатидневный переход по X-пунктам, даже с учетом возможности подкрепиться в таверне. Поэтому желательно после перехода проводить какое-то время в городе, отдыхая и набираясь сил. Следует, однако,

помнить, что жизнь там дорога, и за день пребывания в городе персонаж тратит один золотой.

Прямой путь

Как говорилось выше, при этом способе передвижения на один переход между двумя F-пунктами или F-пунктом и городом уходит шесть дней. Решив направить своего персонажа по прямому пути, игроку нужно внимательно прочитать описание местности, в которой тот находится. В конце описания обычно приводятся варианты возможных происшествий в пути, причем что именно выпадет на долю персонажа, играющий узнает, бросив кубик. В описаниях некоторых местностей о бросании кубика ничего не говорится; в этом случае дальнейшие действия игрока оговариваются особо.

Зачастую персонажу приходится совершать переходы между пунктами, находящимися в соседних местностях, и идти сначала по территории одной местности, а потом по другой. В этом случае игроку нужно сначала ознакомиться с описанием той местности, где персонаж начинает свой переход, а затем сделать то же самое в отношении зоны, на территории которой переход заканчивается.

За каждый выполненный переход напрямую персонаж получает 10 очков бонуса, не считая тех очков, которые он может заработать, преодолев ожидающие его на пути опасности. И вот что еще нужно иметь в виду: если персонаж уже начал двигаться по прямой, игрок не может изменить свое решение и заставить его передвигаться по X-пунктам.

Свободный путь

На один такой переход уходит уже не шесть дней, а двенадцать. При желании игрок может ознакомиться с местностью, по которой движется его персонаж, но выполнять указанные в конце описания действия не нужно. Вместо этого он направляет свой персонаж к географически ближайшему X-пункту, а сам тем временем находит с. 102, на которой имеется таблица X-пунктов, и с ее помощью узнает, что приключилось с его персонажем. Правила пользования таблицей приведены там же, перед списком ситуаций на X-пунктах.

За один переход между F-пунктом и городом персонаж должен побывать ровно в пяти X-пунктах. Успешно пройдя X-пункт, персонаж получает 3 очка бонуса – не считая тех очков, которые могут ему достаться за победу в происшедшем там поединке. Таким образом, в течение одного перехода он набирает 15 очков только за то, что побывал в пяти X-пунктах. Персонаж может возвращаться на один и тот же X-пункт сколько угодно раз: вероятность того, что он попадет там в ту же самую ситуацию, очень мала. Пусть также никого не смущает и то, что на X-пункте персонаж может столкнуться с противником, которого он уже победил, и в ситуации, значащейся в списке под тем же номером.

Отсюда совсем не следует, что он встретился там, к примеру, с тем же самым драконом, с которым однажды расправился. Дракон всего лишь олицетворение магической силы Х-пункта, пожелавшей вновь испытать пришельца в этом древнем образе.

Легендарные места

Игрока, а вместе с ним и его странника, в легендарное место (F-пункт) влечет желание чем-нибудь поживиться. Добыча может быть разной: это и знания, и опыт, и трофеи в виде денег и волшебного оружия. Путника на F-пункте могут поджидать как приятные встречи с благожелательно настроенным волшебниками, так и опасности посерьезней тех, с которыми он сталкивается на X-пунктах.

Зачастую персонаж не знает, с чем он столкнется на том или ином легендарном месте (F-пункте). Иногда до него доходят слухи, что там якобы можно найти несметные сокровища или другие занимательные вещи, и, чтобы попасть туда, он предпринимает многодневные переходы как напрямую, так и через X-пункты со всей их непредсказуемостью.

Игроку об F-пунктах можно узнать абсолютно все, прочитав описание местности. В конце ее, после возможных вариантов приключений персонажа, избравшего прямой путь передвижения, перечислены все имеющиеся на данной территории F-пункты и сказано, с чем может столкнуться Странник (персонаж), попав в это место.

В отличие от X-пунктов, F-пункты не приносят страннику многократных сюрпризов. Побывав один раз в конкретном F-пункте и взяв там все, что ему нужно, путник, вернувшись туда во второй раз, не только ничего не найдет, но и не заработает 15 очков бонуса, полагающихся за первое посещение F-пункта. Так что возвращаться смысла не имеет.

Как уже говорилось выше, в F-пунктах персонаж может встретиться с очень опасными противниками, поэтому важно, чтобы он пришел туда уже более-менее подготовленным, набравшись опыта, например, блуждая в поисках приключений по X-пунктам.

Таверны

Ни один Странник не может пылить по дорогам вечно. Как и любого из нас, его порой одолевает жажда и голод, а порой просто гнетет одиночество. А где, как не в гоханских тавернах, могут предложить самые лучшие напитки и закуски, где, как не в них, собираются самые разные люди, повидавшие много интересного? Так где же, как не в таверне, искать Страннику пищу и отдых, где еще приведется ему услышать о том, что может встретиться на пути в будущем.

Без денег в таверне делать нечего. Если в кармане нет трех золотых, то на порог просто не пустят. Средней руки обед с выпивкой стоит там один золотой, но наученные горьким опытом хозяева хотят быть уверены, что посетитель в состоянии заплатить за битую посуду и причиненный заведению ущерб, если хватит лишку и повздорит с другим прожигателем жизни.

То, что со Странником произошло в таверне, расскажет таблица «Происшествия в тавернах» на с. 140. Там же объясняется, как этой таблицей пользоваться.

В таверне Странник может не только быстро восстановить силы, но и получить за каждое посещение 3 игровых очка (бонуса).

Города

Под словом «город» в Гохане подразумевается примерно то же, что и у нас, – крупный населенный пункт, где проживает много людей, занятых ремеслом и торговлей. Там есть рынки, где Странник, если не покусится, может приобрести хорошее оружие и пищу для нового перехода, а если не хватит денег – продать то, что посчитает нужным. Там есть и постоянные дворы, где можно перекусить и остановиться на ночлег. Впрочем, все это в игре не конкретизируется. Игроку достаточно знать лишь то, что при входе в городские ворота Страннику придется выложить страже один золотой и ровно столько же потратить за каждый проведенный в стенах города день, а чтобы снова отправиться в путь, закупить на один золотой провизии. Горожане не любят пустых кошельков. Однако траты оправдывают себя, т. к. только в городе персонаж может оставаться сколь угодно долго (т. е. пока не кончатся деньги), отдыхая и набираясь сил. К тому же только в городе персонаж, владеющий магией, может восполнить свою магическую энергию, которая полностью восстанавливается за один день отдыха в городе.

В любом городе Гохана можно купить по одной и той же цене:

- кинжал – 3 золотых (ущерб: 3ЖС);
 - меч – 5 золотых (ущерб: 4ЖС);
 - тяжелый меч – 10 золотых (ущерб: 5ЖС);
 - секира – 15 золотых (ущерб: 6ЖС).
- (Расшифровку кодов см. ниже).

СХВАТКИ И ПОЕДИНКИ

Дороги в Гохане кишмя кишат странствующими рыцарями, разбойниками и просто темными личностями. Кроме того, нельзя забывать о драконах и прочей нечисти. Персонажу время от времени приходится встречаться с противниками и сражаться с ними, и поэтому необходимо объяснить правила, по которым в игре происходят такие схватки.

Схватка делится на фрагменты, условно называемые «кругами». Круг – это как бы обмен ударами, которые противники наносят друг другу. Если они бьются один на один, то в одном круге каждый из противников (их двое) наносит по одному удару; если персонаж сражается против двоих, то круг состоит из удара персонажа и двух ответных ударов его противников и т. д. Для персонажа каждый круг длится 5-7 секунд, но игрок может думать над тем, как, кому и в какой последовательности наносить удары, столько времени, сколько ему заблагорассудится.

Боевые качества персонажа

Все описанные в этой главе качества свойственны как выбранному игроком персонажу (Страннику), так и всем другим персонажам игры.

Нападение

Это показатель эффективности нападения персонажа. Сокращенно это качество называется «Напад.». У Странников этот показатель выражается кодом, значение которого зависит от величины силы и вычисляется по таблице силы на с. 38.

НАПРИМЕР. Код 1К+3 означает, сколько кубиков нужно бросить и сколько очков приплюсовать к выпавшей сумме для выяснения конкретного значения нападения. Взятый нами для примера код 1К+3 предписывает сделать один бросок кубиком и прибавить к результату еще три очка.

Нападение персонажа зависит от его физической силы, но становится более действенным, если тот владеет каким-либо магическим оружием.

У каждого вида магического оружия есть свой показатель нападения, который также выражается кодом. Например, если персонаж обладает показателем нападения 3К+2 и может применить магическое оружие с показателем +1К+2, то его суммарное нападение составит 4К+4. Эту сумму нужно записать (указать) в списке вооружения на персональном листе.

У Странника эффективность нападения возрастает по мере роста физической силы.

Защита

Способность персонажа (Странника) защищаться выражается в очках, а конкретное значение защиты игрок должен определять по таблице ловкости на с. 39.

Показатель защиты зависит от того, насколько персонаж ловок, облачен ли он в доспехи и есть ли у него щит. Магические средства защиты также увеличивают этот показатель.

Таким образом, защита увеличивается, если возрастает:

- а) ловкость персонажа;
- б) персонаж надевает доспехи;
- в) персонаж пользуется щитом;
- г) персонаж прибегает к магическим средствам защиты.

Странник (игрок) в каждом конкретном случае, когда в его распоряжение попадают доспехи, щит и т. п. (показатели защиты этих предметов обязательно приводятся в соответствующем параграфе), может увеличить в схватке эффективность своей защиты. Для этого к показателю защиты Странника прибавляются дополнительные очки средств защиты.

Показатель уменьшается, если персонаж утрачивает какое-либо из вышеперечисленных средств защиты или становится менее ловким.

Ущерб

Ущерб, наносимый персонажем своему противнику, зависит только от того, каким видом оружия данный персонаж пользуется.

Если персонаж лишается своего оружия, то ему ничего не остается, как положиться на силу своих кулаков. Ущерб от одного удара кулаком составляет 2ЖС (2 жизненных силы, описание см. ниже). Однако без оружия в Гохане долго не проживешь, поэтому даже самому искусному кулачному бойцу в этом случае следует побыстрее добраться до ближайшего города и приобрести там, не скупясь на затраты, какой-нибудь меч или боевой топор.

Величину ущерба всех видов оружия, которыми владеет Странник, игрок должен занести в графу «вооружение» персонального листа на с. 36.

Жизненная сила

Жизненная сила (ЖС) – это показатель здоровья персонажа, его общего физического состояния. Каждый раз, когда здоровью персонажа наносится ущерб, величина этого ущерба вычитается из показателя его общей жизненной силы. В случае, когда жизненная сила персонажа уменьшается до нуля, персонаж погибает. Восстановить жизненные силы можно следующими способами:

- а) магией;

- б) с помощью волшебных предметов;
- в) естественным выздоровлением:
 - за один день, проведенный в пути, восстанавливается 2ЖС;
 - за один день в городе – 3ЖС.

Ход схватки

Сначала нужно определить, кто первым будет нападать на своего противника. Для этого бросают кость. В первый раз игрок бросает кубик за свой персонаж, во второй – за противника. Кому выпадет больше очков, тот и начинает. Если обоим противникам выпадает одинаковое число очков, жребий бросают заново.

Выяснив, кто должен нападать первым, переходят к первому кругу схватки. Круг можно условно разделить на четыре этапа:

1) Игрок бросает кость за нападающего; при этом используется столько кубиков, сколько указано в коде его нападения («Напад.»).

2) Выпавшее число сравнивается с величиной защиты обороняющегося, и если первое превышает вторую, то нападение было удачным и защищающийся терпит ущерб. Если же величина нападения меньше величины защиты, то считается, что обороняющийся успешно отразил удар и никакого ущерба не терпит.

При удачном нападении величина ущерба, указанная в данных вооружения нападающего персонажа, вычитается из общей жизненной силы того, кто неудачно защищался, и если жизненная сила последнего падает до нуля, он погибает.

3); 4) Повторяются пункты 1); 2), но уже по отношению к другому участнику схватки (защищающемуся). На этом первый круг заканчивается.

Сразу следует оговорить еще одну деталь. Если при всех бросках кубика, определяющих величину нападения одного из соперников, выпадает шестерка, то это значит, что он поразил противника – вне зависимости от того, каким показателем защиты тот обладает.

В случае, если в схватке участвуют не два противника, а больше (на персонажа нападает группа, из нескольких человек), то перед ее началом нужно бросить жребий за всех участвующих в ней противников. Первым нападает тот, кому выпадет больше всех очков, после него – участник со вторым по величине количеством очков и т. д.

После этого противники приступают к действиям, и в отношении каждого из них игроку нужно выполнить описанные выше пункты 1-4 в той последовательности, которая определена жребием. В этом будет состоять первый круг схватки.

Если в первом круге судьба схватки не решается (персонаж не одолел своих противников или не погиб сам), начинается второй круг, а если понадобится, то и третий. Противники наносят друг другу удары точно в такой же

последовательности, как и в первом круге. Схватка идет до тех пор, пока у персонажа или его противников не иссякнет жизненная энергия, что равносильно смерти.

По ходу схватки персонаж может применить магию, если она ему подвластна. Следует иметь в виду, что применять ее можно только тогда, когда наступает черед персонажа нападать. Чтобы узнать, как действует волшебство, игроку следует прочитать соответствующую главу книги. В схватке можно использовать и всевозможные волшебные предметы, придерживаясь тех же правил.

Выйдя из схватки победителем, персонаж получает за каждого убитого противника определенное число очков бонуса, т. е., так сказать, «премиальных». Набрав достаточное количество очков бонуса, можно увеличить одно из качеств персонажа на одно очко:

сила возрастает на 1 очко при наборе 80 очков бонуса;

ловкость – 90 очков бонуса;

здоровье – 90 очков бонуса;

интеллект – 100 очков бонуса.

Выход из боя

Следует помнить, что во всех случаях, где прямо говорится, что схватки не избежать, инициатива нападения остается за Странником. Выйти же из уже начавшегося боя, который грозит неприятными последствиями можно в двух случаях.

Во-первых, если Странник вступил в схватку с противником, находящимся в одном из легендарных мест (на F-пункте). Почувствовав, что неприятеля ему не одолеть, Странник может просто спастись бегством и покинуть поле боя. Никто его не будет преследовать. Однако в этом случае ему нужно пробираться в ближайший город, следуя шесть дней по прямому пути (передвигаться по соответствующей местности по «Прямому пути»; см. раздел «География...»). На этот F-пункт можно вернуться как-нибудь в следующий раз, но следует иметь в виду, что находящийся там противник будет цел и невредим.

Во-вторых, если Странник попал в переделку во время передвижения по X-пунктам (см. раздел «СВОБОДНЫЙ ПУТЬ») или, что тоже бывает в таверне (см. раздел «ПРОИСШЕСТВИЯ В ТАВЕРНАХ»). Тогда у Странника есть только один шанс – нужно бросить один раз кубик, и, если на нем выпадет 1, то игроку с большим трудом удалось спасти своего персонажа. В этом случае можно считать, что Странник сбежал с поля боя, побросав все свое оружие и предметы, но спас только свою жалкую жизнь и кошелек (деньги и драгоценности).

Если это случилось с ним на одном из X-пунктов, то для того, чтобы Страннику-неудачнику добраться до ближайшего города, он должен свернуть на главную дорогу (см. «Прямой путь» в соответствующей местности в разделе «География...»).

Если эта неприятность случилась со Странником в городе, то он должен его немедленно покинуть.

ПРОБЫ

Решая различные задачи и преодолевая всевозможные препятствия, персонаж проявляет свои качества – силу, интеллект, здоровье. Зачастую до того, как персонаж непосредственно не столкнется с той или иной проблемой, невозможно сказать, какого уровня его личных качеств потребует ее решение, т. к. обстоятельства по ходу дела могут меняться очень быстро. Степень сложности таких задач определяют пробы.

Для того, чтобы взять пробу какого-либо качества персонажа, нужно один раз бросить кубик. Таким образом выясняется, какой силой, ловкостью, здоровьем или интеллектом должен обладать персонаж, чтобы успешно пройти через данное испытание.

Если выпавшее число очков не превышает показатель соответствующего качества персонажа, то проба считается удачной, и персонаж справился с возникшей трудностью, если же нет – то проблема оказалась ему не по зубам. Конечно, по ходу игры Странник (игрок) все более осваивается в мире Гохана и, следовательно, совершенствует свои личные качества, но полностью застраховаться от неудач он не сможет никогда. Если при пробе выпадает шестерка, то Проба неудачна вне зависимости от того, насколько велики личные качества персонажа.

Второй ввод пробы в этой игре – проба на способность персонажа овладевать какой-либо разновидностью магии. У разных типов персонажей разные к этому способности. Хуже всех обучаются магии воины, у воров с этим дела обстоят получше, а уж бардам овладеть магией – раз плюнуть. Магам, волшебникам и шаманам вообще незачем этому учиться, т. к. они и так свободно оперируют всеми известными в этом мире способами и методами волшебства.

Для пробы на овладение магией нужно бросить один кубик. Воин сможет обучиться какому-либо виду волшебства, если ему при броске выпадет 5 или 6 очков, вор – если выпадет 4, 5 или 6 очков, бард – 3, 4, 5 или 6 очков. Шаману проба не нужна.

ВНИМАНИЕ! Играющий в эту игру может действовать двумя персонажами одновременно. При этом в схватке на каждый из этих двух персонажей распространяются одни и те же описанные выше правила.

Следует иметь в виду, что при игре двумя персонажами игрок вынужден тратить вдвое больше денег, а все полученные очки бонуса делить между ними поровну.

КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ

Правила правилами, а как все-таки в эту игру играть? Наверное, нужно показать, как приложить все это к самому процессу игры.

Играть можно в одиночку, командой или с ведущим. Единственное общее требование для всех этих способов игры – знать основные правила поведения Странника в различных ситуациях (во время путешествий, схваток и т. п.) и справляться о них по книге в каждом вызывающем затруднение случае.

Игра в одиночку

Это самый простой и вместе с тем самый неинтересный способ. Желаящему поиграть в одиночку нужно просто читать, что написано в правилах, и предпринимать соответствующие действия. В принципе больше ничего и не нужно.

Игра командой

Собираются несколько человек, которых заинтересовала идея такой игры, выбирают и создают своих Странников и затем вместе преодолевают выпавшие на их долю трудности.

По ходу игры какие-то члены группы могут отделяться, вновь соединяться или вообще расходиться в разные стороны и идти к цели каждый своей дорогой. При этом нужно иметь в виду, что если какое-либо препятствие преодолевается несколькими Странниками вместе, то полагающиеся за него очки бонуса делятся между ними. Делить очки можно поровну или так, как это сочтут удобным сами игроки.

Также нужно помнить, что если Странники группы разделяются, то почти неизбежно на прохождение разных местностей разными способами им потребуется разное время. Поэтому, если перед расставанием они договариваются встретиться в каком-то определенном месте, то каждому из игроков придется тщательно следить за игровым временем, чтобы не опоздать и не сорвать встречу.

При условии выполнения вышеприведенных требований можно играть и двумя командами. Игра при этом становится напряженной и интересной, т. к. появляется некоторый элемент соревнования. Играть тремя командами, конечно, не возбраняется, но, как показывает опыт, нерационально – слишком много возникает неразберихи.

Игра с ведущим

Так играть интереснее всего. Но сначала нужно пояснить, кто такой ведущий.

Ведущий – это игрок, который не создает себе Странника и не участвует с его помощью в путешествии по вымышленному миру. Он лишь «ведет» Странников остальных игроков по территории Гохана и следит за выполнением правил. Ему дается право заглядывать в правила и трактовать их по своему усмотрению. В принципе остальным игрокам знать правила и не нужно, т. к. в этом случае лучше всего будет ощущаться «эффект присутствия», когда знания, приобретенные Странником по ходу игры, полностью соответствуют знаниям игрока.

Ведущий может руководить действиями как одного игрока, так и команды или даже двух команд. В последнем случае на него ложится обязанность координировать действия команд во времени.

Обязанности игрока

I. Знать правила игры и честно выполнять их. Если в чем-то не уверен, лучше еще раз заглянуть в книгу.

II. Не забывать, что в схватке нужно самому делать ходы за своих противников.

III. Неукоснительно записывать все данные персонажа на персональный лист.

ПОЖЕЛАНИЕ ИГРОКАМ

Ну вот, собственно, и все. Хочется напоследок пожелать всем заинтересовавшимся получить от игры максимум удовольствия, а если кто-то найдет, что она недостаточно хороша, то пусть он проявит свою творческую фантазию и дополнит игру, а может, даже и усложнит, сделав ее более интересной.
Счастливой охоты!

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ



СТРАННИКИ

Мир Гохана – это выдуманный мир, и населяют его не реальные люди, а условные типы, которые называются здесь «Странниками». Поэтому собравшемуся скоротать время за этой игрой прежде всего следует уяснить, что жить и действовать в мире Гохана будет не он сам, а выбранный и созданный им Странник. Игрок может выучить правила назубок или заглядывать в них всякий раз, когда ему заблагорассудится; Странник же учится этим правилам на собственных ошибках, постепенно набираясь опыта. Очевидно, что игроку следует полагаться не на собственные знания и навыки, а примеряться к опыту Странника.

Кто такие Странники?

Их четыре типа: воин, вор, бард и шаман. Конечно, в Гохане люди специализируются и в других ремеслах, но игроку придется выбирать своего Странника, исходя только из этих четырех разновидностей. Каждому из них присущи четыре личных качества: здоровье, сила, ловкость и интеллект. От этих качеств зависят, так сказать, производные качества и навыки Странника: жизненная энергия, нападение, защита, знание магии и т. д. Допустим, тип Странника выбран. Насколько же развиты его качества? Личные качества выражаются в очках. Чтобы узнать, сколько очков приходится на каждое из этих качеств, нужно четыре раза бросить кость, записать где-нибудь в сторонке результат каждого броска, а потом решить, какому из качеств соответствует тот или иной результат. То, что в итоге получилось, нужно записать на персональный лист. По ходу игры эти качества будут развиваться, а следовательно, будет изменяться и количественное их выражение (очки). Все эти изменения следует также отмечать на персональном листе. Кроме того, в персональный лист заносится оружие и деньги, которыми располагает Странник. В начале игры у Странника на руках 5 золотых, он вооружен одним мечом и одет в нормальную, без претензий, одежду.



Теперь перейдем к описанию основных типов Странников.

Странник воин

Это самый отважный, хотя и самый бесхитростный из Странников. Воины – как мужчины, так и женщины – народ довольно свободолюбивый. Они могут поступать на службу к богатым землевладельцам или в городские дружины, но если по истечении срока контракта им не хочется его возобновлять, никто не в состоянии удержать их на месте, и они могут идти на все четыре стороны. В дорогу их влечет жажда громкой славы, богатства и приключений.



Надо сказать, что жизнь воина-одиночки куда тяжелее, чем жизнь того, кто состоит на службе. Она полна тревог, лишений, изнурительных переходов и стычек с другими бродягами. И здесь воину нужно полагаться лишь на свои силы и боевое мастерство. Воин лучше, чем другие странники, владеет оружием – еще бы, ведь это его профессия. Его основное качество – сила. От нее зависит способность воина нападать («Напад.»). Выбравшему своим Странником воина есть прямой смысл развивать именно силу: воину, в отличие от других, для того чтобы увеличить показатель силы на одно очко, требуется всего 70 очков бонуса.

Еще одно отличие воина состоит в том, что в каждом кругу схватки он может нападать два раза и, таким образом, нанести противнику вдвое больший урон.

У каждого воина есть свой излюбленный вид оружия, которым он владеет лучше, чем другими видами. Если во время схватки в руках у воина оказывается именно этот вид оружия, его способности нападать («Напад.») и защищаться («Защита») возрастают. Игрок в этом случае должен один дополнительный раз бросить кость (+ 1 К), чтобы определить величину «Напад.» и прибавить два очка к величине «Защита».

Несмотря на то, что воин груб и неотесан, ему присуще некое внутреннее благородство, не позволяющее ни при каких обстоятельствах промышлять воровством, а потому, сколь ни велика была бы его ловкость, он не станет употреблять ее на развитие воровских качеств и навыков.

Кроме того, воин изначально не знаком с магией, и величина его магической энергии минимальна – она равна величине его интеллекта. Способность воина обучаться различным волшебным приемам также невелика. Когда у воина появляется возможность научиться какому-нибудь волшебству, игроку нужно сделать пробу способностей своего Странника: бросить кубик, и, если выпадет пятерка или шестерка, то это означает, что воину удалось усвоить урок волшебства, и в будущем при наличии магической энергии он сможет этот прием применить.

Странник вор



Вора, по-видимому, представлять не надо: эта профессия широко распространена и у нас. Обычно воры орудуют в городах, шаря по чужим карманам и залезая в дома мирных обывателей. Однако вора́м с особо авантюрной жилкой в городах тесно. Им подавай простор. На простор же их влечет не столько желание подышать свежим воздухом, сколько возможность прибиться к купеческому каравану под видом воина и ночью обчистить доверчивых негоциантов, а то и – чем черт не шутит? – отрыть где-нибудь клад, разбогатеть, да и зажить барином.

Такая кочевая жизнь учит вора обращению с оружием. Конечно, вор не воин, но все равно это опасный противник. Бор никогда не сражается тяжелым и громоздким оружием, таким, как палаш или копье. Он любит, чтобы оружие плотно и крепко сидело в руке, было легким, чтобы им можно было действовать быстро и наверняка. Этим требованиям хорошо отвечает кинжал. Вор вообще очень быстр и ловок. Ловкость у него развита настолько, что в каждом кругу схватки он может нападать первым, и игроку для этого не нужно бросать жребий. Если в ходе игры ловкость вора возрастает до 10 очков и более, его способность к нападению («Напад.») в первом кругу схватки возрастает в два раза, т. е. игроку для выяснения величины «Напад.» в первом кругу нужно бросать кость вдвое больше раз, чем указано в таблице силы на с. 38.

ПРИМЕР. Молодой неопытный вор с показателем ловкости в 3 очка и силы в 6 очков вступает в поединок. По таблице силы 6 очкам соответствует показатель нападения $3K+4$. Если же наш вор – тертый калач с ловкостью 10 очков, то показатель его нападения в первом круге автоматически становится $6K+8$, т. е. для выяснения его количественного значения нужно 6 раз бросить кубик и к выпавшей сумме приплюсовать еще 8 очков. Главное качество вора – ловкость, и в ее развитии у него перед другими Странниками неоспоримое преимущество: для того чтобы к показателю своей ловкости прибавить одно очко, ему нужно набрать 80 очков бонуса, тогда как всем другим Странникам для этого потребуется 90. От ловкости вора зависит и его воровское мастерство. Кража для него – источник средств к существованию, и поэтому он крадет все, что плохо лежит. Для игрока же процесс кражи выглядит так. Сначала нужно справиться о цене приглянувшейся вещи, а затем посмотреть в таблицу ловкости, где в столбце «Воровские умения» указано, сколько раз нужно бросить кубик, чтобы выяснить, до какой степени вор в настоящий момент способен проявлять свои профессиональные качества. Если выпавшая сумма превышает стоимость вещи в золотых или равна ей, значит, эта вещь уже у вас в кармане.

ПРИМЕР. Допустим, вор с показателем ловкости в 5 очков хочет прикарманить вещь стоимостью 9 золотых. Игрок заглядывает в таблицу ловкости и видит, что пяти очкам ловкости соответствует значение воровских качеств $2K+2$.

Игрок два раза бросает кость: выпадают тройка и пятерка. К выпавшей сумме $3+5=8$ прибавляется еще 2, что дает результат в 10 очков – такой уровень профессионального мастерства вор может проявить в данный момент. Приглянувшаяся вору вещь стоит всего 9 золотых, а значит, он смог ее украсть. В случае, когда вору нужно украсть какую-либо драгоценность, игроку сначала нужно бросить кубик, чтобы узнать, есть ли она где-нибудь поблизости. Если выпадает шестерка, то эта драгоценность находится в пределах досягаемости, и можно приступить к действиям по описанной выше схеме. Если же при броске выпадает не шестерка, а любое другое количество очков, то красть попросту нечего, и всякую мысль о краже нужно выкинуть из головы. И вообще вору нужно померить свою прыть: количество краж ограничено одной кражей за все время пребывания в одном городе. Красть нужно в самый последний день остановки в городе и быстро уносить из него ноги.

С магией у вора дела обстоят немного лучше, чем у воина, но и вор в начале игры не может творить чудеса. С течением времени он все же в состоянии научиться чему-нибудь в этом роде. Когда вору представляется такая возможность, игроку нужно бросить кубиком пробу на способность к обучению магическим приемам. Если выпадает 4, 5 или 6 очков, то считается, что вор данное волшебство усвоил и сможет при наличии достаточной магической энергии его впоследствии применить. Магическая энергия вора в 1,5 раза превышает его интеллект, но игроку лучше в каждом конкретном случае справляться о ее значении в таблице интеллекта на с. 39.

Странник бард

Это бродячий певец, вечный непоседа. Правда, время от времени у него возникает желание остепениться, овладеть каким-нибудь ремеслом и зажить тихой, спокойной жизнью, но, как правило, ничего путного из этого не выходит. И он снова пускается в путь, заходя в придорожные харчевни, где поет людям песни под аккомпанемент своей лютни и никогда ничего не платит за угощение.

По природе бард добродушен и весел, но в схватке он очень опасен, т. к. хорошо владеет оружием и прилично знает магию.



В начале игры он знает и может использовать три магических приема (на выбор игрока) из тех, которыми владеют шаманы. Кроме того, при возможности он легко усваивает науку волшебства. Чтобы узнать, уяснил бард какой-либо магический прием или нет, игрок должен бросить кубик. Дели выпадает 5, 4, 5 или 6 очков, то барду удалось понять и запомнить суть волшебства, и в будущем он сможет, если позволит его магическая энергия, воспользоваться этим волшебством. Если же выпадает 1 или 2 очка, то волшебство бардом не усвоено.

Магическая энергия. (МЭ) барда довольно велика и в два раза превышает показатель его интеллекта (см. таблицу интеллекта). Бард владеет и собственной магией – магией песен. Когда он поет свои волшебные песни, люди не в силах противиться их чарам. Волшебные песни можно и нужно применять в ходе схватки, либо вместо очередного нападения в одном из кругов, либо перед ее началом. Вот эти песни:

1) Песня мира. На нее уходит 5 очков магической энергии (МЭ), которые после исполнения песни нужно вычесть из общей суммы МЭ барда. Тот, кто слышит песню мира, моментально теряет всю свою воинственность и отправляется восвояси. Однако у противника барда в том случае есть шанс избежать чар песни: игроку нужно бросить кость за соперника певца и, если выпадет шестерка, то песня на него действовать не будет

2) Песнь сна. МЭ:8. Заслышавший эту песню засыпает на несколько часов, хотя у него есть возможность воспротивиться ее магии: играющий должен бросить кубик, и если в результате выпадет 5 или 6 очков, то чары песни на противника барда действия не возымеет. Песня сна хороша еще тем, что бард может обчистить противника до нитки, пока тот спит.

3) Песня изгнания мертвых. МЭ:10. Эта песня изгоняет всех восставших из мертвых, кроме самого Рыцаря Смерти, т. е. зомби, скелеты, привидения и вампиров. Мертвецы, само собой, стремятся противостоять этому волшебству, поэтому игроку нужно бросить за противника певца кубик и посмотреть, сколько выпадет очков. Если выпадет шестерка, то магия песни на мертвеца не подействует, и с ним придется сражаться. Если выпадет любое другое число, то

мертвый не сможет никому причинить вреда и через некоторое время мирно удалится.

4) Песня боли. МЭ: 12. Всякий, кто слышит эту песню, испытывает адскую боль и страдает от нее на протяжении 4 кругов, включая и тот, в котором бард исполнил песню. В течение всех этих четырех кругов показатели нападения и защиты противника понижаются: нападение – на величину, определяемую одним броском кубика (-1К), а защита – на 2 очка. Кроме того, противник в каждом круге теряет от боли 3ЖС, т. е. всего 12ЖС.

Все эти песни, за исключением песни изгнания мертвых, не действуют на привидения, зомби и вампиров. На Рыцаря Смерти, драконов и гогомов вообще ни одна из песен бардов не действует.

Беспечный по натуре, бард не особенно скрупулезен в выборе средств к существованию и частенько промышляет карманными кражами. Залезать в чужие дома ему все же не позволяет осмотрительность. Крадет он по той же схеме, что и вор, и игрок для определения воровских Способностей своего Странника должен руководствоваться тем же столбцом в таблице ловкости на с. 39. Барду, однако, далеко до настоящего вора, и это отражается в том, что красть он может начать лишь с того момента, как наберет 4 очка ловкости, а соответствующее его ловкости значение воровских умений меньше указанного в таблице на 1К, т. е. на один бросок кубика. Как видим, быть бардом в Гохане совсем не плохо. Может, остановить свой выбор на нем? Но прежде давайте посмотрим, что представляет из себя шаман.

Странник шаман (МАГ)

Шаман – Странник поистине жуткий. В принципе, шаманом может стать в Гохане любой – надо лишь изучить магические приемы. Но в том-то все и дело, что шаманы тщательно скрывают свои профессиональные секреты от посторонних. Творя свои чудеса, они прибегают к многочисленным уловкам: делают для отвода глаз множество совершенно бессмысленных жестов, исполняют танцы, которые выдают за волшебные, да мало ли что еще! Но все равно постепенно волшебные знания просачиваются в народ, и не исключено, что путешественнику не раз представится возможность услышать в доверительной беседе за чаркой вина в какой-нибудь таверне, как сотворить то или иное чудо. И все же лишь шаманы остаются подлинными мастерами своего дела. Их уважают и боятся, да и есть за что: одним единственным словом шаман может убить человека или, наоборот, воскресить его из мертвых. Но такими словами шаманы пользуются крайне редко, потому что на это расходуется слишком много энергии и еще потому, что всякий раз, как шаман пускает в ход такое слово, показатель его здоровья уменьшается на одно очко.



В процессе игры шаману изучать магию ни к чему, т. к. он и так досконально ее знает. К тому же шаманам присущ некоторый снобизм: они не считают волшебством магию песни, которой с таким успехом пользуются барды, и палец о палец не ударят, чтобы научиться ей. У шаманов есть и другие недостатки: они совершенно не умеют воровать, а потому и не занимаются этим, и они плохо владеют оружием. Поэтому в схватке показатель нападения шамана по сравнению с указанным в таблице силы значением уменьшается на величину, соответствующую результату одного броска кости (-1К). Шаманы никогда не носят доспехов, т. к. те препятствуют выходу магической энергии из тела. Значение магической энергии (МЭ), наличествующей в данный моменту шамана, в каждом конкретном случае нужно смотреть по таблице интеллекта. Но что же это за таинственные чудеса, которые может творить шаман? В отличие от Странника, игрок может узнать об игре все, что он пожелает, если, конечно, он действительно пожелает. Поэтому расскажем обо всем без утайки.

Магические приемы шаманов

1) Огненные пальцы. На выполнение этого вида волшебства уходит 5 очков магической энергии (МЭ:5), которые следует вычесть из общего значения МЭ шамана. Из пальцев Странника вырываются огненные лучи, которые поражают стоящего невдалеке противника. Тот, кого достанет этот огненный луч, теряет 5ЖС.

2) Изменение роста. МЭ:8. Тут возможны два варианта:

а) внезапно тот, на кого направлено это волшебство, увеличивается в два раза, причем его сила также возрастает вдвое, а ловкость уменьшается наполовину;

б) объект применения волшебства становится в два раза меньше, при этом сила уменьшается наполовину и в два раза возрастает ловкость.

Этот прием шаман может применять как на себе, так и на ком-нибудь другом. Действие волшебства продолжается до тех пор, пока не закончится схватка.

3) Волшебные доспехи. МЭ:3 очка на каждое очко защиты. Шамана внезапно окружает невидимое силовое поле, защищающее его от вражеских ударов. Для того, чтобы показатель возрос на 1 очко, шаману нужно затратить 3 очка МЭ. Каждый удар противника (результат успешного нападения) хоть и не причиняет шаману никакого вреда, уменьшает защиту волшебных доспехов на одно очко. Например, израсходовав 15 очков МЭ, шаман может создать вокруг себя поле, которое добавит 5 очков к его защите, и тогда противник должен будет пять раз ударить шамана, чтобы это силовое поле исчезло. Шаман может снова облачиться в волшебные доспехи, но лишь после того, как предыдущие доспехи потеряют свою силу.

4) Сгусток энергии. МЭ:3. Из ладони шамана вырывается мощный заряд энергии и без промаха бьет по противнику, причиняя ему ущерб в 3ЖС. Одновременно можно выпустить столько сгустков, насколько хватает МЭ, и распределить их между противниками.

5) Удавка. МЭ:10. На шее противника оказывается невидимая удавка и душит его, причиняя в каждом кругу ущерб в 1ЖС. Все это время противник не может применять магию, потому что он не в силах сконцентрировать свое внимание. Волшебный прием действует до тех пор, пока не умрет либо шаман, либо его противник.

6) Отравленное копьё. МЭ:5. В руках шамана появляется копьё, и он бросает его в противника, причиняя этим ущерб в 4ЖС. Наконечник копья смочен ядом, который, однако, недостаточно силен, чтобы убить человека. В каждом из последующих трех кругов противник теряет из-за действия яда по 3ЖС и не может прибегнуть к помощи магии, т. к. частично теряет рассудок.

7) Привидение. МЭ:15. Произнеся заклинание, шаман принимает облик привидения. Поскольку привидения бестелесны, им нельзя причинить вреда обычным оружием: на них действует только магия или волшебное оружие. Для превратившегося в привидение шамана опасны и драконы: они ведь знают магию. Волшебство остается в силе в течение пяти кругов.

8) Огненный шар. МЭ: по 6 очков на каждую степень интенсивности заряда. Метрах в десяти (но можно и ближе) от шамана (все указанные здесь расстояния приблизительны и приводятся только для большей наглядности) появляется огненный шар, вздувается и с оглушительным треском лопается. Взрыв распространяется в диаметре приблизительно шести метров и может нанести одинаковые увечья четырем противникам (т. е. сократить их ЖС на одинаковую

величину). Наносимый им ущерб зависит от степени заряда шара: 1 степень (МЭ:6) – 5ЖС каждого противника, 2 степень (МЭ: 12) – 10ЖС, 3 степень (МЭ: 18) – 15ЖС, 4 степень (МЭ:24) – 20ЖС.

9) Энергетический вампиризм. МЭ: по 3 очка на каждое очко ЖС. Если шаман жестоко пострадал в схватке и потерял много сил, он может пополнить запасы своих жизненных сил за счет кражи энергии у своего противника. Для этого шаману нужно всего лишь дотронуться до своей жертвы (удачное нападение). Энергии можно красть сколько угодно, важно лишь соблюдать пропорцию: за 3 очка МЭ вампир получает 1 ЖС; за 6МЭ – 2ЖС и т. д. Так можно и убить противника, хватило бы только у вампира собственной магической энергии.

10) Молния. МЭ: по 6 очков на каждую степень интенсивности заряда. Из руки шамана вылетает молния и поражает противника. Величина ущерба зависит от степени интенсивности заряда: 1 степень (МЭ:6)– 5ЖС, 2 степень (МЭ.-12) – 10ЖС, 3 степень (МЭ:18)– 15ЖС, 4 степень (МЭ:24) – 20ЖС.

11) Молния-цепочка. МЭ: по 7 очков на каждую степень интенсивности заряда. Исходные характеристики те же, что и у молнии (№ 10). Попадая в одного из противников, молния-цепочка выходит из его тела и бьет по следующему, теряя при этом одну степень интенсивности заряда. Может поразить до четырех человек. Например, если шаман, затратив 28 очков МЭ, выпускает молнию-цепочку 4-й степени, она попадает в первого противника, нанося ему ущерб в 20ЖС, затем поражает второго с ущербом в 15ЖС, затем третьего – с ущербом в 10ЖС, и наконец, в четвертого с ущербом в 5ЖС.

12) Каменная кожа. МЭ: по 5 очков на каждый защитный слой. Кожа шамана затвердевает и превращается в камень, защищая его от вражеских ударов. Можно одеть себя несколькими слоями каменной кожи (их количество не ограничивается), затратив на создание каждого из них 5 очков МЭ. Удар противника (удачное нападение) при этом не причиняет шаману никакого вреда, но сбивает один слой кожи. Этот магический прием можно применять многократно, но лишь тогда, когда на шамане не остается ни одного слоя каменной кожи.

13) Ледяной смерч. МЭ:8. Шаман может вызывать ледяной смерч на максимальном от себя расстоянии в 10 метров. Диаметр смерча около шести метров. Все, кто попадает в зону его действия, терпят ущерб в 10 ЖС из-за тонких, как игла, и очень острых льдинок, с бешеной скоростью вращающихся вокруг центра бури.

14) Превращение. МЭ:25. С помощью этого волшебства шаман превращает своего противника в улитку, мышь, лягушку и т. п. Противники, естественно, стремятся противостоять чарам, и для этого у них есть свой шанс: игрок бросает за соперника кубик, и если соперник – тоже человек или его рост не превышает человеческий, а в результате броска выпадает 1, 2 или 3, то противник сохраняет свой облик. Если выпадает другое число очков, то противник опасности уже не представляет: у него появляются другие проблемы. Для существ, превышающих человека ростом и размерами, например, великанов, шансы повышаются: чтобы

им остаться самими собой, результат броска должен составлять 1, 2, 3 или 4 очка. На драконов эта магия действует лишь в том случае, если выпадет шестерка. На зомби, вампиров, скелетов, големов, а также Рыцаря Смерти и привидения волшебство не действует.

15) Огненная кожа. МЭ: 15. Кожа шамана начинает светиться и полыхать жаром. Всякий, кто наносит шаману удар, терпит от магического огня ущерб в 5ЖС. К сожалению, самого шамана это ухищрение от увечий, наносимых противником, не предохраняет. Волшебство теряет силу, как только кончится схватка.

16) Врачевание ран. МЭ: 3 очка за 1ЖС. Прикоснувшись к раненому, шаман может восстановить его жизненные силы из пропорции 1ЖС за 3 очка МЭ. С таким же успехом шаман восстанавливает и собственные силы.

17) Защита от стихийных сил. МЭ: 1 очко за 1 круг. С помощью этого приема шаман ограждает себя от воздействия сил природного происхождения и всяческих напастей, насылаемых злыми волшебниками: холода, огня, электрических разрядов, яда и кислоты. Это волшебство хорошо применять, сражаясь с противником, при этом шаман может защищаться только от одной стихийной силы (прибегать к помощи другого волшебства нельзя) и одновременно отражать удары противника.

18) Ускоренное заживление ран. МЭ: 2 очка за один день. Потратив два очка за один день, шаман в два раза ускоряет выздоровление, как самого себя, так и любого другого человека. Так, за один день, проведенный в пути, у человека восстанавливается 2ЖС вместо одной, а за день в городе – 6ЖС вместо трех.

19) Ложная смерть. МЭ:25. Иногда приходится попадать в такие ситуации, когда имеет смысл прикинуться мертвым. Пожертвовав 25 очками МЭ, шаман словно падает замертво и остается в таком состоянии несколько часов. В этом случае шамана только грабят, не обращая на тело никакого внимания. Не следует притворяться мертвым, когда имеешь дело с орками, драконами, хищными животными и всеми, кто питается человеческим мясом, поскольку можно и не проснуться.

20) Слово жизни. МЭ:45. Это уже высший пилотаж. Одного человека можно воскресить не более двух раз. Возвращая кому-нибудь жизнь, шаман одновременно с 45 очками МЭ отдает 1 очко здоровья. Это волшебство можно и как бы обратить вспять, т. е. убить им противника. В этом случае игрок должен бросить за противника кость, и если выпадает любая комбинация кроме шестерки, то противник умирает. Драконы защищены лучше: они умирают, если выпадает 1, 2 или 3 очка, а в остальных случаях выживают, теряя 10ЖС. Следует учесть, что на восставших из мертвых – вампиров, скелеты, зомби, привидения, Рыцаря Смерти и големов это волшебство не действует, потому что они и так мертвые и, сколько ни напрягайся, мертвее от этого не станут.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ЛИСТ

Об основных типах Странников было сказано уже достаточно, но пора перейти к изложению конкретных приемов, облегчающих игроку фиксацию необходимых сведений. Для этой цели существует персональный лист. Он состоит из девяти разделов, в которые заносятся данные о качествах, способностях, вооружении и имуществе Странника (см. схему на с. 36).

1. Тип персонажа. Сюда записывается основная профессия Странника (воин, вор, бард или шаман).

2. Качества: сила (Сила), ловкость (Лов.), здоровье (Зд.), интеллект (Интел.). В начале игры играющий должен четыре раза бросить кубик. Результат каждого броска будет соответствовать одному из вышеперечисленных качеств, от которых, в свою очередь, зависят вторичные данные Странника, находящиеся в данном разделе: нападение (Напад.), защита (Защита), воровские умения (Вор. ум.), жизненная сила (ЖС), магическая энергия (МЭ), – эти графы заполняются с помощью таблиц качеств, помещенных в конце этой главы. В процессе игры эти качества будут изменяться, что нужно постоянно фиксировать.

3. Жизненная сила (ЖС). В первую строку раздела заносится максимальное значение ЖС Странника, которое зависит от показания здоровья. На второй строке записываются потери ЖС. Эта величина меняется очень часто, т. к. жизненная энергия то убывает в результате различных стычек и потасовок Странника, то восстанавливается после отдыха. Напоминаем, что:

а) за один день пути восстанавливается 1ЖС;

б) за один день в городе восстанавливается 3ЖС;

в) жизненную энергию можно восстановить при помощи волшебства, о действии которого рассказано в главе «Магические приемы шаманов».

4. Вооружение. Сюда записываются данные об оружии, которым располагает Странник.

1-я графа таблицы (Вид) – наименование оружия;

2-я графа таблицы (Маг. над.) – магическая надбавка, повышающая показатель нападения Странника (для волшебного оружия);

3-я графа таблицы (Напад.) – величина нападения Странника, зависящая от качества «Сила»;

4-я графа таблицы (Ущерб), который терпит от данного вида оружия противник в случае удачного нападения. Эта величина вычитается из суммы ЖС противника.

5. Бонус или игровые очки. В эту строку заносятся очки престижа, которые Странник получает в награду за:

а) выигранные сражения;

б) успешное прохождение F-пунктов;

в) успешное прохождение X-пунктов;

г) посещение таверн;

д) преодоление расстояний прямым путем, по дорогам.

Накопив определенное количество очков бонуса, можно увеличить показатель какого-либо качества Странника:

а) для увеличения силы Странника на 1 очко нужно затратить 80 очков бонуса (воину для этого хватит 70 очков);

б) для увеличения ловкости Странника на 1 очко нужно затратить 90 очков бонуса (вору достаточно 80 очков);

в) для увеличения здоровья Странника на 1 очко нужно 90 очков бонуса;

г) для увеличения интеллекта Странника на 1 очко нужно затратить 100 очков бонуса.

Количество очков бонуса, употребляемое на увеличение какого-либо качества Странника, вычитается из общей суммы набранных наградных очков.

6. Защита. В этот раздел заносятся:

а) название и показатель защиты доспехов (Странник не может одновременно носить два и более вида доспехов);

б) название и показатель защиты щита;

в) названия и показатели защиты магических предметов;

г) общая сумма защиты, зависящей от ловкости Странника, и защиты, которую добавляют доспехи, щиты и волшебные предметы.

7. Имущество. Сюда записываются деньги и ценные вещи, которые Странник приобретает в игре.

8. Магические предметы. Для удобства в этот раздел нужно записывать названия волшебных вещей, которыми удалось разжиться Страннику, и их свойства. При себе Странник может иметь максимум 5 единиц магического оружия и 12 других волшебных предметов, включая Кристаллы Власти. Помните, что как бы ни был силен Странник, больше он унести не в состоянии, и поэтому, если он, набрав максимально разрешенное количество волшебных вещей, найдет еще одну, нужно остановиться и подумать, стоит ли брать ее с собой. Если же найденная вещь настолько хороша, что пройти мимо нее просто так не хватает духу, то нужно оставить что-то из приобретенных ранее волшебных предметов и только тогда взять ее. Зато Страннику не возбраняется обладать любым количеством проклятых колец и любых вещей, приносящих несчастья. Тут что взял – все твое.

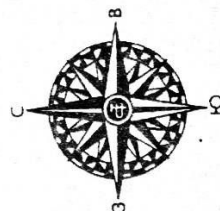
9. Информация. Здесь записываются сведения, которые Странник почерпнул от разных людей в разных местах. Это стоит запомнить, т. к. Странник – это не игрок, и он может знать лишь только то, что узнал, пустившись в странствия по Гохану, т. е. с момента начала игры.

И в конце один маленький совет: заполнять персональный лист лучше карандашом, потому что различные данные будут не раз меняться по ходу игры.

СТРАННИК, ИЗГОНЯЮЩИЙ МРАК

Персональный лист игрока

1. ТИП ПЕРСОНАЖА:						
2. КАЧЕСТВА				3. ЖИЗНЕННАЯ СИЛА		
Первичные		Вторичные				
Сила:		Напад.:		Максим. ЖС: Потери ЖС:		
Лов:		Защита:				
		Вор. ум.:				
Зд.:		ЖС:				
Интел.:		МЭ:				
4. ВООРУЖЕНИЕ				5. БОНУС		
Вид	Маг. нап.	Напад.	Ущерб	6. ЗАЩИТА		
					Вид	Защита
			Общая сумма:			
7. ИМУЩЕСТВО			8. МАГ. ПРЕДМЕТЫ			
Деньги:						
Драгоценности:						
Прочее:						
9. ИНФОРМАЦИЯ:						



Дальний Риф

Южные Дюны,

Южная
Земля
Эльфов

Таблица здоровья

От этого качества зависит жизненная сила Странника, а в некоторых случаях – и способность противостоять магии. Здоровье важно для всех; чем больше значение этого качества, тем больше ущерба может перенести Странник. Максимальное значение – 18. Чтобы прибавить к здоровью 1 очко, нужно потратить 100 очков бонуса.

Здоровье	ЖС
1	8
2	12
3	16
4	20
5	24
6	28
7	32
8	36
9	40
10	44
11	48
12	52
13	56
14	60
15	64
16	68
17	72
18	76

Таблица силы

Это качество отражает не только физическую силу, но и боевой опыт, а потому это главное качество воина. От величины силы зависит эффективность нападения. Максимальная ее величина может составлять 18 очков. Чтобы прибавить к силе 1 очко, нужно потратить 80 очков бонуса (у воинов на это уходит 70 очков).

Сила	Напад.
1	2К
2	2К+2
3	2К+4
4	3К
5	3К+2
6	3К+4
7	4К
8	4К+2
9	4К+4
10	5К
11	5К+2
12	5К+4
13	6К
14	6К+2
15	6К+4
16	7К
17	7К+2
18	7К+4

Таблица ловкости

Это качество отражает как саму ловкость Странника, так и его способность защищаться. Чтобы прибавить к ловкости 1 очко, нужно потратить 90 очков бонуса (ворам 80 очков). Максимально допустимое значение ловкости – 18. Столбец «Вор. ум.» предназначен для воров. Барды тоже могут им пользоваться (-1К), но только в том случае, если их ловкость составляет 4 и более.

Ловкость	Защита	Вор. ум.
1	8	1К
2	9	1К+2
3	10	1К+4
4	11	2К
5	12	2К+2
6	13	2К+4
7	14	3К
8	15	3К+2
9	16	3К+4
10	17	4К
11	18	4К+2
12	19	4К+4
13	20	5К
14	21	5К+2
15	22	5К+4
16	23	6К
17	24	6К+2
18	25	6К+4

Таблица интеллекта

От этого качества зависят магические способности Странника и энергия, с помощью которой он может творить чудеса (МЭ – магическая энергия). Интеллект – главное качество шаманов, но и другим типам Странников без него не прожить. Максимально допустимое значение интеллекта – 18 очков. Чтобы прибавить к интеллекту 1 очко, нужно потратить 100 очков бонуса.

Интеллект	МЭ воина	МЭ вора	МЭ барда	МЭ шамана
1	1	1,5	2	2
2	2	3	4	2
3	3	4,5	6	4
4	4	6	8	8
5	5	7,5	10	12
6	6	9	12	16
7	7	10,5	14	20
8	8	12	16	24
9	9	13,5	18	28
10	10	15	20	32
11	11	16,5	22	36
12	12	18	24	40
13	13	19,5	26	44
14	14	21	28	48
15	15	22,5	30	52
16	16	24	32	56
17	17	25,5	34	60
18	18	27	36	64



ПО ДОРОГАМ И ЗЕМЛЯМ ГОХАНА



ГЕОГРАФИЯ И ПРИРОДА ГОХАНА

По-видимому, самую обширную часть мира Гохана составляет остров с одноименным названием. Остров Гохан, видимо, является частью материка, опустившегося на дно моря в результате грандиозной геологической катастрофы. Протяженность его с запада на восток около восьмисот миль (или 430-440 км), а с юга на север около пятисот миль (или 270-280 км). Таким образом, по своим пропорциям остров близок к нашей Ирландии, однако имеет более развитый ландшафт.

Гохан напоминает огромный корабль, на полном ходу налетевший на мель, нос которого плотно сел на грунт и высоко поднят над волнами, а корма затоплена и плавно уходит под воду. Соответственно, восточная часть острова представляет отроги горного массива Мурлок, возвышающегося на 1000-1200 м над уровнем моря, а западная представляет собой низменность, переходящую в пойме рек Большой и Малый Фулар в обширное Синее болото.

Северная часть острова отличается засушливым климатом и не богата ресурсами, здесь нет ни удобных бухт, ни плодородных земель, поэтому местности эти давно были заброшены. Напротив, южное побережье процветает. Горы и центральное, покрытое огромным массивом Леса Путанных Троп плато защищают зеленые долины крупных рек от северных ветров. Здесь расположены город-порт Аруга (в лучшие времена контролировавший до 40% всего товарооборота страны) и житница Гохана – долина реки Сик, где раскинулся огромный город Аэроханг, знаменитый своей библиотекой и старейшим сеттантским монастырем. Пожалуй, эти места – единственный оазис, сохранивший довоенную красоту и величие страны.

Восточные города Икит и Фулурон находятся в состоянии полного упадка, т. к. вынуждены содержать большие наемные гарнизоны в Северной и Южной крепостях залива, опасаясь постоянной угрозы нападения с Острова Пурпурной Медузы. Кое-как еще существует в центральном районе страны бывшая столица Огод, поддерживая транзитную торговлю аругских купцов с поселениями рудокопов Минвара, но былая мощь этого города иссякла до такой степени, что скоро он падет под напором орд горных орков. В настоящий момент только религиозный центр сеттантства, храмовый город Арик, живет своей своеобразной замкнутой и тихой жизнью...

Далее в этой части можно познакомиться с более подробным описанием земель Гохана. Каждый очерк начинается с общей характеристики местности, затем идет подраздел «Прямой путь» (по которому идет игра) и потом описание «достопримечательностей» – легендарных мест (F-пунктов), которые Странник может посетить.



ПОЛУОСТРОВ ЗЕЛЕНОГО БРИЗА

Когда-то эта земля славилась своим богатством и плодородием, а лорда Гриза, владевшего ею, воспевали барды всего Гохана. Вдоль всего побережья тянулись прекрасные оливковые рощи и виноградники. Живущие в этих местах люди почти не знали болезней. Среди кипарисов, на пригретых солнцем холмах часто можно было видеть веселые сборища эльфов, во множестве переселившихся сюда из своих злополучных земель. Именно им полуостров Зеленого Бриза был обязан своим прославившимся на весь Гохан процветанием. Попавшие в эти края до сих пор поражаются тому радостному искусству, с которым были воздвигнуты Башня Белой Леди и пристройки в замке Гризон.

Так бы и процветала эта чудесная земля, но к старости лордом овладела страсть к черной магии, и, сведя знакомство с магами, через них он связался и с демонами. Постепенно его замок превратился в обитель зла, где демонов и черных магов потчевали кровью невинных дев. Теперь лорду показалось мало своей прежней доброй славы, и, желая озвучить ее еще и фанфарами зла, он начал «Великий поход по дороге Солнца». Очень скоро его жестокие войска достигли горной цепи Короля Мурлок. Примерно в то же время до сих пор помогавшие лорду демоны окрепли настолько, что вырвались из его подчинения. Владыка полуострова Зеленого Бриза пал жертвой изменивших ему сил Мрака. Некогда могучая и неприступная крепость Гризон была почти до основания разрушена во время этого восстания. Весь ее гарнизон принял ужасную смерть, население окрестностей постигла та же участь, и лишь немногим удалось скрыться в Вороньем лесу. Так во всяком случае говорят, хотя никого из очевидцев ужаса, постигшего полуостров, уже нет в живых. Люди боятся этих мест. Эта цветущая страна словно умерла. По-прежнему на зеленых холмах полуострова зреют виноградники, но теперь уже некому собрать урожай, некому насладиться прекрасным вином, до сих пор лежащим в подвалах разрушенных людских жилищ. Редкий рассказчик в таверне может похвастаться тем, что побывал на полуострове, да и то скорее всего его поднимут на смех. И все же рассказывают, что какая-то неведомая сила в тех краях потихоньку, превращает погибших во время того восстания людей в зомби, вампиров и призраков...

Прямой путь

Только судьбе известно, с чем именно придется столкнуться тебе на полуострове Зеленого Бриза, поэтому брось кубик и прочитай статью под номером, соответствующим выпавшему числу очков.

1.

Тебе повстречались всего лишь три безмозглых зомби, выходящие из-за живой изгороди. Это легкие противники.

Зомби

Напад.: 2К+1

Защита: 8

6ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

2.

Могло быть и хуже. Прямо на тебя движутся три всадника-скелета, у них преимущество в защите и нападении, потому что они верхом на лошадах-скелетах, но такому опытному бродяге, как ты, они не доставят больших хлопот.

Всадник-скелет

Напад.: 2К+1

Защита: 8

7ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 6

3.

Ночь – пора привидений. Выйти победителем из поединка с ними можно лишь в том случае, если ты обладаешь магическим оружием или волшебством. Поэтому если ты не уверен в себе, лучше не останавливайся на ночь в этой заброшенной деревне, здесь наверняка обитает привидение...

Привидение – опасный противник. При его удачном нападении на тебя нужно сделать пробу своего здоровья. В случае неудачной пробы одно из твоих качеств уменьшается на одно очко. Бросить кубик, чтобы узнать, какое именно качество потерпело ущерб:

1 или 2 – сила;

3 или 4 – здоровье;

5 или 6 – ловкость.

Привидение

Напад.: 3К+1

Защита: 12

14ЖС

Ущерб: опред. пробой

Бонус: 15

Видимо, надо держаться подальше от когда-то обжитых мест. К сожалению, после победы над призраком плоды ее также будут призрачными, т. к. он бестелесен и не может иметь при себе ни оружия, ни драгоценностей. Но как не порадоваться тому, что с тобой осталась твоя жизнь, ведущая тебя по дорогам Гохана.

4.

Пробираясь через одичавший кустарник, ты наконец вышел к побережью. В лучах заходящего солнца ты видишь стоящего к тебе спиной воина. В этих заброшенных местах ты рад видеть кого-нибудь, кто может составить компанию. Ты окликаешь рыцаря, тот оборачивается и... о ужас!

Из-под забрала его шлема на тебя в упор смотрят жуткие глаза, блестящие адским огнем. Это Рыцарь Смерти. Увидев тебя, он принимается чертить в воздухе какие-то фигуры, и тебя внезапно пронзает сильная боль. Только спустя минуту ты понимаешь, что он сотворил заклинание, отнявшее у тебя 12ЖС.

Если тебе достало сил, чтобы уцелеть, – защищайся! Помни, что Рыцарю Смерти не страшен никакой огонь, так что бесполезно прибегать к помощи какой-либо магии огня.

Рыцарь Смерти

Напад.: 3К+4

Защита: 15

26ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 25

Если Рыцарь Смерти побежден, ты находишь у него 8 золотых, волшебный меч (ущерб: 6), рыцарские доспехи, за которые в любом городе можно выручить 30 золотых, и волшебный перстень. Магией этого перстня ты можешь воспользоваться только один раз. Пустив ее в ход, ты можешь причинить любому живому обитателю Гохана ущерб в 12ЖС – для этого нужно лишь начертить в воздухе символ смерти.

5.

Ты приготовился ко многим неожиданностям, но, пробираясь через развалины заброшенного во времена восстания демонов селения, ты невольно наткнулся на таящуюся там опасность. Такого противника ты явно не ожидал. Тебя поджидает вампир – самое опасное существо в этой умершей стране.

Он безразлично ухмыляется и, впери в тебя взгляд, пытается гипнозом подавить у тебя волю к сопротивлению. Брось пробу своему здоровью. Если она неудачна, вампир овладевает твоей волей и пьет твою кровь, чем отнимает у тебя 15 ЖС и 3 очка здоровья. При удачной пробе ты можешь вступить в битву с удивленным вампиром, но знай: причинить ему вред можно только магией, волшебным оружием или оружием из благородного металла. Вампир оружием не пользуется, он просто хочет дотронуться до тебя. При каждом его прикосновении (удачное нападение) тебе нужно сделать пробу своего здоровья.

Если эта проба удачна, то прикосновение вампира не причиняет тебе вреда, но если она неудачна – ты теряешь одно очко здоровья и 5 ЖС.

Вампир

Напад.: 3К+3

Защита: 15

28 ЖС

Ущерб: опред. пробой

Бонус: 28

Если ты надеялся взять какие-нибудь трофеи, то тебя ждет разочарование – у вампира ничего нет.

6.

Невезение идет по твоему следу! Тебе придется два раза сразиться с разными противниками. Чтобы узнать, что это за противники, дважды брось кость. Если выпадет шестерка, кубик надо перебросить. Выпавшие очки определяют номер ситуации, которую следует искать выше в этом же списке.

Крепость Гризон

Развалины крепости Гризон, все дышит древностью. На воротах древний герб проклятого лорда, на котором еще различимы восемь оливок – прежний символ счастливого полуострова. Волосы на твоей голове встают дыбом от предчувствия опасности. Оглядевшись, ты понимаешь, что опасность может таиться только в центральном строении крепости, от которого сохранился лишь один этаж. Уйти еще не поздно, но как только ты войдешь в центральное здание, путь к отступлению будет отрезан.



Тыходишь в громадный зал, на полу которого в беспорядке валяются искореженные неведомой силой доспехи и человеческие кости. Посреди зала трон, словно окруженный мистическим сиянием. Из-за трона вспархивает огромная черная тень, и вслед за ней, издавая ужасный скрежет, появляется боевая машина лорда Гриза, навеки оставленная своим нечестивым хозяином. Лязгая ржавым железом, она движется прямо на тебя.

Боевая машина Лорда

Напад.: 4 К

Защита: 16

35ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 40

Если тебе удастся победить этого стража, то ты видишь, как этот агрегат рушится, рассыпаясь на части и извергая фонтаны искр. Теперь это просто груда доспехов. Трон начинает светиться еще ярче, как бы приглашая тебя сесть. У того, кто садится на трон, изменяется одно из личных качеств, но какое именно качество, и к лучшему или к худшему, можно узнать, только бросив кость.

1. Сила +1
2. Сила – 1
3. Здоровье + 1
4. Здоровье – 1
5. Ловкость + 1
6. Ловкость – 1

Нет ли у тебя желания заглянуть в рыцарскую кладовую? Если есть, бросай кубик и узнай, что ты там нашел.

1. Рыцарский меч (Напад.: +3, Ущерб: 7).
2. Кольцо (прикоснуться к кому-нибудь этим кольцом – значит отнять у него 6ЖС).
3. Щит (Защита +3).
4. Красивый серебряный меч стоимостью 40 золотых;
5. Волшебное кольцо (с его помощью можно один раз воспользоваться любым магическим приемом).
6. Ты ничем не разжился.

Кроме того, ты нашел в разных местах 48 золотых и перстень волшебника Агродора Ноксиса.



Башня Белой Леди

Теперь это прекраснейшее во всем Гохане строение превращено в руины, лежащие на высоком холме у южного побережья полуострова. Здесь обитает привидение Белой Леди. Настоящее имя Белой Леди – Эрана. Эта женщина до последнего сопротивлялась темным безумствам хозяина Гризона. В самом начале «Великого похода по пути Солнца» его войска штурмом овладели башней. С тех пор Гохан больше не слышал об Эране, зато в развалинах башни появилась Белая Леди. Зайдя внутрь, ты слышишь словно льющий из стен нежный голос: «Здесь не бывало людей. Поделись со мной силой своей живой души, гость!» Из сумрака выпархивает женский силуэт и устремляется к тебе...

Можно скрыться бегством: Белая Дама не сможет тебя преследовать за пределами своей башни. Но если ты решил вступить с ней в противоборство, имей в виду, что в случае ее прикосновения тебе нужно сделать пробу здоровья. Если проба неудачна, одно из твоих качеств уменьшается на одно очко. Брось кость, чтобы узнать, какое это качество:

1 или 2 – сила;

3 или 4 – ловкость;

5 или 6 – здоровье.

Вред Белой Леди можно нанести только магией, волшебным оружием или оружием, изготовленным из серебра.

Белая Леди

Напад.: 2К+3

Защита: 8

17ЖС

Ущерб: опред. пробой

Бонус: 20

Разделавшись с приведением, загляни в уцелевшие подвалы башни, где найдешь 28 золотых и пузырек с волшебной жидкостью, которая повышает одно из твоих личных качеств (на твое усмотрение) до 5 очков, а если это качество уже выросло до 5 очков или более, то оно увеличивается на 1 очко, что, очевидно, тоже неплохо.

Пещера в горе Конд



Когда-то эти горы имени другое название, но времена восстания духов стерли его из людской памяти. С трудом взбираясь по склону Среднего Брата (гора Конд), ты слышишь доносящийся сверху крик, от которого стынет в жилах кровь. Этот крик тебе знаком, и хотя до этого ты слышал его только однажды, в раннем детстве, забыть вселяемый им ужас ты так и не смог. Так кричат почуявшие добычу драконы. Высоко над головой проносится огромная тень и скрывается за нависающей над тобой скалой: все верно, это дракон, спешащий вместе со своей добычей в логово. В памяти всплывают рассказы о том, как драконы в одиночку расправлялись с целыми деревнями.

Еще не поздно отступить. Хорошенько подумай, что делать дальше.

Но если ты поборол свой страх и возобновил восхождение, то через полчаса ты видишь открытую ветрам площадку перед входом в пещеру. На площадке – огромный Черный Дракон. Сегодня на обед у него был слон с берегов реки Сик, о чем говорят валяющиеся поодаль обломки бивней и абсолютно несъедобные ступни ног. Теперь выручить тебя может разве что голова Желтого Дракона – злейшего врага Черного – за нее он не только пощадит тебя, но и отдаст Кристалл из Ожерелья Мира. Нет ли у тебя случайно головы Желтого Дракона? Если есть, то быстро доставай ее из котомки, хватай Кристалл Земли и скорее спускайся вниз, а если нет... Ну что ж, на нет и суда нет. Но дракону этого не объяснишь, и времени он зря не теряет. В первом же круге он обдает тебя облаком черного пара с каким-то ядовитым душком, от которого начинает першить в горле, свербеть в носу и жутко колоть в легких. В общем, ты теряешь 8ЖС и ничего вокруг не видишь, вдобавок показатель твоей защиты падает сразу на 3 очка, а нападения – на 1 К. (Если владеешь магией, то, не задумываясь, пускай ее в ход!) Тем временем дракон продолжает нападать. Его тактика не оригинальна и характерна для всех драконов: он нападает по три раза в кругу (два раза бьет лапой, один раз кусает), а в каждом третьем кругу вместо этого выпускает на тебя клубы черного пара.

Черный Дракон

Напад.: 4К+3

Защита: 17

45ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 55

Дракона победить трудно, но если это тебе все же удалось, то в его пещере ты находишь черный кристалл – Кристалл Земли и пузырек с волшебной жидкостью, которая залечит раны и восстановит все твои силы. Если не лень, то из чешуи дракона можно смастерить хороший щит, показатель защиты которого составит 3 очка.

ВОРОНИЙ ЛЕС

Вороний лес простирается от города Арик до реки Сик на юге и горного массива Пояс короля Мурлока на западе до гор Братьев на востоке. Это чудесное место. Во время войны воинство Света нанесло здесь первое осязаемое поражение врагу и с тех пор прочно обосновалось в лесу. Конечно, многое и сейчас напоминает о былых сражениях, но присутствие Света здесь настолько сильно, что Вороний лес сам быстро заживает свои раны.



Время от времени мир и покой леса нарушается вторжением слуг Мрака, не оставляющих попыток подчинить Гохан, и тогда против них выступают самые могущественные сторонники Добра и Света – единороги и Большой Белый Дракон. Но такое бывает не часто. Вороний лес был и остается самым безопасным местом в этом мире.

Откуда лес получил такое имя, не знает никто. Оно настолько старое, что ни один из людей не в состоянии даже представить себе такую глубокую древность. Вороны здесь, конечно, обитают, но эта не самая большая достопримечательность этой местности.

Прямой путь

Для того чтобы узнать, с чем ты встретишься в этих местах, брось кубик.

1.

Ты бродишь по лесу уже пять дней и никак не можешь из него выбраться. Не то чтобы тебе здесь не нравится, наоборот, в лесу так хорошо, да и силы восстанавливаются быстрее, чем обычно (3ЖС за один день), но время поджимает и кончаются припасы.

Утром шестого дня блужданий по лесу к тебе выходит из чащи единорог и дружелюбно помахивает головой, как бы приглашая следовать за ним. Он быстро приводит тебя к цели твоего путешествия. Ошеломленный, ты кричишь: «Спасибо!», но единорог уже скрылся в зарослях.

2.

Ты идешь по самому красивому в Гохане лесу. Вокруг царят мир и покой, путешествие доставляет неизъяснимое удовольствие, и ты быстрее, чем обычно, восстанавливаешь свои силы (2ЖС за один день).

Так продолжается до середины второго дня, когда ты слышишь страшные, непривычные для этих мест звуки. Это шум сражения, оно уже приближается к концу. Выйдя на поляну, ты видишь ужасную картину: на земле лежит множество

мертвых орков и один единорог, только что расставшийся с жизнью. Три оставшихся в живых орка деловито рыскают по поляне, осматривая тела и вещи своих погибших товарищей. Вот самый большой из победителей, взревев от дикой радости, отсекает топором рог убитого зверя и трясет им над своей головой. От негодования в тебе закипает кровь. Убить такое благородное животное!

Ты можешь отомстить за него. Орки тебя еще не заметили, так что, неожиданно напав, ты можешь сразу прикончить одного из них (5 очков бонуса гарантировано), но с двумя остальными придется повозиться, Первый из оставшихся двух ничем не отличается от своих соплеменников, но второму рог жертвы придает необыкновенную силу, и с ним придется повозиться.

Первый орк

Напад.: 2К

Защита: 8

6ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

второй орк

Напад.: 3К

Защита: 12

6ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 8

Одолев орков, ты получаешь рог единорога. Это не что иное, как волшебное оружие, магия которого повышает показатели нападения, защиты и ущерба (Защита: +3, Напад.: +1К, Ущерб: +8). Кроме того, эта банда орков неплохо попромышляла на большой дороге; из их карманов ты извлекаешь 41 золотой.

3.

Повсюду вокруг тишина и покой. Ты идешь по лесу уже два дня и прекрасно себя чувствуешь: силы здесь восстанавливаются вдвое быстрее против обыкновенного (3ЖС в день).

Вдруг прямо с неба до твоих ушей доносится боевой клич, и ты, задрав голову, оцепенев от увиденного, наблюдаешь, как сшибаются в смертельной схватке Красный и Белый Драконы. Они – неравные противники, и вскоре становится ясно, что Красному долго не продержаться. Так оно и выходит. Красный дракон, оглашая лес предсмертными криками, все ниже и ниже опускается к вершинам деревьев и наконец тяжело валится на землю. Если интересно, можно подойти и посмотреть на останки этого гигантского существа. Ничего другого, заслуживающего внимания, уже не случится.

4.

Насколько тебе известно. Вороний лес – самое спокойное место во всем Гохане. Тишина зеленых крон нарушается лишь пением птиц. Ты чувствуешь себя как нельзя лучше, силы восстанавливаются здесь в два раза быстрее, чем обычно (3ЖС в день).

Опускается вечер, и ты располагаешься на ночлег, разводишь костер, вешаешь над огнем походный котелок и начинаешь готовить похлебку.

Вдруг плечо пронзает острая боль: выпущенная из темноты стрела (Ущерб: 5ЖС) пробивает твой доспех, и тут же следом из-за темных стволов на поляну вырываются два орка и один темный эльф. Скорее всего, орки не посмели бы напасть на тебя, не будь с ними эльфа, и поэтому, если его убить, орки отступят и скроются в лесу. Здесь все зависит от того, кто быстрее нападет на противника. Если же вступить в бой с орком и убить его, то второй орк будет драться до последнего.

Темный эльф

Напад.: 2К+4

Защита: 10

10ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 10

Орк

Напад.: 2К

Защита: 8

6ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

Расправившись с непрошеными гостями, ты находишь у эльфа 5 золотых. Пока ты выяснял отношения с этими мерзавцами, ужин сгорел. Придется лечь спать несолоно хлебавши.

5.

Рассказы о спокойствии и мире в этой стране не обманули тебя. Лесные дороги ведут тебя напрямик к цели, а самочувствие заметно улучшается (за день восстанавливается 3ЖС). И точно к назначенному сроку ты добрался до места.

6.

Здесь хорошо. Лес тих и спокоен, и эта тишина нарушается лишь пением птиц да журчанием ручьев. Ты чувствуешь себя прекрасно: силы в Вороньем лесу восстанавливаются вдвое быстрее, чем в других местах (3ЖС за день).

На этот раз несчастье пришло не к тебе. Перед тобой на лесной тропинке лежит мертвый старик. Он умер недавно, и, судя по всему, его смерть была «костью выпавшей из рук Судьбы» (так в Гохане называют любую смерть, пришедшую не от рук врага). В его котомке ты находишь пергамент с описанием и объяснением волшебства «Огненные пальцы» (см. главу «Магические приемы шаманов», № 1). Если тебе нужны волшебные знания, брось пробу на овладение магией. При удачном результате ты смог овладеть этим приемом и теперь лучше подготовлен к встрече с противником. Если проба неудачна, то ты ничего не потерял. Похорони старика – и в путь. Вороний лес хранит тебя.

Логово Белого Дракона



Покой Вороньего леса охраняет Большой Белый Дракон, живущий на скалах в самом его центре. Хранитель леса знает все, что происходит в его владениях, вот и сейчас он уже поджидает тебя. Ты подходишь к скале, и дракон приветствует тебя: «Удача твоим стопам, Странник! Я знаю, тебя ведет благородная цель, но пока я ничем помочь тебе не могу. Давным-давно, когда я был еще молод, мне достался Кристалл из Ожерелья Мира, но теперь я даже не знаю, где его искать. Будь Кристалл сейчас у меня, я отдал бы его тебе без малейшего колебания. Могу пообещать тебе только одно: когда соберешь все Ожерелье, в трудную минуту позови меня через Кристалл Воды, и я встану рядом с тобой. Но не тревожь мой покой до той поры».

Как видно, сейчас рассчитывать здесь не на что. Неужели весь этот путь проделал впустую? Если ты не особенно щепетилен, то испытай свою судьбу – напади на дракона, но знай, что вред ему причинить можно только копьем-убийцей драконов.

В первом кругу Белый Дракон насылает на тебя ледяной смерч (Ущерб: 12), а далее его действия подчиняются следующей последовательности: два круга по три нападения (два раза лапой и один раз зубами) и один круг в два нападения с применением магии – ледяного смерча (Ущерб: 12) и молнии (Ущерб: 12). Впоследствии эта последовательность из трех кругов повторяется до самого конца схватки. Большому Белому Дракону не страшны холод, огонь и молния, и применять их не имеет смысла. Так что если ты решился сразиться с Большим Белым Драконом, учти что перед тобой очень опасный противник.

Большой Белый Дракон

Напад.: 6К+4

Защита: 24

80ЖС

Ущерб: 15

Бонус: 230

1 круг – 12

2 круг – 12-12-12

3 круг – 12-12-12

4 круг – 12-12

Если тебе каким-то чудом посчастливилось победить дракона, то тебя ждет большая добыча, опись которой приводится ниже.

Драгоценные камни:

1 шт. – 500 золотых;

2 шт. – 100 золотых;

5 шт. – 50 золотых;

20 шт. – 20 золотых.

Деньги: 862 золотых.

Волшебные предметы:

- охранный кольцо (защита: +5);
- лечебный камень (+5ЖС в день);
- серебряный меч (Напад.: +1, ущерб: 7).

ГОРЫ КОРОЛЯ МУРЛОК

Эта длинная горная гряда, протянувшаяся с севера на юг, прославляемая во всем Гохане за свою строгую холодную красоту: острые скалы, глубокие ущелья, голубое небо и кристально чистый воздух, родина множества племен горных орков, от которых эти места и получили свое название. Мурлок, как считают орки, был гигантским существом, державшим в страхе весь мир. Покинув Гохан много тысячелетий назад, он бросил здесь свой каменный пояс.



Когда-то люди истребили орков в предгорьях, и теперь они встречаются все реже, но те, что остались жить в горах, по-прежнему жестоко мстят людям за былое унижение. Пересекая континент с севера на юг, Пояс Короля Мурлок создает естественное препятствие для всех идущих по дороге Солнца (так в Гохане называют направление Восток–Запад). Только три пути смогут провести тебя через хребты Пояса.

Первый – самая короткая дорога с востока на запад – Королевский тракт. Путешествовать по нему рекомендуется в большой компании, т. к. вокруг этого богатого пути орудуют самые сильные разбойничьи шайки и обитает немало горных орков. Не раз случалось, что на тракте бесследно исчезали хорошо охраняемые купеческие караваны.

Второй путь сообщения – морской. Нужно сесть на корабль и плыть вдоль южного побережья. Но и тут ни одно судно не застраховано от нападения «скитальцев моря».

Самый безопасный путь пролегает на севере, по узкой песчаной полосе между морем и прибрежными скалами. В народе он называется «Дорога песка».

Однако есть еще один, самый незамысловатый способ – идти прямо через горные перевалы и седловины, надеясь проскользнуть незамеченным. Истинный искатель приключений оценит его по достоинству.

Прямой переход через Горы Короля Мурлок

Брось кость и прочитай, что написано под номером, соответствующим выпавшему числу.

1.

Для гор Короля Мурлок это большое везение: с тобой решительно ничего не случилось. Как серебристая змейка, ты проскользнул между скал и встречал на своем пути только животных и птиц, а попадавшиеся следы пребывания разумных существ были очень давними. Ты жив! Возблагодари Сетта!

2.

Измучившись, ты наконец поднялся на небольшое плато... перед тобой отряд горных орков. Их примерно пятьдесят. Ты не совсем еще выжил из ума, чтобы вступать в такой бой, и быстро уносишь ноги. Полдня уходит на то, чтобы оторваться от их преследования. В следующий раз нужно быть осмотрительней: смерть, приходящая от руки орка, легкой не бывает.

В остальном тебе тоже не везет. Сбившись с дороги, ты окончательно заплутал, целых два дня уходит на то, чтобы выбраться на те же самые склоны гор, с которых ты начал свой переход. Ничего не остается, как повторить все снова или выбрать другой путь.

3.

Горы не приносят тебе удачи, но на этот раз тебе повезло. Ты спотыкаешься, пытаешься сохранить равновесие, и в результате твоя нога оказывается в расщелине.

Когда ты аккуратно пытаешься высвободить ногу, то замечаешь в трещине какой-то предмет. Заинтересованный, ты засовываешь в расщелину руку и достаешь оттуда... Брось кубик для того, чтобы узнать, что ты там нашел.

1. Серебряное кольцо стоимостью 5 золотых.
2. Золотое кольцо тонкой работы стоимостью 15 золотых.
3. Мешочек с 10 золотыми.
4. Пузырек с лечебным снадобьем (прибавляет 8 ЖС).
5. Золотой меч стоимостью 50 золотых.
6. Начиненный взрывной смесью шар (испытавший на себе его действие теряет 10 ЖС).

4.

Ты спускаешься в долину по крутому склону. Вдруг мимо твоей головы пролетает брошенный с силой камень. Обернувшись, ты видишь уступ скалы, на котором вставший на колени раненый орк раскручивает пращу! Брось пробу ловкости...

Если проба удачна – ты увернулся от удара, если нет – второй камень наносит тебе ущерб в 5ЖС. Третьего броска не будет!

Молниеносно ты бросаешься на уступ и приканчиваешь негодяя. Отдышавшись, ты осматриваешь площадку, на которой находился орк. Почти два десятка тел горных орков разбросаны среди кустов. Они уже мертвы. Там же лежит труп человека. Разыгравшаяся здесь битва была жестокой и неравной. Человек дорого продал свою жизнь. Похоронив погибшего героя, ты проходишь по полю недавнего сражения. Там ты найдешь 32 золотых и драгоценный камень стоимостью 15 золотых. Горы остались за спиной...

5.

Ты еще не знаком с мантикором или, как его называют, «Скальным демоном»? Полюбуйся: голова похожа на человеческую, тело льва, хвост скорпиона и гигантские перепончатые крылья. «Демоном» его нарекли именно за этот ужасный вид, хотя никакого отношения к потустороннему миру он не имеет, это на самом деле животное. На человека он нападает обычно не из-за голода, а когда тот вторгается на его территорию. Убежать от него невозможно, остается только одно – вступить в бой.

Приблизившись метров на пять, мантикор взвывает вверх свой ужасный хвост, и из него в тебя летят стальные иглы. Прикройся щитом, если он у тебя есть; в противном случае ты терпишь ущерб в 1К (результат одного броска кубиком). После этого вы сходитесь в схватке, и мантикор показывает, на что он способен. В одном кругу он нападает трижды: два раза бьет лапой и один раз кусает.

Мантикор

Напад.: 3К+2

Защита: 12

30ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 15

Мантикор повержен, но что взять с этого ужасного отшельника? Не огорчайся, перевяжи раны и узнай, что в любом городе за четыре его клыка можно выручить 8 золотых, а за неповрежденную шкуру – 25 золотых.

6.

Это конец! Горное утро обмануло тебя безмятежностью прозрачного неба. Целых восемь горных орков вырываются из засады! Бежать бессмысленно: у них луки и стрелы, лучше уж встретиться с ними лицом к лицу.

Орк

Напад.: 2К+2

Защита: 9

3ЖС

Ущерб: 2

Бонус: 4

Если ты их победил, не возись с их скарбом: кто знает, какую заразу можно там подцепить из-за каких-то грошей.

Прямой переход по Королевскому тракту

Брось кость и прочитай, что написано под соответствующим номером.

1.

На тракте тебя нагнал караван, движущийся в том же направлении. На тракте по-прежнему беспокойно, и ни один купец не откажется от лишнего сильного человека в своем отряде. Караванщики берут тебя с собой. После тревожных ночевок вы преодолеваете трудный путь. Может быть, в караване слишком много хорошо вооруженных и крепких людей, и разбойники из-за этого не хотят с вами связываться, а может, ваш путь совпал с путем странствующей дамы – Удачи, но ни человек, ни демон на вас так и не напал.

2.

Сезон Больших Караванов прошел, и тебе не удалось найти попутчиков. Придется идти в одиночку. Однако ушел ты недалеко: за одним из поворотов на тебя напал отряд из 25 орков. Они не знают жалости, и молить о пощаде бесполезно. Берись за оружие и помни, что население поселений горных орков малочисленно и они опасаются больших потерь в стычках с людьми. Если убить 15 орков, остальные отступят.

Орк

Напад.: 2К+3

Защита: 9

2ЖС

Ущерб: 2

Бонус: 4

Если ты выбрался живым из этой переделки, можешь обыскать тела убитых и убедиться, что Сезон Больших Караванов действительно позади.

3.

Попутчиков не подвернулось и поэтому пришлось отправляться в путь одному. Ты все время настороже, с опаской всматриваешься в каждый придорожный куст, внимательно следя за гребнем скал, но все на удивление спокойно. Твое удивление возрастает еще больше, когда через полтора дня ты проходишь весь Королевский тракт целиком.

4.

Дела идут ни шатко ни валко. В первый день перехода дважды нападали разбойники, но, отделавшись мелкими царапинами, тебе удалось отбиться. Под вечер, сойдя с дороги, ты разводишь костер. День был нелегким, хочется как

следует отдохнуть, но расслабляться нельзя, и настороженный слух улавливает каждый шелест и шорох в ночи. Кажется, кто-то идет по дороге. Так и есть: через минуту ты уже явственно различаешь шаги нескольких пар ног, немного погодя в отблесках костра появляется несколько священников-сеттан. Они сдержанно здороваются и просят разрешения присоединиться к тебе. Кровавая религия Сетта не вызывает особых симпатий, но вздорить среди ночи с восемью крепкими мужчинами, не понаслышке знакомых с наукой волшебства, тебе совершенно не хочется. Ты приглашаешь их сесть рядом, и, развязав котомки, они разделяют с тобой свой ужин. Через час все ложатся спать, только один священник остается у костра охранять сон своих попутчиков. Наутро вы благополучно просыпаетесь и трогаетесь в путь.

Если ты и испытывал поначалу недоверие к священникам, то в конце совместного путешествия от него не остается и следа. Ты восхищен их ловкостью и боевым искусством, а они по достоинству оценили твою выносливость и готовность в любой момент прийти на выручку. Несколько раз на вас нападали разбойники, но ваша сплоченность смогла обратить их в бегство, избежав потерь.

На последнем привале сеттане в знак признательности наносят на твою руку знак Кобры. Теперь, предъявив этот знак в любом сеттантском храме, ты сможешь восполнить свою энергию на 10ЖС, заплатив за это 5 золотых.

5.

Ты давно идешь по дороге, готовый к любой опасности, и на этот раз она не заставляет себя ждать. Это не нападение разбойников, чего ты опасался больше всего, а обычный в этих местах камнепад. Ты живо отскакиваешь в сторону и, когда улегается поднятая камнями пыль, замечаешь открывшийся при падении камней вход. Заинтересовавшись, ты подходишь к трещине и понимаешь, что это гробница какого-то знатного воина. Прямо рядом с его полуистлевшим саркофагом... Брось кубик и под выпавшим номером прочитай, что тебе удалось найти.

1. Волшебный меч, все еще верный своему хозяину. Как только ты прикасаешься к мечу, он оживает и наносит тебе рану (ущерб: 4).

2. Обыкновенный меч

3. Очень красивый меч тонкой работы. Он не обладает магической силой, но в городе за него дадут 30 золотых.

4. Волшебный меч, магия которого сказывается в наносимом им ущербе (5).

5. Серебряный меч (не волшебный).

6. Волшебный золотой меч (напад.: +1К, ущерб: 5). Он стоит 100 золотых.

6.

Тебе удалось присоединиться к Большому Каравану, но по Королевскому тракту опасно передвигаться даже в такой компании.

Под вечер отряд останавливается, люди готовят ужин, как вдруг место стоянки окружают разбойники, внезапно возникшие из ранних сумерек. Завязывается бой, в котором гибнут многие из людей Большого Каравана. Сам ты получаешь два легких ранения каждое из которых отнимает по 6ЖС.

В разгар сражения ты оказываешься лицом к яйцу с главарем шайки. У вас большие потери, многие ранены, в твоих руках судьба каравана! Покончи с атаманом – спасешь и себя, и остальных!

Главарь шайки

Напад.: 2К+4

Защита: 12

15ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 7

Победа! Разбойники разбежались. Оставшиеся в живых путешественники, поделив между собой доставшиеся трофеи, подносят тебе 25 золотых.

Прямой путь морем вдоль южного побережья

В южном порту Аруга – самом большом порту Го-хана, где можно сесть на корабль и морем продолжить путешествие, от реки Сик приходится идти пешком. Моряки, опасаясь получить лишнюю обузу, пассажиров на борт не берут, но любой желающий по сходной цене может купить приглянувшийся ему корабль или шхуну (см. табл. типов гоханских кораблей). При покупке лучше не мелочиться, ведь от жизнеспособности корабля будет зависеть твоя дальнейшая судьба.

На этом судне можно добраться до любого места на побережье между портами Аруга и Фулурон. В сторону страшного Дальнего рифа давно уже никто не плавал, но человек, купивший корабль, может направить его даже туда. Когда ты высадишься на берег, корабль вместе со всей командой будет дожидаться тебя там, где ты его оставил. Самостоятельно корабль никуда не уплывет.

Как и везде в Гохане, в море не избежать опасностей: Совет купцов подсчитал, что на каждый вышедший из портового города корабль нападают «скитальцы моря», выйти из боя с которыми победителем считается большим подарком Судьбы.

Бросив кубик, ты по выпавшему числу из той же таблицы узнаешь, какого типа корабль попытается взять тебя на abordаж. Правила морского сражения аналогичны правилам схватки между людьми: когда корабль теряет все очки ЖС, он считается уничтоженным, и, если это произошло с твоим кораблем в открытом море, то твоя одиссея подходит к концу, а если с пиратским, то ты, пока он не пошел ко дну, спешишь забрать с него добычу, денежный эквивалент которой

указан в соответствующем столбце все той же таблицы. В случае повреждения твое судно в любом порту отремонтируют за 20 золотых.

Таблица типов гоханских кораблей

№	Цена	Напад.	Защита	Ущерб	ЖС	Добыча	Бонус
1	150 зол.	2К	9	4	20	50 зол.	20
2	170 зол.	2К+1	9	4	25	60 зол.	25
3	190 зол.	2К+3	10	5	30	70 зол.	35
4	210 зол.	2К+4	10	5	35	80 зол.	35
5	250 зол.	3К	11	6	40	90 зол.	40
6	300 зол.	3К+1	11	6	40	100 зол.	50

Прямой путь через Соленые Пески

Это самый длинный, безлюдный, но вместе с тем и самый безопасный путь. Он пролегает между городами Арик на востоке и Северный Минвар на западе. Передвигаясь здесь, лучше держаться береговой линии, чтобы не потеряться в однообразных пространствах Соленых песков. Брось кубик и под выпавшим числом прочитай, какие тебя ожидают приключения.

1.

Дорога довольно утомительна, но это все же лучше, чем карабкаться по скалам. Но что это за существа вылезают на берег из воды? Голова у них похожа на человеческую, а тело, как у рака... У них что, клешни чешутся помериться с кем-то силами? Ну давайте, посмотрим, кто кого.

Человек-рак

Напад.: 2К+1

Защита: 9

8ЖС

Ущерб: 3

Бонус: 5

Панцирь такого создания, даже поврежденный твоим оружием, в городе будет оценен в 18 золотых. К тому же его можно надеть на себя, и тогда к защите добавится 2 очка.

2.

Прошло всего лишь полдня пути, когда на горизонте появился парус и стал быстро приближаться к берегу. Вскоре становится ясно, что это морские

скитальцы, свирепость которых не идет ни в какое сравнение с теми, кто промышляет морским разбоем у южных берегов Гохана. Хорошо, что ты успел спрятаться среди камней.

Корабль бросает якорь, люди спускают шлюпку и что есть силы гребут к берегу. Вскоре разбойники уже сушат весла, вытаскивают из лодки огромный сундук и несут его к ближайшей скале. Скрывшись в неприметной пещере, они вскоре выходят наружу, но без сундука и, живо попрыгав в лодку, отчаливают.

Можно посмотреть, что они оставили в пещере, но надеяться на беспечность этих головорезов и полагать, что они оставили сундук без присмотра, не стоит. Пещеру охраняет каменный голем – совершенно тупое человекообразное создание-убийца, одно из тех существ, что после сражения на Синих болотах разбрелись по всему Гохану. Таким, как он, страшны только магия или волшебное оружие. Если ты не обладаешь ни тем, ни другим, то лучше не связывайся.

Каменный голем

Напад.: 3К

Защита: 10

18ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 15

Переступив через каменные обломки поверженного врага, заглядывай в сундук. Морские скитальцы провернули немало удачных набегов – сундук набит ценными вещами, но взять с собой удастся только деньги – 64 золотых.

3.

Переход был на редкость удачным! Свежий воздух и море способствуют восстановлению сил, да еще удалось насобирать янтаря. Этот камень в Гохане считается посвященным Сетту. Монахи обожают делать из него четки, поэтому свою добычу ты спокойно продашь в городе за 5 золотых.

4.

На полпути ты видишь, как на берег выползает огромный рак, на котором гордо восседает страшноватый наездник – диковинное морское существо, не поддающееся описанию. Ты уже тянешься к оружию, но наездник приветственным жестом поднимает клешню и на ломаном человеческом языке предлагает за каких-то 15 золотых доставить тебя туда, куда тебе нужно. Если тебя не смущает цена, то дорога станет короче на два дня.

5.

Встречные купцы предложили тебе наняться в охрану. Кормежка и 2 золотых в неделю – условия хорошие. Тебе с ними по пути, соглашайся...

Ваш караван движется по песчаному берегу. Погода стоит хорошая, и все надеются вскоре добраться до цели путешествия. Однако, начальник охраны начеку, высылает вперед разведчиков изучать местность...

На караваны в этих местах нападают редко, и твоя помощь в отражении возможного нападения разбойников купцам так и не понадобилась, чему ты весьма рад. После четырех дней пути ваше путешествие заканчивается благополучно.

6.

Остается всего лишь один день пути, и ты надеешься, что все обойдется без приключений, но тут из-за прибрежных скал вылетают 8 горных орков в полном вооружении и накидываются на затаившихся у самой кромки воды 6 раков с человеческими головами. Ты оказываешься у них на пути.

Тебе нет дела ни до тех, ни до других, но в завязавшейся между ними потасовке никто твоим мнением не интересуется. Ты вынужден отбиваться сначала от орка, а потом от человека-рака.

Орк	Человек-рак
Напад.: 2К	Напад.: 2К+1
Защита: 8	Защита: 9
5ЖС	8ЖС
Ущерб: 3	Ущерб: 3
Бонус: 5	Бонус: 5

Ты разделался с обоими и замечаешь, что схватка закончилась. В живых, кроме тебя, остался один человек-рак. Пока ты пытаешься совпадать с дыханием, он испытующе поглядывает на тебя, а затем произносит: «Хорошо владеешь оружием, человек. Между нами прибой, давай делить и разойдемся».

Если согласишься, то из собранного на месте стычки твоя доля составит 12 золотых и один драгоценный камень стоимостью 20 золотых, но ведь, не делясь, получишь вдвое больше! Однако для этого снова придется взяться за меч.

Человек-рак
Напад.: 2К+3
Защита: 12
12ЖС
Ущерб: 5
Бонус: 8

Черное Ущелье



Ущелье довольно широкое, но по мере того, как ты в него спускаешься, полоска неба вверху становится все уже и уже, пока, наконец, не превращается в тонюсенькую голубую змейку. Цвет камня также претерпевает изменения: красновато-коричневый наверху, он постепенно приобретает землистый оттенок, и вот скальная стена окрашивается сначала в серый цвет, а потом в абсолютно черный, чем вполне оправдывает название, которое получило это место. Чем глубже, тем сильнее предчувствие неясной опасности.

Последние шаги вниз по стене даются с огромным напряжением; дрожат колени, страшно кружится голова, во рту пересохло. Достигнув, наконец, самого дна ущелья, ты долго стоишь лицом к стене, постепенно приходя в себя и кляня судьбу за то, что загнала тебя в такую дыру. Оборачиваться не хочется. Но нужно, и ты это делаешь. Перед твоими глазами предстают горы громадных камней, вывороченных из скальной породы чьей-то исполинской рукой, и каменное крошево по всему дну расщелины, залепанное кровью вперемешку с непонятной жидкостью ядовито-зеленого цвета. Несмотря на царящий здесь полумрак, эти жуткие цвета кажутся чересчур яркими. Все это так дико, настолько лишено формы, что хочется зацепиться взглядом за любой предмет, имеющий привычные очертания, и такой предмет здесь находится – это палица, лежащая неподалеку от какой-то перепачканной белой тряпки.

Ты идешь к палице, и, когда остается шагов пять, не больше, она внезапно подскакивает и со страшной силой обрушивается на твою грудь. Удар так силен, что ты еле удерживаешься на ногах (ущерб: 10ЖС), но тут в воздух взмывает грязно-белая тряпка, разворачивается и оказывается плащом, который накидывается на тебя и плотно облепляет все тело. В ужасе ты пытаешься сорвать его, но вскоре понимаешь, что он каким-то образом обезвреживает удары палицы. Совсем недавно этот плащ принадлежал белому магу Онисору, а палица – оружие одного из демонов. Оба погибли в схватке на дне ущелья. Попробуй схватить палицу.

Палица
Напад.: 3К
Ущерб: 3
Защита: 14

Если ты смог ухватить палицу за рукоятку (удачное нападение), то брось пробу своего здоровья. Если она неудачна, палица взрывается, нанося тебе ущерб в 10ЖС, навсегда уничтожив плащ Онисора, а если удачна, то теперь у тебя есть прекрасное оружие с показателем ущерба 8 очков. Кроме того, с ее помощью можно один раз в день призвать себе на помощь волшебство, выбор которого остается за тобой:

- а) молния (ущерб: 10ЖС);
- б) огненный шар (ущерб: 10ЖС);
- в) ледяной смерч (ущерб: 10ЖС).

Дальний Риф

Это имя носит большой остров в открытом море, находящийся в шести днях плавания от Арути. Говорят, что когда-то на нем была мощная крепость, владелец которой содержал сильный флот, поддерживающий порядок на море. Но однажды корабль, регулярно заходивший в Аружский порт за продовольствием для крепости, не прибыл в гавань в назначенный день. Прошло несколько недель, потом месяцев, но с морской скалы за это время не пришло ни одного корабля. Не раз и не два корабли, снаряженные жителями – купцами Арути, отправлялись на разведку, но ни один из них не вернулся назад. С тех пор о морской скале идет дурная слава, туда не ходят корабли, а в море развелось столько морских скитальцев, что ни одна шхуна не может выйти на промысел, не повстречавшись с ними. Кто теперь хозяин Дальнего рифа? Тебе это тебе предстоит выяснить.



Шестидневное морское путешествие уже позади, твой корабль приближается к утрым скалам острова. На фоне ясного неба резко выделяются две башенки, отмечающие вход в форт.

Корабль долго продвигается вдоль скалистых берегов и наконец достигает огромной пристани, от которой к крепости поднимается длинная лестница. Повсюду глубокое запустение. Даже каменные плиты, которыми вымощена пристань, и лестницы покрыты такими глубокими трещинами, что, кажется, только попробуй вступить на них – и они превратятся в прах.

Как только вы бросаете якорь, один из парусников загорается. Чье же волшебство отняло сразу 8ЖС у самого крепкого корабля? Команда едва успевает справиться с огнем, как небо раскалывается от пронзительного крика атакующего дракона. Камнем он падает на ваши головы. Палуба вздрагивает и трещит под мощными ударами. Сколько же продержится корабль? Идет битва между серебряным драконом и кораблем. В каждом третьем круге дракон выпускает огонь, от которого судно терпит ущерб в 8ЖС (если у корабля не остается ни одного очка ЖС, он тонет вместе со всей командой, но ты можешь выплыть на берег и там продолжить схватку с драконом).

Серебряный дракон

Напад.: 3К+4

Защита: 16
40ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 45

Если дракон повержен, то теперь не остается ничего иного, как идти вверх по лестнице к замку. За огромными воротами, створки которых безжизненно висят на проржавевших петлях, все так же пусто. Соленый ветер шевелит обрывки истлевших знамен на стенах. Внутри ты останавливаешься, глаза постепенно привыкают к полумраку, и через минуту ты продолжаешь путь, полутемные залы завалены отсыревшей рухлядью. Ты пробираешься к тронному залу.

В бледном свете пролома в дальней стене бывшего тронного зала мерцает чешуя двух драконов. Огромная золотая дракониха поворачивает к тебе налитый кровью взгляд: «Взгляни на человечка, осмелившегося поднять руку на твоего брата. Запомни его мерзкий запах! Скоро от этой лягушки не останется ничего». Рядом с ней ты различаешь теряющегося в тени своей матери молодого серебряного дракона. «Теперь добей его корабль!» – вновь оглушает тебя жуткий рев взбешенной самки.

Сын драконихи вылетает в пролом в тот момент, когда подобно золотой молнии Мать драконов взвивается над тобой. В одном кругу она нападает трижды: два раза бьет лапой и один раз кусает. В каждом третьем кругу она вместо этого дышит на тебя огнем.

Золотая дракониха

Напад.: 4К+3

Защита: 18

50ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 60

С Матерью драконов покончено. Можно перевести дух. Но долго отдыхать не приходится: раздается шелест крыльев, и в провале вновь возникает ее серебряный сын, о котором ты совершенно позабыл. Ты поднимаешься на ноги, но дракончик, не двигаясь, смотрит на убитую мать и вдруг, переведя полный ненависти взгляд на тебя, снова выскальзывает в пролом и улетает, унося с собой непреодолимую жажду мести.

С облегчением отерев со лба пот, ты приступаешь к поиску сокровищ, и вот награда за все труды и перенесенные опасности. Перед тобой поблескивает в полумраке сам Кристалл Огня. Его трепещущий свет выхватывает из темноты 238 золотых, 4 драконьих яйца (по 150 золотых в любом городе) и пергамент с заклинанием, прочтя которое вслух, можно в мгновение ока очутиться в том городе, который ты назовешь (воспользоваться заклинанием можно только один раз). Соображая, куда бы лучше попасть, ты еще раз окидываешь взглядом зал и в его дальнем углу замечаешь, как что-то блеснуло. Подходишь ближе и видишь... Брось кубик и прочти, что же ты здесь нашел.

1. Серебряный щит (защита: +2).

2. Серебряное кольцо, с помощью которого один раз в день можно вызывать ледяной смерч (см. главу «Магические приемы шаманов», № 13).

3. Целый мешок стеклянных шариков, слегка порванный сбоку. Это, по всей видимости, заготовки для дешевых бус, производящихся в ремесленных мастерских города Арика.

4. Волшебный плащ, надев который, ты получаешь дополнительные очки к нападению (+3) и ущербу (+6).

5. Ожерелье из 20 бусинок, каждая из которых, после того как раздавишь ее зубами, прибавляет 2ЖС.

6. Бутылочку с чудесным напитком, добавляющим одно очко к здоровью.



Ущелье Тумана

В горах короля Мурлок есть ущелье, напоминающее гигантскую продолговатую чашу, до краев наполненную туманом. О нем ходит недобрая слава, и даже самые отчаянные банды, промышляющие в этих местах, стараются обходить его стороной. Но тот, кто решил отыскать Кристаллы из Ожерелья Мира, рано или поздно неизбежно придет в эти края.

Спуск очень труден; несколько раз ты оступаешь и едва не падаешь в пропасть. Самое противное в том, что обратный путь легче не будет. Наконец нога ступает на более-менее ровную поверхность. Дальше спускаться некуда. До сих пор твое внимание было целиком занято спуском, и только теперь ты можешь как следует осмотреться. Дно ущелья вселяет в душу уныние: всюду клубится слоистый холодный туман, скрывающий от взгляда все, что находится далее десяти метров. Ты пытаешься чуть ли не ощупью пробраться вдоль стены, то и дело натываясь на вывороченные с корнем и покрытые глубокими следами когтей стволы огромных деревьев, неведомо как попавшие сюда. Внезапно ухо улавливает какой-то странный звук, поначалу слабый, но постепенно становящийся все сильнее и отчетливее. Ты различаешь мерное шарканье многих ног, сопровождаемое непонятным постукиванием. Через несколько минут в тумане вырисовываются две фигуры: зомби и скелет, за ними появляются другие, и вскоре ты насчитываешь 18 мертвецов. Они медленно, но неуклонно приближаются, издавая невнятные звуки. Если чувствуешь себя достаточно уверенно, можно попробовать сразиться с ними.

Зомби, скелет

Напад.: 2К

Защита: 8

4ЖС

Ущерб: 3

Бонус: 5

Но можно и отступить. В этом случае ты идешь в обратном направлении и через некоторое время видишь, как из тумана выступают причудливые контуры какого-то ритуального сооружения. Но кто мог воздвигнуть его в таком зловещем месте? Видимо, это древнее капище поклонников Черного Мудреца.

Ты заходишь внутрь, и сразу же твой взгляд падает на Белого Дракона, разлегшегося посредине зала. Берись за оружие. Приблизившись, ты видишь, что дракон прикован к полу крепкими цепями. «Сзади демон!» – почти не раскрывая пасти, произносит дракон. Ты резко разворачиваешься и оказываешься лицом к лицу с корявым уродом, от которого разит скисшей кровью.

Демон нападает два раза в кругу и, кроме того, в каждом кругу плюется кислотой, причиняющей ущерб в 5ЖС. Это сильный противник.

Демон

Напад.: 5К

Защита: 18

50ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 95

Демон разваливается на твоих глазах. Ты вновь подходишь к Белому Дракону. «Если ты освободишь меня, ты сможешь получить мою помощь в любой момент, пока мои крылья в состоянии носить меня в небе Гохана!» – говорит он. Хорошенько подумай, стоит ли давать свободу этому грозному существу! Сейчас он беззащитен, и его можно прикончить, не подвергая себя риску. И даже не делая этого, ты можешь свободно покинуть мрачное капище. Выбирай!

Если ты решил освободить дракона, то цепь поддается с трудом, но, наконец одно из ее звеньев размыкается...

Брось кость!

Если выпадает 1, 3, 5, то см. вариант 1; если 2, 4, 6 – вариант 2.

Вариант 1

Белый Дракон солгал! Он атакует... В кругу он нападает три раза: два раза бьет лапой и один раз кусает, а в каждом третьем кругу вместо этого насылает на тебя ледяной ветер, причиняющий тебе ущерб в 5ЖС.

Белый Дракон

Напад.: 4К+3

Защита: 16

40ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 50

Победив дракона, ты обнаруживаешь рядом с ним ни что иное как поражающий своей чистотой Водяной Кристалл.

Вариант 2

Прямо возле своего уха ты слышишь низкий голос дракона: «Ты освободил меня! Возьми этот серебряный рог и, когда тебе будет труднее всего, подуй в него, и я приду к тебе на помощь. Но только один раз. И еще здесь хранится самый прекрасный Кристалл из Ожерелья Мира – Кристалл Воды. Можешь забрать его. Кто знает, может, тебе и удастся стать тем Странником, который Изгоняет Мрак!»

Пора уходить...

Если ты еще не выяснил отношения с оставшимися снаружи мертвецами, то сейчас самое время этим заняться, потому что так просто они тебя из ущелья не выпустят. За то время, что ты провел в капище, их количество и данные не изменились.

ПУСТЫНЯ ОГНЕННЫХ ВОЛН

Наверное, это самое страшное место во всем Гохане. Когда-то эта земля была покрыта прекрасными лесами и плодородными полями, ее пересекали две больших реки, но во время нашествия Черного Мудреца его войска выпустили в этих местах запрещенный еще во времена сотворения Гохана Огонь Неба. Его ужасный раскаленный смерч превратил этот край в выжженную пустыню. Теперь здесь обитают существа, черпающие свою энергию в стихии огня: красные драконы, саламандры, огненные великаны и т. п. В самом сердце Пустыни Огненных Волн подлинным воплощением дьявольских сил выситя Пирамида Рануха. В той давней войне фараон Ранух добровольно стал во главе полчищ Черного Мудреца.



Прямой путь

Сюда очень редко заходят люди, но возвращаются отсюда еще реже. Брось кубик, чтобы узнать, что тебя здесь ожидает.

1.

Само небо плавится от адской жары, дорога трудна и утомительна, но все было бы еще ничего, если бы не песчаная буря. Силы на исходе, но ты, преодолевая себя, продолжаешь волочить одеревеневшие ноги.

Внезапно тебя охватывает предчувствие какой-то опасности, и ты, схватившись за оружие, резко отскакиваешь в сторону. Интуиция не подвела: еще секунда, и в спину впился бы когтями Красный Дракон. Снова бой. В первом кругу дракон бьет тебя лапой, во втором дышит огнем, и эта последовательность сохраняется на всем протяжении схватки. Ты в невыгодном положении: в глаза набивается пыль, ноги все время вязнут в песке, и из-за этого показатель нападения уменьшается на 1К, а защита падает на 3 очка.

Красный Дракон

Напад.: 3К+3

Защита: 15

20ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 38

Победив дракона, ты понимаешь, что тот был совсем молод. Если бы это был взрослый и опытный дракон, из схватки ты бы живым не вышел.

2.

Пускаясь в путь по Пустыне Огненных Волн, ты прекрасно отдавал себе отчет в том, что отсюда возвращаются редко, и поэтому сейчас готов ко всему. Однако первый день перехода не принес особых неприятностей. Ты встретился лишь с двумя вконец отощавшими здесь орками, но они были настолько легкими противниками, что победа досталась практически безо всяких усилий. Ты уповал на то, что и дальше все будет продолжаться в том же духе, но на второй день судьба сводит тебя с двумя великанами огня. Первый сразу же бросается в бой, размахивая страшным топором, а второй, оставаясь на месте и творя заклинание, насылает на тебя огонь (ущерб: 4 в каждом кругу). Бессмысленно применять огонь против тех, кто сам вышел из этой стихии.

Если ты убил первого великана, то придется сразиться и со вторым; он к этому времени бросит свою магию и нападет на тебя врукопашную.

Великан огня

Напад.: 3К+2

Защита: 11

18ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 10

Уж если ты вышел победителем из этой схватки, то наградой тебе станут 52 золотых.

3.

После двух дней в пустыне и нескольких мелких стычек с орками ты набредаешь на труп человека. Мертвым вещи ни к чему, поэтому можно обшарить его суму. Брось кость и по выпавшему числу очков определи, что ты там нашел.

1. Нашел 18 золотых.
2. Нашел 20 золотых.
3. Драгоценный камень стоимостью 30 золотых.
4. Волшебный меч (напад.: +2, ущерб: 6).
5. Дротик-самобойка (сама попадает в цель без промаха, убивает всех, кроме драконов, используется один раз).
6. Амулет – ножка кролика (у его владельца рождаются только сыновья).

4.

Хотя Пустыня Огненных Волн пользуется дурной славой, опасности обошли тебя стороной, и ты добрался до цели своего путешествия. Поблагодари Судьбу за ее заботу о тебе и не возвращайся лучше в эти края.

5.

В Пустыне Огненных волн судьба изменчива, как нигде в Гохане...
Брось кость!

1. Тебе сопутствует удача, и ты достиг цели.

2. Из-за бархана выскакивают два орка, стосковавшиеся по человечине.

Орк
Напад.: 2К
Защита: 8
6ЖС
Ущерб: 4
Бонус: 4

Разделавшись с ними, ты найдешь в их пыльных суммах 22 золотых.

3. Ты попался на глаза желтому эльфу – бессменному сборщику дани со всех пересекающих пустыню.

Желтый эльф
Напад.: 2К+3
Защита: 10
9ЖС
Ущерб: 5
Бонус: 8

Если тебе не хочется выкладывать 5 золотых, придется отстаивать свое право на них с оружием в руках.

У эльфа 8 золотых и пять пузырьков с лечебным напитком (содержимое каждого пузырька восстанавливает 8ЖС).

4. Великаны огня с полным основанием считают себя хозяевами пустыни, а хозяева здесь чужаков не любят. У тебя, возможно, другое мнение относительно прав и обязанностей хозяев, но вряд ли к нему прислушаются. Так что остается полагаться только на свою силу и боевое мастерство.

Великан огня
Напад.: 3К+3
Защита: 11
15ЖС
Ущерб: 6
Бонус: 10

Одолев великанов, ты не пожалеешь о понесенных потерях: тебе достанутся 30 золотых и 2 драгоценных камня стоимостью 15 золотых каждый.

5. На твой след напала одна из саламандр – ящероподобное существо метра под два длиной, совершенно безмозглое и всегда голодное животное. Инстинкт подсказывает ей, что тобой можно неплохо пообедать.

Как и все существа, живущие здесь, она не боится огня и сама использует волшебный огонь как эффективное средство нападения, от которого в каждом кругу ты несешь ущерб в 4ЖС.

Саламандра
Напад.: 3К
Защита: 12
22ЖС
Ущерб: 6
Бонус: 18

Шкура этого зверя непригодна ни как одежда, ни как товар, но тот, кто съест сердце саламандры, получает к одному из своих качеств дополнительное очко.

Тебя не смущает подобная перспектива? Если нет, то набери в легкие побольше воздуха, зажмурь глаза и приступай. Приятного аппетита! Сердце, наконец, съедено, в теле определенно ощущается прилив сил, но какое именно качество выиграло? Брось кубик:

1 или 2 – сила;

3 или 4 – ловкость;

5 или 6 – здоровье.

6. Заслышав над головой хлопанье крыльев, ты смотришь вверх и видишь, как на тебя пикирует Красный Дракон. В первом кругу он дышит на тебя огнем, во втором и третьем – два раза бьет лапой и один раз кусает (три нападения). Тот же порядок действий соблюдается до самого конца поединка.

Красный Дракон

Напад.: 4К+1

Защита: 16

26ЖС

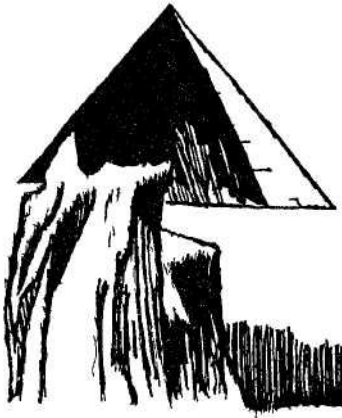
Ущерб: 6

Бонус: 30

6.

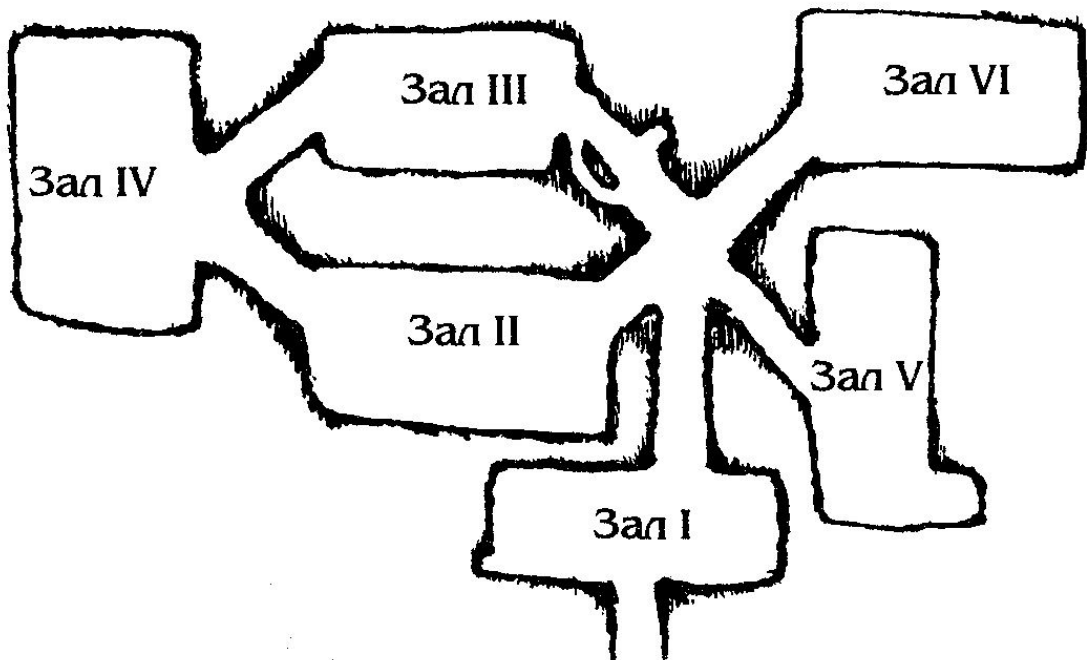
В первый же день перехода ты издалека замечаешь караван, который вот-вот скроется за раскаленными барханами. Выбившись из сил, ты догоняешь его и предлагаешь свои услуги. Удивленные караванщики с подозрением смотрят на тебя; но когда до них наконец доходит, кто ты такой и куда направляешься, берут тебя с собой да еще обещают заплатить, если ты согласишься защищать их от возможных нападений. До цели вы добираетесь без происшествий, если не считать стычки с двумя измученными орками, и ты зарабатываешь 5 золотых.

Пирамида Рануха



Посреди Пустыни Огненных Волн стоит пирамида, которую, по преданию, когда-то воздвиг для себя фараон Ранух – жестокий воин. Путь по пустыне был труден и опасен, но ты преодолел его, и вот перед тобой вход в это гигантское сооружение. Ты протискиваешься внутрь и подбираешь на пыльном полу каменную табличку: «Всякий, прошедший залы пирамиды, получит в каждом из них Знак, и да составит он Слово из этих Знаков, и тогда обретет то, что сказано Словом». И ниже: «Слово есть жизнь. За него платят жизнью. Так и здесь: за каждый Знак отдаешь ты часть жизни» (-ЗЖС).

Схема расположения залов пирамиды



Первый зал. Пыль, грязь, нанесенный ветром песок и лишь ветхий ковер на стене – след прежнего убранства. Конечно же, Знак скрыт под этим ковром, так что если не жалко ЗЖС, поднимай ковер и запоминай! Тусклый свет, упавший на оголившуюся стену, прямо на твоих глазах стирает и так неясно различимый знак «Е». Можно идти дальше. Через дверь, расположенную напротив входа, ты попадаешь в темный коридор. Стены испещрены остатками старинных фресок, имеющих какое-то отношение к Величайшим и Всемогушим победам и т. п. погибшего фараона.

Второй зал. Огромные высокие сосуды, доверху наполненные совершенно окаменевшим на ощупь и на Зуб зерном – фараон, видно, верил, что на том свете сможет протянуть исключительно на вегетарианской пище лет десять, не меньше.

За обрывками старого полотнища на стене ты сможешь увидеть знак «Б», если решишься расстаться с ЗЖС.

Третий зал. Такое же хранилище вещей для загробной жизни. Под ковром скрыт знак «М», сгорающий прямо на твоих глазах. Не забудь вычистить ЗЖС!

Четвертый зал. Это похоронный зал: в самой длинной стене одно над другим три углубления, в каждом из которых покоится по мумии – все, что осталось от жен Рануха. Негодяй решил взять их с собой в царство мертвых – видимо, будучи сам не в состоянии должным образом распорядиться таким огромным количеством зерна, хранящимся во втором зале. Если тебе не слишком противно лицезреть иссохшие останки, то можно пошарить в саркофагах и извлечь оттуда ювелирные украшения на 70 золотых.

На стене, как и в других комнатах, висит ковер, подняв который, ты мигом потеряешь ЗЖС, но пред тобой предстанет огромный знак «Т», составленный из перевитых безжизненных человеческих тел.

Пятый зал. Кроме сосудов с зерном, здесь расположен еще и сундук, порывшись в котором, ты извлечешь на свет Божий 100 полудрагоценных камней стоимостью 2 золотых каждый. Как и в других залах, на стене висит ковер, за которым высечена на стене буква. Ты сможешь узнать, что это за знак, если пожертвуешь ЗЖС и приподнимешь край ковра. Это Знак «Р».

Шестой зал. Усыпальница фараона. Ты заходишь. Посередине зала возвышение, на котором стоит массивный саркофаг со снятой крышкой, лежащей неподалеку. Но тела на своем месте нет. Сам Ранух стоит у стены, рядом с ковром. «Ну что, ты видел все Знаки? – голос словно слетает с высокого темного потолка и, дробясь в гладких стенах, удаляется по многочисленным коридорам. – Тогда посмотри на последний!» Со смехом, от которого пирамида начинает сотрясаться до самого основания, он срывает ковер и открывает пылающий знак «С». Твое тело пронзает адская боль, и ты теряешь сразу 6ЖС. «Тупица, Я помогу тебе отгадать Слово! Оно начинается Знаком "С"», – злое шепчет Ранух и, вперившись тебе в лицо ослепляющим взглядом, начинает тебя гипнотизировать.

Если тебе уже известны все буквы, ты должен бросить пробу здоровья. В случае неудачной пробы ты обязан произнести слово и тут же умереть, а в случае удачной ты успешно противишься гипнозу и нападаешь на фараона.

Ранух обычно прибегает к магии и за оружие берется только тогда, когда противник от нее защищен. Перед каждым кругом нужно бросить кубик, чтобы выяснить, какой вид магии фараон будет в нем против тебя применять.

1. Огненный шар (ущерб: 8).
2. Ледяной смерч (ущерб: 7).
3. Молния (ущерб: 8).
4. Кислотный дождь (ущерб: 10).
5. Удар невидимой руки (ущерб: 6).
6. Энергетический вампиризм (ущерб: 5).

К жизненной силе фараона прибавляется значение нанесенного им ущерба.

Фараон

Напад.: 3К+3

Защита: 15

20ЖС

Ущерб обыч. оружием: 5

Бонус: 50

Только в случае победы над грозным воином прошлого ты сможешь прибрать к рукам его сокровища: 70 золотых и драгоценности на сумму 60 золотых, и самое главное – Водяной Кристалл.

ЛЕС ПУТАНЫХ ТРОП

Лес сильно пострадал во время войны, хотя с первого взгляда этого не скажешь. Путника он встречает приветливой зеленью листвы, ароматами мягких трав, расстилающихся под ногами, пением птиц, и только по прошествии некоторого времени – может быть, спустя несколько дней – пришедший сюда замечает что-то необычное. Тропинка весело убегает вперед и скоро приводит путника в ту часть леса, куда он хотел попасть, но как только тот начинает задумываться о том, как ему вернуться назад, он вдруг понимает, что не знает, куда ему теперь идти. Можно проплутать несколько дней и обнаружить, что тропа вдруг пропала или вывела тебя из леса совсем не туда, куда было нужно. Дело в том, что тропы здесь постоянно перемещаются, никогда не возвращаясь на свои прежние маршруты. Бессмысленно пытаться определить свое местоположение по солнцу или звездам, которые выглядят здесь совсем не так, как в небе над остальным Гоханом.



Причины всех этих чудес скрыты в глубокой древности. Из той же древности пришли и каменные лабиринты, встречающиеся на открытых полянах, – плоды творчества древних эльфов, когда-то населявших эти места. Нынешние эльфы говорят, что подобные сооружения украшали центр любого поселения эльфов. Теперь в лесу постоянно живут только беспокойные птицы.

Лес не таит в себе непосредственной опасности для здоровья и жизни человека. Зато горе тому, кто столкнется здесь с одним из мерзких существ, появившимся во время войны, – ядовитыми гигантскими красными пауками. Однако люди в Гохане давно поняли, что яд паука может приносить не только вред, но и пользу, и используют его при изготовлении лекарств. Промысел этого яда очень опасен, подступиться к пауку незамеченным почти невозможно, и чаще всего именно паук нападает на человека, а не человек на паука. Напав на жертву, паук может нанести ей два ядовитых укуса. За количество яда, выделяемое при одном таком укусе, в городе можно выручить 25 золотых.

Прямой путь

Если у тебя есть желание поправить свои дела охотой за целебным паучьим ядом, ты можешь по пути заняться этим промыслом (см. Вариант 1). На это уйдет двенадцать дней, однако и доход может быть приличным. Можно поклясться, что после этой охоты, какой бы удачной она ни была, ты все равно заблудишься в этом лесу (см. Вариант 2).

Если ты не желаешь рисковать, то можешь преодолеть Пес Путаных Троп без задержки (см. Вариант 2) за шесть дней.

Вариант 1

Лес Путаных Троп очень красив, наполнен голосами птиц. Идти легко, однако чтобы узнать, что с тобой произошло, брось кубик!

1.

Лицом вниз лежит мертвый охотник за пауками. Смерть настигла его на привале, когда он приступил к своей скудной трапезе. Красный паук, по всей видимости, подобрался сзади и одним молниеносным броском отомстил за своих загубленных собратьев. Рядом с бедолагой валяется дорожная сумка. В ней 5 золотых и флакон с собранным паучьим ядом на сумму в 50 золотых.

2.

Охота была удачной – тебе удалось подкараулить большую самку красного паука (самки гораздо крупнее самцов). Такое большое животное может дать целебного яда на 100-150 золотых! Ты подбираешься все ближе к этому мерзкому созданию и вдруг осознаешь, в чем причина твоего успеха – паучиха занята изготовлением гнезда! Хочешь попытаться счастья? Брось пробу ловкости...

Если проба удачна – тебе одним ударом удалось пригвоздить насекомое к земле (Бонус: 9); если проба неудачна – паучиха убегает.

Если тебе удалось добыть дичь, то можешь полюбоваться этим созданием... А задумывался ли ты, как добраться до возжеленного яда? Охота на пауков – совсем не простое искусство. Не нужно браться не за свое дело.

3.

Редкая удача! Перед тобой заимка охотников за пауками. Можешь войти.

На стенах висят какие-то охотничьи снасти, у печи сложены дрова. Судя по всему, здесь давно никого не было, поскольку все отсырело и покрылось плесенью. У охотников существует обычай оставлять на заимках небольшой запас продуктов для заблудившихся путников, чтобы они могли восстановить свои силы. Воспользуйся этой прекрасной традицией и поищи еды.

К сожалению, заимка заброшена на самом деле давно, и кроме сгнившего гороха, здесь уже ничего нет. Придется довольствоваться только ветхой крышей над головой. Укладывайся спать.

Утром ты все же чувствуешь, что неплохо отдохнул, и замечаешь то, что упустил из-за усталости вчера – на столе лежит фляга, покрытая письменами. Надпись гласит, что это целебный бальзам, настоянный на редких лесных травах по древнему рецепту эльфов. Напиток восстанавливает силы, достаточно сделать глоток – и ты получаешь 6ЖС; больше одной дозы зараз принимать нельзя. Во фляге осталось еще глотков пять.

Ты можешь забрать флягу с собой, однако... побойся Сетта! Разве можно нарушать обычаи!

4.

Довольно долго ты уже бродишь по лесу, но все безрезультатно. Наконец тебя вдруг кто-то окликает. Ты оборачиваешься и видишь направляющегося в твою сторону здорового детину. Конечно, всегда надо быть настороже, но в данном случае, похоже, никакой опасности нет. Путник подходит, улыбается и называет свое имя – Горон. Разговаривая, вы продолжаете путь совместно. Когда Горон узнает, что ты пытаешься охотиться за паучьим ядом, он громко смеется, а затем говорит: «Знаешь, ты немного поторопился, сейчас не сезон охоты...» Далее он рассказывает тебе много интересного, в частности, что пауков нужно отлавливать живыми (иначе яда не добыть), что без специальных снастей это дело безнадежное, что последнее время этот промысел стал менее выгодным, так как два года назад богатейшие купцы из города Огод организовали большую промысловую компанию, получившую привилегию на добычу целебного яда, а свободных охотников обложили такими пошлинами, что это опасное занятие стало просто разорительным. В конце Горон с грустью замечает: «Люди глупы и не ведают, что творят... Сетт призвал Черного Мудреца в наказание людям. Черный Мудрец создал красных пауков, от которых пользы больше, чем вреда... А человек, жаждущий богатства, истребляет их так, что через пару лет этого редкого зверя не останется в Гохане! Истинно, не Сетт лишил человека разума!»

Горон – приятный собеседник; мало того, выяснилось, что он, пожалуй, единственный, кто может ориентироваться в Лесу Путаных Троп, поэтому и служит скороходом при бургомистре города Фулурон. В данный момент он направляется с посланием к правителю города Огод. Если тебе по пути – иди с ним, сохранишь силы (с ним в дороге ты проведешь шесть дней вместо двенадцати).

5.

Зачем ты решился заниматься не своим делом! Бот уже неделю ты блуждаешь по этому проклятому лесу и, кроме назойливых ворон, никого не встретил. Ты теряешь время и драгоценные силы. Скоро кончится провизия, не воронами же питаться – поторопись выбраться отсюда (см. Вариант 2).

6.

Охота неудачна. Добыча словно разбегается при твоём приближении... Блуждая, ты выходишь на опушку, залитую солнцем.

В центре поляны видна груда камней. Ба, да это же лабиринт древних эльфов! Значит, здесь было их поселение... Старики рассказывали, что древние эльфы были весьма искусными мастерами золотых когда в их племени началась междоусобица, то многие селения погибли в пожаре вместе со своими сокровищами. Можешь попытаться поискать эти богатства. Приступай...

Твои поиски увенчались успехом! Потратив целый день, ты нашел: два каменных наконечника стрел, один каменный топор и кучу черепков. Поселение оказалось слишком древним!

Не расстраивайся: за эту коллекцию антиквариата у любого собирателя древностей ты сможешь выручить пару золотых.

Вариант 2

Ты долго плутаешь, но вот впереди между древесных стволов показывается просвет, говорящий о том, что лес скоро кончится. Чтобы узнать, с какой стороны ты выбрался из него, брось кубик.

1.

Ты вышел из леса неподалеку от Южного Минвара – города гномов у гор короля Мурлок.

2.

Ты вышел в Пустыню Огненных Волн.

3.

Ты выбрался из леса недалеко от города Икот, расположенного между двух горных массивов: гор Залива и гор Карбункул.

4.

Ты вышел из леса на юге, прямо к воротам города Фулурон.

5.

Ты оказался на южной стороне леса. Перед тобой река Малый Фулур, а за ней, насколько хватает глаз, простираются Южные Дюны.

6.

Выйдя из леса, ты оказался рядом с истоком реки Большой Фулур и Горами Короля Мурлок.

Отец Леса Путаных Троп



Где-то в глубине леса высится огромный дуб, известный по всему Гохану под названием Отец Леса. Ты направляешься к этому месту. Первая же попавшаяся тропинка в скором времени приводит на поляну к огромному раскидистому дереву, ствол которого мог бы поспорить своей толщиной с крепостной башней. Вокруг все тихо и мирно, но, приученный к опасности, ты достаешь оружие и только после этого приближаешься к дубу. Предчувствие тебя не обмануло: как только ты оказываешься под кроной дерева, прямо из листвы на тебя падают два громадных паука. Это происходит настолько неожиданно, что один из них успевает нанести ядовитый укус в плечо и вновь исчезнуть в листве. Плечо обжигает сильная боль, от которой ты теряешь 5ЖС.

Тебе нужно добраться до ствола дуба, а для этого придется разделаться со всеми обосновавшимися в его кроне гигантскими красными пауками (вот, оказывается, где обитают эти редкие твари). Всего их восемь, но в одном кругу на тебя могут одновременно напасть только два из них.

Красный паук

Напад.: 3К+1

Защита: 12

5ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 9

Разделавшись со всеми пауками, ты сможешь подойти вплотную к стволу дерева. Некоторое время ты стоишь в замешательстве, не зная, что делать дальше, и тут, сперва едва заметно, а потом все явственнее кора дуба начинает деформироваться и приобретает наконец очертания лица. Около минуты на тебя в упор смотрят два глаза, затем разлепляются корявые губы, и ты слышишь скрипучий голос: «Спасибо тебе, отважный путник! Ты освободил меня от этих мерзких тварей, и мне хотелось бы как следует отблагодарить тебя. К сожалению, в моих корнях нет ни драгоценностей, ни денег, но я научу тебя волшебству, которое может оградить тебя от воздействия любой стихии».

Брось пробу на способность к овладению магией. Если она удачна, то ты смог постигнуть волшебство и в будущем, при наличии достаточной магической энергии, сможешь защититься от любой стихии – для этого нужно произнести заклинание над одноименным Кристаллом из Ожерелья Мира. (Например, если у тебя есть Кристалл Огня и ты прочтешь над ним это заклинание, то огонь не сможет принести тебе никакого вреда.) Если же проба неудачна, то никакому волшебству ты не научился.

На прощание дуб подарил тебе одну из своих веток и сказал, что если эту ветку сломать, то сразу окажешься рядом с ним, в каком бы месте до этого ты не находился. Прощаясь, дерево еще раз благодарит тебя и желает счастливого пути.

ЮЖНЫЕ ДЮНЫ

Давным-давно, когда здесь жили только эльфы, эта земля звалась Землей Мира; она была зеленой и плодородной, а сами дюны находились там, где им и положено, – они занимали узкую полосу вдоль южного побережья. Но потом пришла засуха, и песок стал поглощать плодородную землю, пока не достиг горной цепи Короля Мурлок на западе и реки Малый Фулур на севере. Распространение песка на этом прекратилось, а занятую им территорию стали называть Южными Дюнами.

Эльфы почти покинули эти места, а те, что остались, приспособились к новым условиям жизни, причем до такой степени, что у них даже изменился цвет кожи. Теперь желтые эльфы – совершенно новая раса – встречаются и в других пустынях Гохана. Они ведут кочевой образ жизни, занимаясь также торговлей с приморскими городами.

Во время войны войска Черного Мудреца пытались завладеть Южными Дюнами, но встретили такое ожесточенное сопротивление желтых эльфов, что с позором отступили.

Однако победа досталась эльфам дорогой ценой: после войны их осталось совсем мало, и с тех пор их численность продолжает уменьшаться. В наше время в пустыне обитают всего около 5 тысяч желтых эльфов, которые могут выставить не более тысячи воинов, но тем не менее они продолжают успешно противостоять оставшимся на их территории темным силам.

Прямой путь

Переход по пустыне – дело непростое. Нужно запастись водой. Для этого купи на рынке надежный бурдюк. Он стоит 5 золотых. Чтобы узнать, что тебя ждет на этой земле, брось кубик.

1.

С тобой не произошло ничего существенного, если не считать жуткой усталости от безостановочной ходьбы по барханам и вконец замучившей тебя жажды. Ты доберешься до цели без происшествий.

2.

Два первых дня перехода прошли спокойно, однако в середине третьего дня, перевалив гребень очередного бархана, ты обнаруживаешь разграбленный караван, или, вернее, то, что от него осталось. Распухшие тела людей и верблюдов, торчащие из них стрелы и пики... Всего лишь каких-нибудь два дня назад все они были живы. Чья же злая воля оборвала их жизнь?

И вдруг в столбе взвившегося песка ты видишь пятерых желтых эльфов. «Не вздумай бежать, – пискляво заявляет один из них. – Наши стрелы бьют без

промаха. Отдавай десятую часть того, что лежит в твоём кошельке, и ступай отсюда, а если заартачишься, тебе не позавидуют даже эти...» Эльфы заливаются смехом...

Вступать с ними в схватку – перспектива не из приятных. Ещё до того, как ты сможешь нанести первый удар, в тебя вонзятся пять стрел, каждая из которых нанесет ущерб в 4ЖС, так что, решив сразиться с ними, ты разом потеряешь 20ЖС.

Желтый эльф

Напад.: 2К+4

Защита: 11

8ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 9

Если каким-то чудом тебе удастся победить их, то тебе достанутся 204 золотых и два кольца стоимостью 60 золотых каждое, однако гораздо безопаснее было не связываться с ними, а, заплатив десятину, идти себе спокойно своей дорогой.

3.

Как утомительно идти через пустыню! Здесь не так жарко, как в Пустыне Огненных Волн, но путь все равно не из легких. Барханам не видно конца и края, глаза заливают пот... Что это? У самых твоих ног из песка выныривает уродливая голова, и ты словно натыкаешься на тупой, но властный взгляд круглых, словно отлитых из олова глаз. Это василиск; он похож на огромную ящерицу, а его взгляд наводит столбняк на любое застигнутое врасплох существо. Смотреть на жертву он может долго, очень долго, пока та не умрет, труп он пожирает целиком. Брось пробу своего здоровья. Если она удачна, то тебе удастся заслонить глаза левой рукой, а правой отрубить голову мерзкой гадине, а если нет – через пару дней от тебя не останется даже обрывков одежды.

4.

Путешествие по пустыне продолжается уже три дня. Страшно хочется пить, но воды у тебя в обрез, и поэтому приходится терпеть. Наконец жажда становится невыносимой, ты тянешься за бурдюком... но тот пуст! Вся вода просочилась через неизвестно откуда взявшуюся дырку. Надеюсь только на чудо, ты продолжаешь шагать дальше, но под вечер, лишившись чувств, падаешь на песок.

Сколько времени ты пролежал без сознания, сказать трудно. Очнувшись, ты понимаешь, что твоих губ касается бурдюк, из которого в горло струится живительная влага. Уже начался новый день. Ты пытаешься определить, кто твой спаситель, но воспаленные глаза в состоянии различить только неясный силуэт чьей-то фигуры. По-видимому, это желтый эльф. Ты вновь теряешь сознание.

Придя в себя снова, ты ощущаешь влажную прохладу. Ты лежишь на песчаном берегу реки. Это Малый Фулур. Эльф, или кто был возле тебя, давно исчез, прихватив заодно все твои наличные деньги.

5.

Идти по пескам тяжело и скучно, поэтому показавшийся на горизонте караван приходится как нельзя кстати. Двигается он медленно, так что тебе удастся нагнать его и попроситься в попутчики. Теперь путь уже не кажется таким утомительным, но время продолжает тянуться нестерпимо медленно. По дороге на караван дважды совершается нападение, но вам удастся отбиться. Все же без потерь с вашей стороны не обходится, и ты получаешь ранение, отнимающее 4ЖС.

6.

Изнывая от жары и жажды, ты движешься через Южные Дюны и внимательно следишь за округой. Однако посматривать под ноги тоже не мешает, а ты об этом забыл и, не успев сообразить, что к чему, проваливаешься в какую-то яму. Тебя чуть ли не с головой засыпает песком...

Выбравшись из кучи песка, ты обнаруживаешь, что попал в заброшенный подземный ход с обвалившимся перекрытием. Заинтересовавшись, ты решаешь исследовать тоннель и вскоре приходишь в зал, в центре которого стоит мерцающий магическим блеском трон. Если ты сядешь на этот трон, то одно из твоих качеств изменится на одно очко. Брось кость, чтобы узнать, какое именно качество возросло или уменьшилось.

1. Сила +1.
2. Сила -2.
3. Интеллект +1.
4. Интеллект -1.
5. Ловкость -1.
6. Здоровье +1.

В зал ведет только один ход, и поэтому выходить отсюда нужно тем же самым путем, каким ты сюда попал. Возвратившись к тому месту, где ты провалился под землю, ты видишь, что подземный ход продолжается и с другой стороны провала. Ты перебираешься через кучу песка и углубляешься в темный тоннель. Идешь ты по нему долго, должно быть, дня два, не меньше. Наконец, ты добираешься до выхода на поверхность, который находится недалеко от истока реки Малый Фулур в Горах Короля Мурлок.

Усыпальница Чистого Сердца



Преодолев все опасности, подстерегавшие тебя в Южных Дюнах, ты выходишь к старому, но прочному строению, наполовину занесенному песком. В усыпальницу ведет массивная дверь, над которой выбиты в камне слова: «Слава герою, имя которого приводило черных слуг в трепет. Путник, не нарушай покой Рыцаря Чистого Сердца. Помни, недобрые мысли погубят тебя».

Дурных намерений у тебя нет, ведь ты пришел за копьем рыцаря, чтобы обратить его против сил мрака, поэтому смело входи внутрь. Толкнув тяжелую дверь, ты попадаешь в полумрак невысокого зала. Привыкнув к освещению, ты видишь каменное возвышение с лежащим на нем телом в рыцарских доспехах. Тебя поражает внутреннее убранство усыпальницы: здесь нет ничего пышного и кричащего, наоборот, строгость форм и аскетичная отделка стен и потолка настраивают вошедшего сюда на торжественный лад.

Когда твой взгляд вновь возвращается к постаменту, ты замечаешь, что Рыцаря там уже нет. Он пробудился от вечного сна и теперь стоит перед своим ложем, сжимая в левой руке щит с изображением дракона, а в правой – длинное копье из чистого серебра, легендарное оружие, которым можно одолеть любого дракона. «Я пробудился, – говорит Рыцарь, – как и предначертано судьбой. Я должен отдать свое серебряное копье тому, кто вновь прославит его среди земель Гохана во имя Света. Возьми мое копье, но взамен оставь лучшее свое оружие, и я смогу вновь обрести покой. Если же в твоих руках когда-нибудь окажется самый чистый кристалл из Ожерелья Мира – Кристалл Воздуха, хранителем коего я некогда был, ты сможешь в любой момент вызвать меня, и я встану у тебя за левым плечом». С этими словами Рыцарь протягивает тебе копье.

Брось пробу своего здоровья. При неудачной пробе сквозь твоё тело проходит электрический разряд, отнимающий 10ЖС, и в этом случае копье не станет тебе повиноваться. При удачной пробе ты получаешь самое лучшее в Гохане оружие (Напад.: +1К+3, защита: +4, ущерб: 10). Если тебя не смущают соображения морального порядка, то можешь померяться с рыцарем силой.

Рыцарь Чистого Сердца

Напад.: 5К+4

Защита: 20

75ЖС

Ущерб: зависит от оружия.

Бонус: 120

Рыцарь никогда не стремился к наживе, и поэтому единственное, чем здесь можно поживиться, – это серебряные рыцарские доспехи стоимостью 200 золотых. Там же ты находишь ветхую тетрадь и читаешь на первой странице: «Труд сей я – Вольмон из Фулара, сын досточтимого Лоренса, прозванный Рыцарем Чистого Сердца – завершил! Сделал я это в назидание потомкам, дабы знали они, сколь мне много пришлось ради их спасения совершить...» Да это же мемуары одного из самых известных героев древности! За них любители старины легко выложат 100 золотых!

ЗЕМЛЯ ЭЛЬФОВ

Эльфы – самая древняя раса из всех, проживающих в Гохане. Они до сих пор уверены, что именно их предки принимали участие в создании этого мира, что именно они дали ему красоту, которой привержен любой эльф, получивший нормальное воспитание среди своих сородичей. Это убеждение пронизывает всю эльфийскую мифологию. Например, у эльфов существует сказание о том, что во время Рождения Мира один из легендарных вождей их древнего племени по имени Кет Татл определил цвета для неба, воды, деревьев, гор поднявшегося из морской пучины Гохана. Это сказка, по мнению людей, и является основной причиной той гордыни, иногда доходящей до заносчивости, которая свойственна всем эльфам, невзирая на цвет кожи.



Когда-то эльфы населяли все пространство к западу от Гор Короля Мурлок, но со временем, и особенно после войны, остатки их племен разделились и заняли значительно меньшие территории на севере и на юге. Там они продолжают вести ожесточенную борьбу против родственного им племени темных эльфов, поклоняющихся истуканам Тьмы.

Вообще поладить с эльфами может далеко не каждый человек. Хотя об этом догадываются немногие, но с точки зрения эльфа люди столь же омерзительны, сколь в глазах человека неприглядны орки. Однако смело можно утверждать, что по сравнению с другими местами в Гохане земли эльфов можно назвать мирными.

Прямой путь

Брось кубик, чтобы узнать, с чем тебе придется столкнуться в Земле Эльфов.

1.

Идя по этой земле, ты никак не можешь отделаться от чувства, что за тобой все время кто-то наблюдает. Ты знаешь, что эльфы – служители красоты и гармонии, отдают предпочтение миру, а не войне, но военное искусство, как и любое искусство, в их обществе находится на высоком уровне. В древние времена, не имея ни клыков, ни зубов, коими природа так щедро наградила людей и особенно орков, эльфам пришлось развить у себя прекрасные навыки владения оружием. Благодаря судьбу, что ты не раздражал их. Ты достиг цели своего перехода.

2.

Ты слышан, что Земля Эльфов – одно из самых мирных мест в Гохане, и поэтому тебя удивляют следы пребывания на ней воинственных орков. Еще дымятся угли оставленного ими костра, вокруг которого разбросаны тщательно обглоданные кости. По-видимому, орки ушли отсюда не более получаса назад. Если не хочешь с ними связываться, можешь спокойно продолжать путь, а можно померяться с ними силой и завладеть кое-какими трофеями. Если последний вариант тебе больше по душе, то ты вскоре нагоняешь троих крепких и хорошо вооруженных орков.

Орк

Напад.: 2К+3

Защита: 12

8ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 7

Разделавшись с орками, ты с алчным блеском в глазах сразу же начинаешь рыться в их туго набитых сумках, откуда извлекаешь 39 золотых и один драгоценный камень стоимостью 25 золотых.

3.

Ты встречаешь эльфа, который просит поделиться с ним пищей; его запасы иссякли, он голоден. Эльфам лучше ни в чем не отказывать, тем более, что ничего неестественного в его просьбе нет, так что если у тебя достаточно провизии, то лучше поделись ею.

Перекусив вместе с эльфом, ты собираешься продолжить свой путь, и тут слышишь его тонкий голос: «Позволь дать тебе один совет, Странник. Не ходи на Остров Пурпурной Медузы, пока не соберешь все четыре Кристалла из Ожерелья Мира». Сказав это, эльф тоже поднимается и быстро уходит. Бесполезно пытаться остановить его, чтобы узнать побольше: он уже сказал все, что считал нужным.

4.

Идет уже третий день твоего перехода по Земле Эльфов. Пока все обходится без происшествий. Опускается вечер; ты разводишь костер.

Внезапно до твоих ушей доносится неясный звук, который с каждой секундой усиливается и становится все отчетливей. Это тяжелое дыхание идущей по следу собаки. Через некоторое время к костру выбегают две здоровенные собаки, оскаленные пасти и налитые кровью глаза которых красноречиво говорят о том, что они мгновенно растерзали бы тебя на мелкие клочки, если бы не удерживающий их сдвоенный поводок. Огонь костра выхватывает едва различимый в опустившихся на землю сумерках силуэт темного эльфа.

«Не желаете ли купить у меня вашу вонючую шкуру, путник, – лукаво щерится он. Я предлагаю ее всего за каких-нибудь пять золотых и какой-нибудь волшебный предмет. Она, конечно, стоит не больше четырех, пять – это так, для ровного счета, а волшебный предмет – только подарок мне, тому, кто так не любит торговаться. А нет, так она будет служить моим псам подстилкой».

Если ты уступишь требованиям темного эльфа, он с презрительным смехом опять растворится в ночной тишине, не причинив тебе вреда, но если ты откажешься повиноваться или, не приведя Судьба, у тебя нет ни одного волшебного предмета, он спустит своих собак, и пока ты будешь с ними сражаться, прибегнет к магии, известной среди специалистов под названием «сгусток энергии», от которой ты в каждом кругу будешь терять по 3ЖС (это помимо того ущерба, который будут наносить тебе собаки). Когда же с собаками будет покончено, расвирепевший эльф, позабыв всю волшебную премудрость, достанет из-за пояса клинок и попытается одолеть тебя уже обычными средствами.

Собака	Темный эльф
Напад.: 2К+2	Напад.: 3К+1
Защита: 10	Защита: 13
8ЖС	16ЖС
Ущерб: 4	Ущерб: 5
Бонус: 7	Бонус: 14

Расправившись с темным эльфом, ты завладеешь 25 золотыми, волшебной кольчугой (защита: +5) и свистком, с помощью которого можно успокоить любое животное собачьего племени.

5.

Вечером, после напряженного дня, проведенного на ногах, человек обычно валится с ног от усталости и, тут же позабыв обо всем, засыпает. Ты тоже не обладаешь всем известной выносливостью орков: порядком находившись за день, ты отбрасываешь всякую мысль об ужине и, подкинув побольше дров в костер, засыпаешь как убитый.

Глубокой ночью ты вдруг просыпаешься от сильной боли в шее и в неверном свете догорающих углей видишь склонившуюся над тобой тень. С отвращением ты понимаешь, что это вампир, воспользовавшийся твоей беззащитностью, чтобы утолить снедающую его жажду.

Когда вампир замечает, что ты проснулся, он склоняется к твоему лицу и, широко раскрыв светящиеся глаза, пытается загипнотизировать тебя. Тут следует не терять самообладания, а предпринять что-то конкретное, например, бросить пробу своего здоровья. Если она неудачна, то ты впадаешь в состояние полнейшей прострации, а вампир беспрепятственно утоляет свою жажду и затем с удовлетворенным урчанием удаляется восвояси, оставив тебя сожалеть о потерянных трех очках здоровья и 15ЖС.

Если же она удачна, то его чары никакой силы над тобой не имеют, и ты оружием отвечаешь на его подлое нападение, но учти: вред ему можно нанести только магией, волшебным или серебряным оружием. Твой же противник сражается голыми руками, надеясь лишь на магическую силу своего прикосновения. В каждом кругу он дважды пытается прикоснуться к тебе (удачное нападение), и каждый раз, когда ему удастся дотянуться до тебя, ты должен снова бросить пробу своего здоровья.

В случае неудачной пробы ты теряешь одно очко здоровья и 5ЖС, а в случае удачной наносимый тебе ущерб ограничивается всего лишь 5ЖС.

Вампир

Напад.: 3К+3

Защита: 15

28ЖС

Ущерб: см. выше

Бонус: 28

Убив вампира, можно сразу завалиться спать, не утруждая себя мыслями о трофеях, т. к. вампир не в состоянии думать ни о чем, кроме удовлетворения своих низменных инстинктов.

6.

В первый же день перехода по Земле Эльфов ты встречаешь караван, который движется в нужном тебе направлении. Караванчики соглашаются взять тебя с собой, и ваш дальнейший путь проходит без каких-либо затруднений.

Крепость Душар



Крепостные стены ветхи настолько, что кажется, подуй сильный ветер – и они развалятся, но, зайдя во внутренний двор, ты с удивлением отмечаешь, что главное здание во вполне приличном состоянии. Дверь парадного входа сама распахивается перед тобой, как бы приглашая войти.

Сразу за дверью просторный и светлый зал, в центре которого за большим заваленным рукописями столом с книгой в руках сидит убеленный сединами старец. Увидев тебя, он радостно вскрикивает и, вскочив с места, спешит тебе навстречу.

«Здравствуй, Странник! – лопочет он восторженной скороговоркой. – А я как раз сижу и думаю, кто бы мог мне помочь. Да, забыл представиться – Агродор Ноксис – волшебник. Слышал такое имя? Прекрасно, прекрасно. Так вот, у меня пропало кольцо, а без него как без рук. Просто ума не приложу, куда оно могло подеваться, или стащил кто? Сколько народу шляется, неровен час, стащат, и поминай как звали. А ты, я вижу, парень хоть куда, ума не занимать, силы тоже. Найди мое колечко, а уж я тебя так отблагодарю, так отблагодарю... 130 золотых хватит? Мало?! Ммм... Ладно, так и быть, научу тебя волшебству, будешь потом огненными пальцами бить направо и налево, огненные шары в него пускать, каменной кожей покрываться... Но колечко вперед! Иначе не видать тебе денег с волшебством как своих ушей».

Самое верное средство унять поток красноречия Агродора Ноксиса – сразу выложить кольцо, а если у тебя его нет, то немедленно отправиться на его поиски. В благодарность за принесенное кольцо волшебник непременно выполнит все свои обещания.

Когда он приступит к объяснению магических приемов, то по отношению к каждому из них нужно бросить пробу на овладение магией (т. е. всего три раза). Если какая-либо из трех проб окажется неудачной, то это будет означать, что данное волшебство оказалось выше твоего разума, и ты его не усвоил. Если тебе не повезло, и ты не усвоил ни одного из этих волшебных приемов или просто не захотел их учить, Агродор Ноксис подарит тебе волшебную палочку, с помощью, которой можно три раза вызвать ледяной смерч (см. «Магические приемы шаманов», № 13).

КАРБУНКУЛ И ГОРЫ ЗАЛИВА

Название этих гор – Карбункул – говорит само за себя; они именуются так из-за обитающих здесь странных существ, которые, собственно, и называются карбункулами по имени драгоценного камня, растущего во лбу каждой особи, достигшей половой зрелости. На торговле этими камнями и вырос большой торговый город Икит, расположившийся на одном из перевалов. Кроме поистине замечательного камня, во внешности карбункулов ничего приятного не наблюдается, и неподготовленный путешественник при встрече с ними может не одержать рвотных позывов. Эти твари имеют вполне естественное происхождение в отличие от всякого рода мантикоров и прочих, имеющих человекоподобные головы, посаженные на тела членистоногих. Известно, что перед самой войной маги Черного Мудреца пытались найти оптимальное сочетание для своих искусственных воинов. Это им не удалось, исследования были прерваны, а пробные варианты во время войны были выпущены на вражеских территориях.



Среди воинов эти горы известны тем, что именно с них в последнем сражении войны драконы Черного Мудреца атаковали лагерь XXX Света, пытаясь хоть как-то спасти положение, но с помощью волшебства их атака была отражена.

Горы Залива являются как бы продолжением гор Карбункул, но в отличие от тех они выше и куда более скалисты. В сам Залив мирным людям лучше не соваться, но у искателя приключений, прошедшего пол Гохана, могут быть свои представления о том, куда направить свои стопы.

Прямой путь

Чтобы узнать, с чем столкнешься в этих краях, брось кубик.

1.

Местность здесь настолько живописна, что тебе приходит в голову мысль послать все приключения ко всем чертям, построить здесь хижину и навсегда в ней поселиться. От приятных размышлений тебя отвлекает ощущение пустоты под ногами. Брось пробу ловкости.

Если она удачна, то ты успеваешь ухватиться за ветку растущего рядом дерева и, отделавшись легким испугом, без приключений продолжаешь свой путь дальше, а если нет – проваливаешься в расщелину.

Падая, ты несколько раз успеваешь попрощаться с жизнью, но в итоге шлепаешься во что-то мягкое. Сено! Но радоваться рано. Сразу же после твоего удачного приземления на тебя набрасывается шесть карбункулов. Гнусные сопливые рожи, что вам нужно от попавшего в беду путешественника? Денег?! Ну так получите!

Карбункулы – непредсказуемые противники. Непредсказуемость их состоит в том, что, хотя в показателе их нападения значится 2К, всякий раз, когда при определении конкретного значения нападения выпадает шестерка, к его показателю (2К) приплюсовывается еще 1К, и так с каждой выпавшей шестеркой.

Карбункул

Напад.: 2К

Защита: 8

ЗЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

Если ты вышел из схватки победителем, то можешь забрать 6 драгоценных камней, что растут у них во лбу. Конечно, прикасаться к этим местами студнеобразным и склизким, местами покрытым хитином существам просто омерзительно, не говоря уже о том, что камень можно вырвать лишь вместе с костью и мозгом... Бррррр... Но, как говорится, деньги не пахнут. Брось кубик, чтобы узнать стоимость доставшихся тебе драгоценных камней.

1. Нашел 5 камней по 5 золотых, 1 камень – 15 золотых.
2. Нашел 3 камня по 5 золотых, 2 камня по 10 золотых и 1 – 15 золотых.
3. Нашел 3 камня по 10 золотых, 3 камня по 20 золотых.
4. Нашел 3 камня по 10 золотых, 2 камня по 20 золотых и 1 – 50 золотых.
5. Нашел 3 камня по 20 золотых, 2 камня по 50 золотых и 1 – 100 золотых.
6. Нашел 3 камня по 20 золотых, 2 камня по 50 золотых и один черный карбункул стоимостью 400 золотых.

2.

Горный переход проходит сравнительно спокойно. В один из вечеров ты сидишь у костра, собираясь уже ложиться спать, как вдруг из-за кустов появляются 5 людей-ящериц. Один из них поднимает в знак мира руку и просит разрешения провести ночь у твоего костра. Если они не желают тебе зла, то к чему нарываться на неприятности? Однако если тебя снедает жажда самоутверждения, то можешь с ними сразиться.

При себе у них 45 золотых.

Если же ты решаешь не ссориться с пришельцами, то они просто садятся вокруг костра, и ночь проходит спокойно. Наутро ты узнаешь, что они идут в сторону Синего Болота. Можешь к ним присоединиться.

Человек-ящерица

Напад.: 2К+3

Защита: 12

10ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 6

3.

Ты идешь по горной тропе. Вдруг земля под твоими ногами начинает сотрясаться, и, пройдя еще немного, ты понимаешь, в чем дело. Навстречу тебе движутся два великана, которые, завидев тебя, оглашают окрестности радостным ревом. Вкусы великанов таковы, что в пищу им годится любой способный перемещаться объект, не превышающий размерами их самих. Спасаться бегством уже поздно, так что нужно по крайней мере дорого продать свою жизнь.

Великан

Напад.: 3К+2

Защита: 10

20ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 15

А вот и стимул к победе: у великанов имеется 10 золотых.

4.

За весь переход не произошло ни одной неприятности, и ты добрался до своей цели без осложнений.

5.

Все складывается неудачно. Не прекращаясь, идет холодный дождь, ветер все крепчает, и вскоре становится ясно, что надвигается настоящая буря. Над твоей головой нависает черная туча, из которой в дерево, находящееся метрах в десяти от тебя, бьет молния. Дерево загорается. Ты спешишь отойти подальше, но тут из пламени появляется огромная кобра – кобра огня. Огонь – ее стихия, среда ее обитания, и вред ей можно причинить, лишь сражаясь серебряным оружием, мечом льда или наслав на нее ледяной смерч. Если в твоём распоряжении этих средств нет, лучше спасаться бегством. Брось пробу своей силы. В случае удачной пробы ты убегашь, в случае неудачной – остаешься один на один с коброй.

Кобра огня

Напад.: 2К+4

Защита: 15

20ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 20

Если ты выиграл схватку с коброй или тебе удалось от нее скрыться, то впоследствии ничего с тобой не происходит, а если нет – ты погибаешь в ее огне.

6.

Идя по горной тропе, ты слышишь впереди грубые гортанные голоса и вскоре подходишь к площадке, на которой два орка измываются над раненым стариком. Можно попытаться спасти несчастную жертву, а можно потихоньку проскользнуть мимо, и тогда дальнейший путь по горам пройдет без приключений.

Если ты решаешься вступить за старика, то, застав врасплох его мучителей, ты убиваешь одного из орков, но со вторым придется повозиться.

Орк

Напад.: 2К+4

Защита: 12

12ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 10

Одолев орка, можно обратить свое внимание на пострадавшего. Увы, старику уже ничем нельзя помочь. Из последних сил он говорит: «Спасибо, незнакомец! Мне уже ничто не поможет. Возьми в благодарность за свое великодушие это кольцо. Надев его на палец, ты сможешь 5 дней обходиться без пищи и питья, и в эти пять дней тебе будет нипочем любой холод и любая жара». С этими словами старик отходит, как хотелось бы надеяться, в лучший мир, а ты, похоронив его, спокойно продолжаешь свой путь.

Бесконечная Скала



Эта скала получила свое название из-за того, что никто никогда не видел ее вершины – она всегда скрыта за окутывающими ее облаками. Нужно не раз подумать, прежде чем начать восхождение: забраться на вершину будет нелегко, а будет ли в этом какой-нибудь толк – неизвестно. Если ты все же решился штурмовать вершину, то не теряй времени, а приступай к восхождению без промедления.

И вот наконец, оставив позади облака, ты добираешься до самой вершины. Здесь ты обнаруживаешь огромное гнездо, а в гнезде – золотого орла. Золотым он называется потому, что в его оперении есть несколько золотых перьев самой высокой пробы. Причем чем старше птица, тем больше вырастает у нее золотых перьев. У этого орла таких перьев 18, а рядом с гнездом лежит еще 2 золотых пера. В любом городе за одно такое перо с ходу дают 25 золотых. Золотой орел – птица редкая, и считается, что он приносит счастье, так что думай: ограничиться ли двумя лежащими поодаль перьями или убить птицу, пока та спит, и завладеть в итоге 20 перьями.

Вершина Клык

Ты взбираешься на высокую гору и через несколько часов достигаешь ее вершины. Там, на маленькой площадке, ты обнаруживаешь следы давней битвы: останки воинов, ржавое оружие и доспехи. Решив осмотреть все как следует и выбрать себе какую-нибудь полезную вещь, ты постепенно увлекаешься и не замечаешь старинную замшелую бутылку, которую задевает твоя нога. Бутылка опрокидывается, со звоном разбивается, и в следующий момент всю вершину окутывает туман, и весьма плотный.



Когда минут через пять он рассеивается, ты с удивлением обнаруживаешь, что в двух метрах перед тобой стоит воин-орк, заходящийся сильным кашлем. Минуты две спустя кашель у орка проходит, он утирает глаза и хриплым голосом произносит:

«Ты освободил меня! Меня зовут Орхис Оркисон. Хотя люди не больно-то нас любят, и мы, орки, платим им той же монетой, но за свою свободу я готов служить тебе верой и правдой до тех пор, пока крошечное зерно моей смерти не прорастет в моих пальцах. Я буду сопровождать тебя повсюду, участвуя в схватках на твоей стороне».

Улыбаясь, он протягивает руку. Ты можешь принять эту дружбу или отказаться. В случае, если ты разрешаешь ему следовать за собой, учти, что все твои расходы увеличатся в два раза, ведь денег у твоего дружка нет. С ним также придется делиться добычей и игровыми очками (бонусом), иначе какая же это дружба. Конечно, иногда его можно и поэксплуатировать, предварительно бросив ему упрек: «Что бы ты делал сейчас, если бы я не вытащил тебя из той вонючей бутылки!?»» А уж после этого, например, отправить его драться одного или приписать себе лишнее очко бонуса. Причем среагировать на это добродушный орк может по-разному: чтобы узнать как, нужно бросить кубик.

1. Орхис безоговорочно признает твой авторитет.
2. Орхис насупился и затаил злобу.
3. Орхис, смеясь, соглашается.
4. Орхис поднимает опущенную голову и говорит: «Вы, люди, похожи на взбесившихся собак, которые в полнолуние кусают свою тень...», разворачивается и уходит.
5. Орхис бьет тебя кулаком между глаз (-3 ЖС), и далее потасовка перерастает в жаркую битву.
6. Брось кубик еще раз.

Подобным образом с другом можно поступить только один раз. У Оркисона следующие данные:

Орк Орхис

Напад.: 3К

Защита: 10

20ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 100

Каждый день он может пополнять запас твоей энергии на 8ЖС при условии, что сам он здоров. Если ж он будет ранен, то эти 8ЖС он потратит на себя.

СИНЕЕ БОЛОТО



Никто уже не помнит, какой была эта земля до войны; видимо, и тогда это место было малонаселенным. Последняя и самая кровопролитная битва этой войны произошла именно здесь. Тела скольких погибших навсегда остались в этих трясины! С тех пор главными хозяевами здесь стали привидения павших в этой битве воинов. И, словно островок света в этом печальном краю, возникли тайные скиты Жаб – Учителей Премудрости «Светлого Мира». Но, дабы не быть истребленными Черными Аистами, время от времени присылаемыми на болота силами Мрака, Настоятели Жабьих скитов научились так хорошо скрывать свои кафедральные кочки, что найти их почти невозможно. Но в случае большой опасности Жабы-проповедники могут прийти на помощь даже человеку, выступившему против Черного Мудреца – основного оппонента учения «Светлого Мира».

Прямой путь

Брось кость и под выпавшим номером прочти, что тебя ожидает в этой местности.

1.

Ну и мерзко же тут! Страшная жара, москиты не дают покоя ни секунды, того и гляди, еще какая-нибудь нечисть объявится...

Так оно и есть: неожиданно из болотной ряски выныривают два человека-ящерицы. Прямо в тебя уже летят их легкие деревянные копья. Если у тебя есть щит, то ты от них защищен, а если нет, то придется бросить кубик и посмотреть, какая тебя ожидает судьба:

1 или 2 – оба копья пролетели мимо;

3 или 4 – в тебя попало одно копьё, отчего ты потерпел ущерб в 5ЖС;

5 или 6 – в тебя попали оба копья, ущерб 10ЖС.

Следом за этим оба достают мечи и бросаются на тебя врукопашную.

Человек-ящерица

Напад.: 2К+3

Защита: 12

10ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 7

Если тебе посчастливилось выйти из этой схватки победителем, то не поленись как следует обшарить все, что есть у этих тварей: у каждого из них по драгоценному камню стоимостью 20 золотых каждый.

2.

С кочки на кочку, или по узкой, иногда начинающей колыхаться прямо под ногами тропинке – только так и возможно передвигаться в этом проклятом месте. Но вдруг тебе улыбается удача: ты видишь невдалеке протоку, ведущую меж топких берегов именно в том направлении, куда тебе нужно, а на одной из кочек лежат два связанных ремнями бревна. Ну чем не плот! Не раздумывая, сталкивай его в воду и плыви. Твой дальнейший путь проходит без приключений.

3.

Болота тянутся бесконечно... Прервав твои размышления, из болота выныривает аллигатор и бросается на тебя. Его появление столь внезапно, что ты не успеваешь как следует защититься, и из-за этого показатель нападения аллигатора в первом кругу составляет 4К. Во всех последующих кругах его нападение снижается до 2К.

Аллигатор

Напад.: 2К

Защита: 8

8ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

4.

Опускаются сумерки, а ты все еще не нашел подходящей кочки, где бы можно было прикорнуть до рассвета. Наконец становится совсем темно, над поверхностью поднимаются испарения, блуждающие огоньки словно подают какой-то неведомый сигнал.

Из болота начинают вставать привидения погибших воинов. Кого здесь только нет: люди, эльфы, гномы, орки... И все они прямо у тебя на глазах продолжают свое ставшее вечным сражение, но с кем и во имя чего? И к какой стороне примкнуть тебе? Ты стоишь в оцепенении, не в состоянии осознать происходящее, и вдруг видишь, как один из эльфов прицеливается из лука прямо в тебя.

Здесь самое время бросить пробу своего интеллекта. Если она удачна, то ты понимаешь, что все происходящее вокруг не более чем иллюзия, и немедленно уходишь прочь, чтобы дожидаться рассвета в сравнительном спокойствии; а если неудачна, то ты всю ночь проводишь, сражаясь с фантомами, которые вновь исчезают с первыми лучами солнца, и попусту растрачиваешь свои силы. Под утро ты выжат как лимон, а запас твоей жизненной энергии составляет всего лишь 1ЖС.

5.

На четвертый день перехода по болоту ты набредаешь на торчащий из болотной жижи окованный железом сундук. Брось кубик, чтобы узнать, что ты в этом сундуке обнаружил.

1. Видимо, сундук принадлежал какому-то алхимику. Из-под крышки прямо в лицо ударяет ядовитый газ, образовавшийся из перемешавшихся в сундуке реактивов, пары которого наносят тебе ущерб в 8ЖС. Сундук битком набит осколками реторт, змеевиков и мелких керамических пластинок.

2. В сундуке – змея, которая бросилась на тебя сразу, как только ты открыл крышку. Ее укус отнимает у тебя 15ЖС.

3. Сундук пуст.

4. Среди истлевшей трухи на самом дне сундука лежит мешочек с 22 золотыми.

5. В сундуке ты находишь драгоценный камень стоимостью 22 золотых.

6. Тебе несказанно повезло. В сундуке меч из белого металла очень тонкой работы. На ощупь он холоден, как лед, и называется он Мечом Льда (напад.: +4, ущерб: 6)

6.

Переход по болоту прошел без инцидентов, и ты добрался до цели целым и невредимым.

Дерево Жертв

По слухам, именно здесь производятся кровавые жертвоприношения тех, кто остался приверженцем Черного Мудреца. Это мрачное место – превосходная декорация для пышных ритуалов, посвящаемых погибшим в этих местах черным воинам. На небольшом островке, лишенном всякой растительности, вокруг которого, покуда хватает глаз, простираются сплошные трясины, отравляющие воздух ядовитыми испарениями, громоздится остов мертвого высохшего Дерева.



С огромным трудом тебе удастся добраться до этого острова и подойти к стволу. Прямо перед тобой открывается огромное дупло. Ступеньки ведут куда-то вниз, под землю. Ты спускаешься по ним и попадаешь в подземный коридор. Здесь уже становится так темно, что приходится зажечь факел, свет которого выхватывает из мрака темнеющие пустыми глазницами человеческие черепа, украсившие земляные стены и груды костей. Под ногами стелется какой-то ядовито-синий дым. Внезапно раздается оглушительный хлопок, и поток воздуха вышвыривает тебя наружу, к входу в дупло, а из-под земли доносится громкий рев, постепенно переходящий в стон неутихающей боли. Придя в себя, ты понимаешь, что стелившийся по полу синий дым на самом деле, был горючим газом, воспламенившимся от огня твоего факела. Если так, то тебе крупно повезло: взрыв отнял у тебя всего-навсего 20ЖС, а ведь все могло кончиться гораздо хуже!

Теперь нужно хорошенько все взвесить и решить, как поступать дальше: попытаться залечить раны и восстановить силы или рискнуть сразу спускаться в подземелье... Можешь поступить, как считаешь нужным, но если у тебя нет возможности залечить раны с помощью магии или волшебного предмета, то естественным способом у тебя на это уйдет десять дней (по 2ЖС в день). Можно, конечно, и просидеть у Дерева Жертв все это время, но лучше добраться до города и лечиться там. Когда ты придешь к Дереву Жертв в следующий раз, то будешь в этом месте уже осторожней обращаться с огнем.

И вот ты вновь забираешься в уже знакомый древесный лаз и спускаешься в коридор, заканчивающийся просторным подземным залом.

В самом центре зала лежит Зелёный Дракон, из пасти которого исходит тот самый проклятый синий газ. Взыв, дракон молниеносно бросается на тебя, причем в первых двух кругах он нападает по два раза (бьет лапой и кусает), а в каждом третьем кругу дышит на тебя ядовитым газом, отнимающим 7ЖС. Эта последовательность из трех кругов повторяется до тех пор, пока не кончится ваш поединок.

Если ты спустился под землю сразу же после того, как тебя выбросило наружу взрывной волной, то дракон не успевает к этому времени залечить свои раны, и его данные таковы:

Зеленый Дракон

Напад.: 4К+2

Защита: 17

20ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 30

В том же случае, когда ты спускаешься под землю не сразу, а только после того, как твои раны затягиваются без посторонней помощи, дракон успевает восстановить силы и набрать 50 ЖС. Тогда и бонус за победу над ним повышается до 60 ЖС.

Победив дракона, ты оглядываешься по сторонам и, к своему разочарованию, видишь, что недавний взрыв разбил и покорежил большинство ценных вещей и драгоценностей, которыми был усеян пол в жилище дракона, и, только основательно покопавшись в этом хламе, находишь каким-то чудом уцелевший сундучок. В нем лежат четыре драгоценных камня стоимостью по 100 золотых и самый чистейший из всех кристаллов – Кристалл Воздуха.

СВОБОДНЫЙ ПУТЬ

Напоминаем, что за успешное прохождение каждого X-пункта персонажу полагается 3 очка бонуса.

Таблица свободного пути (X-пунктов)

Бр2\Бр1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
4	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
5	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
6	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
7	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
8	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
9	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
10	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
11	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
12	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121

Как пользоваться таблицей

С помощью данной таблицы игрок узнает, что ожидает его персонажа на X-пункте.

Таблица состоит из 12 строк и 12 столбцов. В первой строке и первом столбце находятся номера соответствующих столбцов и строк, которые игрок определяет, бросая кость.

Игрок два раза бросает по два кубика. Сделав первый бросок, он должен в первой строке отыскать номер столбца, равный сумме выпавших очков. После этого бросок двумя кубиками нужно повторить и отыскать в первом столбце номер строки, равный сумме выпавших во второй раз очков. На перекрещении этих столбца и строки будет находиться номер ситуации на X-пункте.

ПРИМЕР. При первом броске (бр. 1) выпадают 5 очков на одном кубике и 3 очка на втором. $5+3=8$ – это номер нужного нам столбца.

Второй бросок (бр. 2) дает сумму $6+6=12$ – это номер строки, которую следует искать в первом столбце. На перекрещении 8-го столбца и 12-й строки находится цифра 117 – номер ситуации, в которую попадет персонаж на X-пункте.

После этого нужно найти в расположенных ниже параграфах под номерами ситуацию, соответствующую вычисленному по таблице номеру. В нашем случае это ситуация № 117.

1.

Пещера. Повсюду груды костей и глубокие следы, оставленные когтями какого-то огромного животного. Когда глаза привыкают к царящему в пещере полумраку, ты замечаешь и самого зверя. Это Красный Дракон. Недовольный тем, что потревожили его сон, он поворачивает к тебе голову и извергает на тебя струю пламени. Затем он поднимается с пола и бросается на непрошеного гостя. В каждом кругу дракон дважды бьет тебя папой и один раз кусает. В каждом третьем кругу дышит на тебя огнем. Ущерб, наносимый одним таким огненным дыханием, составляет 10ЖС.

Красный дракон

Напад.: 5 К

Защита: 19

42ЖС

Ущерб: 10

Бонус: 70

Убив дракона, ты можешь завладеть его сокровищами: 72 золотыми, 4 драгоценными камнями стоимостью 50 золотых каждый и одним из Кристаллов Власти – Кристаллом Огня.

2.

Прямо из земли торчит рука скелета, сжимающая меч. Но бояться нечего, нужно всего лишь разжать пальцы руки и забрать меч себе. И вот ты – счастливый владелец волшебного меча, которым в прошлом сражались многие славные рыцари и даже короли.

Волшебный меч

Напад.: 1К

Защита: +3

Ущерб: 9

3.

В раненом едва теплится жизнь. Из последних сил он просит оказать ему помощь и перевязать раны. Конечно, можно отказаться, но представь себя на его месте... Нужно дать ему какое-нибудь лекарственное снадобье, которое позволит, ему восстановить свои силы. Плохо, если у тебя его не окажется: в этом случае человек умирает, но если у тебя в запасе такое снадобье есть, то спустя какое-то время спасенный поднимается на ноги и просит проводить его до ближайшей таверны. Там, за кружкой эля, он в благодарность рассказывает тебе, как приготовить волшебный напиток. Так что слушай внимательно.

Этот напиток варится из трав, которые растут в лесу, в горах или на болоте. Он прибавляет человеку энергии на ЗЖС. Чтобы приготовить его, нужно бросить кубик, и если выпадет шестерка, то считай, что напиток у тебя есть. Но учти: приготовить его можно, только находясь в той местности, где есть лес, горы или болото. Запомнил? Тогда пусть сваренное тобой зелье окажется не только полезным, но и приятным на вкус.

4.

Внимание притупляется. Казалось, ничто не предвещает опасности, как вдруг ты оступаешься, проваливаешься в какую-то глубокую яму и теряешь от боли сознание.

Придя в себя, ты обнаруживаешь, что угодил в яму-ловушку, дно которой утыкано деревянными кольями. Когда-то они были остры, как зубы дракона, но время и сырость сточили древесину, лишив колья способности сильно ранить. Тем не менее, одно из них повредило твое плечо, нанеся тебе ущерб в 6ЖС.

Радуйся, тебе еще повезло: в метре от тебя лежит скелет человека, меж ребер которого торчат два полусгнивших кола. Одежда и пожитки незадачливого путешественника давно истлели, уцелела лишь одна украшенная рунической надписью фляга.

Ты берешь флягу, разглядываешь и обнаруживаешь, что она волшебная: какой-то веселый маг когда-то сделал ее для своего близкого друга – в ней никогда не переводится вино, так что со спиртным у тебя в будущем проблем не будет. Выбравшись из ямы и иди далее...

5.

В этом мире опасности подстерегают на каждом шагу. Вот и сейчас, не заметив натянутой над землей веревки, ты задеваешь за нее ногой и видишь, что тебя вот-вот по рукам и ногам опутает неизвестно откуда взявшаяся сеть. Брось пробу своей ловкости. Если она удачна, тебе удастся отпрыгнуть в сторону, если нет – ты безнадежно увязаешь в сети. В последнем случае нужно бросить пробу силы, чтобы выяснить, способен ли ты разорвать путы. Если да – ты свободен и можешь продолжать свой путь, если нет – то остается возможность достать нож и разрезать сеть. Снова брось пробу ловкости. В случае удачной пробы ты разрезаешь сеть и, чертыхаясь, спешишь уйти подальше от злосчастного места. Если тебе и в этот раз не повезло, то можно призвать на помощь волшебный огонь, если, конечно, это в твоих силах. Волшебный огонь – средство очень действенное, но в данных обстоятельствах он наносит твоей жизненной силе такой же ущерб, как если бы ты применял его против своего врага. И, наконец, если волшебный огонь тебе неподвластен, то не остается ничего другого, как ждать тех, кто поставил эту сеть.

Ожидание всегда томительно, и особенно для человека в таком положении. Но вот наконец к тебе приближается группа каких-то людей. Слава Богу, это

охотники, и ловушку они ставили в надежде поймать крупного зверя. Ругая тебя на чем свет стоит, они распутывают сеть. «Надо же быть таким раззявой!» – говорят они.

Лучше заплатить этим парням пару золотых. Кто знает, может быть, они тебе и в другой раз помогут.

6.

Бредя по старой заброшенной тропе, ты вышел к гряде огромных живописно разбросанных валунов. Внезапно ты слышишь какой-то странный звук... Проклятье! Ты близко подошел к гнезду, в котором сидят два грифона. Грифонам это не нравится – они охраняют свое жилище и свое потомство – и вот самец нападает на тебя. Защищайся! Ты должен убить его: у тебя нет иного выбора, животное сильно раздражено. Если ты одолел самца, то из гнезда поднимается самка и с грозным клекотом налетает на убийцу своего друга. Нужно прикончить и ее, иначе тебе не жить на этом свете.

Грифон

Напад.: 2К+4

Защита: 11

11ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 10

В гнезде грифона нет никаких сокровищ, но зато там есть три яйца, каждое из которых стоит на ближайшем городском рынке 20 золотых.

7.

Тропа, несмотря на то, что она давно заброшена, хорошо видна. Утренний ветерок освежает лицо. Шагается легко, дорога доставляет удовольствие...

Внезапно под ногами начинает колыхаться земля, поднимается страшная пыль, она набивается в нос, рот, слепит глаза. Становится трудно дышать. Мало того: мелкие камни, со свистом рассекая воздух, бьют по всем частям тела, чем причиняют нестерпимую боль. Само собой, за оружие хвататься бесполезно. Это Демон Пыли, его нельзя победить никаким оружием, никакой магией. Брось кубик, и ты узнаешь, сколько кругов будет продолжаться это безобразие. В каждом кругу ты теряешь 4ЖС. Если запаса твоей жизненной энергии хватает, чтобы остаться в живых после выпавших на твою долю испытаний, то Демон Пыли, исчерпав свои силы, успокаивается и оставляет тебя в покое.

8.

Перед тобой сундучок, в нем лежит пергамент, на котором начертано следующее: «Отважный путник! Прочтя сей пергамент, ты узнаешь волшебное заклинание, которое в мгновение ока перенесет тебя к логову Красного Дракона. Дракон сразу же узнает о твоём прибытии, и тебе придется с ним сражаться. Готов ли ты к битве с ним? Подумай как следует, прежде чем читать дальше!» Далее идет само заклинание.

Остается добавить, что, прочтя заклинание, ты, не бросив кости, окажешься на ближайшем по расположению Х-пункте, который в данном списке значится под № 1. Не обязательно читать заклинание прямо сейчас. Можно отложить это для более удобного случая.

9.

Внезапно поднимается снежная буря, которая длится 15 минут и столь же внезапно утихает. За это время ты теряешь 15ЖС. Ты еще жив? Тогда вперед!

10.

Из камня рукояткой вверх торчит неопишуемой красоты меч. Конечно, ты не раз слышал об этом легендарном мече, которым можно одолеть любого демона, за исключением Демона Пыли. Брось пробу силе. Если она удачна – ты вытащишь меч из камня, если нет – то ты, по крайней мере, ничего не потерял.

В схватке с Демоном меч обнаруживает следующие свойства:

Меч – Убийца Демона

Напад.: +1К

Защита: +3

Ущерб: 9

Когда мечом сражаются против любого другого противника, он ничем не отличается от обыкновенного меча, т. е. к его данным не добавляется никаких очков на защиту и нападение, а наносимый им ущерб составляет 4 очка.

11.

Тебе навстречу идет рыцарь в черных как ночь доспехах, на голове его – шлем в виде головы дракона. Приблизившись, рыцарь разражается хохотом и громовым голосом говорит: «Ты ищешь кристаллы из Ожерелья Мира? У меня есть один из них – Кристалл Воды. Попробуй, сразись со мной!»

Схватки избежать невозможно, так что лучше напасть первым. Рыцарь дерется отчаянно и искусно отражает твои удары.

Рыцарь

Напад.: 4К

Защита: 18

20ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 20

Как всегда и везде, все трофеи достаются победителю. Ты сразу вспоминаешь об этом, наклоняешься к распростертому на земле рыцарю и... ужасной силы взрыв отбрасывает тебя в сторону. Твоя жизненная энергия уменьшается на 10ЖС. Опомившись от шока, ты, к своему ужасу, видишь, как из пламени поднимается огромный Черный Дракон и нападает на тебя. Битвы избежать невозможно! Защищайся! В каждом кругу дракон два раза наносит удар лапой и один раз кусает зубами, а в каждом третьем кругу он вместо этого обдает тебя зловонным дыханием, причиняя этим ущерб в 8ЖС.

Черный Дракон

Напад.: 5К

Защита: 19

40ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 50

В случае, если ты все же вышел из схватки победителем и прикончил дракона, то ты находишь у него Кристалл Воды и забираешь его себе.

12.

Жаба – Учитель Премудрости «Светлого Мира» – сидит на мягкой подстилке из больших зеленых листьев. Вот он поднимает голову и обращается к тебе: «Странник, я знаю, ты ищешь Кристаллы из Ожерелья Мира, так внимательно послушай, что я тебе скажу. Все они теперь оказались у драконов. Первый Дракон живет в пещере на горе Конд – старшей из трех гор-братьев. Второй – на Морской Скале, третий – в Горах Мурлок, в Ущелье Туманов, а четвертый – на Синем болоте, у Дерева Жертв. Дракон, обитающий в Горах Мурлок, поговорчивей других: он отдаст свой Кристалл Власти в обмен на голову Желтого Дракона». Сказав это, старик словно растворяется в воздухе, а ты еще долго в недоумении пялишься на место, где он только что был.

13.

Какая огромная пещера! Повсюду такой запах, что все нутро переворачивается. Ну что, хочешь заглянуть туда? Еще можно пройти мимо. Если твое любопытство взяло верх над разумом, то...

Тыходишь в пещеру. Огромный зал тускло освещен чадающими светильниками. В центре каменное ложе, на котором возлежит Красный Дракон и, по-видимому, прикидывает, как лучше поступить с непрошеным гостем. Мощный столб пламени ударяет в твою сторону. Он поднимается с пола и бросается на тебя. Осторожно! В каждом кругу он два раза ударяет лапой и один раз вонзает в тебя зубы. В каждом третьем кругу он не утруждает себя физическими усилиями, а попросту обдаёт тебя потоком пламени, который уменьшает запас твоей жизненной энергии на 10ЖС.

Красный Дракон

Напад.: 5К

Защита: 19

42ЖС

Ущерб: 10

Бонус: 70

В пещере дракона находятся сокровища, которыми ты можешь завладеть, лишь расправившись с ним: 72 золотых, 4 драгоценных камня стоимостью 50 золотых каждый и Кристалл Огня. Кроме того, там завалялся волшебный меч со следующими данными:

Волшебный меч

Напад.: + 1К

Ущерб: 7

14.

Бесконечная дорога совсем утомила, но вот впереди прохладная роща, где наконец можно устроить привал. Ты добираешься до нее, сбрасываешь с себя поклажу и собираешься растянуться на мягкой зеленой травке. Вдруг твой взор останавливается на странном предмете... Прямо на земле свиток: «Странник! В конце этого пергамента ты найдешь слова волшебного заклинания, которое, стоит его только прочитать, перенесет тебя к Черному Дракону, с которым придется биться не на жизнь, а на смерть. Постарайся трезво оценить свои силы и реши, готов ли ты к встрече с драконом. Подумай как следует, прежде чем читать дальше!» Прочтя заклинание, ты немедленно окажешься на географически ближайшем к тебе X-пункте, который в данном списке значится под № 11.

Не торопись! Прямо сейчас читать заклинание не обязательно. Можно отложить это для другого, более удобного случая.

15.

Далекие вершины гор убелены льдами, как головы старцев. Хвала Сетту! Ты цел и невредим.

16.

Поваленное бурей дерево придавило человека. Приблизившись, ты понимаешь, что человек мертв, и замечаешь на его руке кольцо. Мертвому оно уже ни к чему, так отчего бы не взять его себе? Только надев кольцо на свой палец,

ты понимаешь, что это проклятое кольцо – кольцо бессилия, уменьшающее показатель здоровья на 2 очка. Теперь только магия может снять заклятие, а вместе с ним и кольцо.

17.

На тебя стремительно бросаются три человека-змеи. У этого племени существует поверье, согласно которому для продолжения рода нужно ежемесячно приносить жертвы в виде сердца или печени человека. Отныне только от тебя зависит, получится у них это или нет.

Человек-змея

Напад.: 2К+2

Защита: 10

10ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 6

Разделавшись с ними, можно забрать их сокровища – 10 золотых. Это странно, поскольку эти твари деньгами не пользуются. Наверно, кому-то повезло меньше, чем тебе.

18.

Обычно монахи молчаливы и стараются не вступать в разговор с незнакомцами, но этот улыбается тебе и говорит: «Приветствую тебя, Странник. Я знаю, что в дорогу тебя позвало желание одолеть силы Черного Мудреца. Это трудно, но я попробую помочь тебе! Я могу научить тебя волшебству, благодаря которому ты получишь очень сильное оружие – огненный шар». И монах рассказывает тебе, как сотворить это чудо. Но понимаешь ли ты его? Брось пробу на овладение магией, и если она удачна, то ты в любой момент при наличии достаточной МЭ сможешь поразить противника огненным шаром. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 8.)

19.

Отдохнув, ты снова выходишь на дорогу и замечаешь в придорожной пыли какой-то предмет... Подходишь ближе и видишь, что это браслет. Когда ты надеваешь его на руку, тебе становится ясно, что это браслет знаний, прибавляющий к интеллекту 1 очко.

20.

Тропа бежит по сопкам. Впереди среди валунов блестит что-то внушительных размеров...

В засаде притаился Железный Гolem! Это совершенно безмозглое существо, и поэтому ему кажется, что со стороны его не видно. Мимо никак не проскочить, а обход займет целых два дня. Что же делать? Выбирай! Если ты уверен в себе, то нападай на это чудище.

Железный Гolem

Напад.: 3К+2

Защита: 15

20ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 23

Гolem хоть и огромен, как мамонт, а взять с него нечего: он всего лишь порождение злого волшебника, не потрудившегося дать ему ума.

21.

Раскатистый голос настигает тебя: «Ты ищешь кристаллы из Ожерелья Мира. У меня есть один из них – Кристалл Воды. Попробуй, сразись со мной!»

Схватки избежать невозможно: перед тобой могучий рыцарь в черном плаще, развевающимся, как крыло дракона. Лучше напасть первым. Рыцарь дерется отчаянно и искусно отражает твои удары.

Рыцарь

Напад.: 4К

Защита: 18

20ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 20

Ты сразу вспоминаешь о трофеях, наклоняешься к распростертому на земле рыцарю и... ужасной силы взрыв отбрасывает тебя в сторону. Твоя жизненная энергия уменьшается на 10ЖС.

Но это еще не все. С ужасом ты видишь, как из пламени поднимается огромный Черный Дракон и нападает на тебя. Тут уж твоя очередь защищаться. В каждом кругу дракон два раза наносит удар лапой и один раз кусает зубами, а в каждом третьем кругу он вместо этого обдает тебя зловонным дыханием, причиняя этим ущерб в 8ЖС.

Черный Дракон

Напад.: 5К

Защита: 19

40ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 50

В случае, если ты прикончил дракона, ты находишь у него Кристалл Воды и волшебный меч (напад.:+1К, ущерб: 6).

22.

Издалека доносятся звуки битвы. Если интересно, можешь пойти посмотреть. Добравшись до места, ты видишь, что сражение уже закончилось: повсюду лежат мертвые орки и люди. Посреди мертвых тел сидит залитый кровью орк и держится за голову. Он тебя не видит, да и вообще он вряд ли соображает, что происходит: вместо глаз у него два зияющих отверстия, из которых хлещет кровь. Ты решаешь облегчить его страдания и приканчиваешь несчастного. Осмотрев тела убитых, ты находишь 51 золотой и одно кольцо. Это кольцо – волшебное. Надевший его себе на палец может не бояться, что кто-нибудь сможет выкачать его энергию. Это превосходное средство против ночных вампиров. Кроме того, оно защищает от всяческих проклятий, которые могут отнять у человека силу, ловкость, интеллект или здоровье.

23.

С резким свистом крыльев прямо перед тобой опускается Зеленый Дракон. Это чуть ли не самое худшее из всего, что может с тобой произойти. Дракон очень голоден, но страшнее всего то, что, видимо, ты слишком далеко зашел в своем стремлении овладеть Ожерельем Мира. Смотри же, перед тобой посланник Черного Мудреца. Завязывается схватка. Дракон нападает по три раза в кругу: два раза бьет лапой и один раз кусает. В каждом третьем кругу он метает в тебя молнию, от которой ты можешь потерпеть ущерб в 8ЖС. Пуская молнию, он не может бить или кусать тебя.

Зеленый Дракон

Напад.: 4К+4

Защита: 18

60ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 60

Если ты победил дракона, то можешь снять с его шеи Кристалл Воздуха, который висит там на золотой цепочке. Стоимость цепочки 52 золотых.

24.

Несколько убитых орков и тело павшего в неравной битве с ними человека. На его руке сверкает перстень. Ты снимаешь этот перстень, надеваешь себе на палец и только тут понимаешь, что он приносит несчастье: теперь любой противник будет наносить тебе вдвое больший ущерб. С пальца кольцо можно снять, только призвав на помощь магию, снимающую любое проклятия.

25.

Мелодичный плеск ручейка, солнечные лучи дробятся в его серебристой поверхности. Из травы на противоположном берегу высовывается серая мордочка зайца. Зверек замирает, настороженно смотрит на тебя и бесшумно исчезает...

26.

За спиной слышны свирепые возгласы и шум копыт. Обернувшись, ты видишь, что тебя настигают три всадника в шлемах в виде песьих морд. Чем ты им не понравился, сказать трудно, но намерения у них явно недружелюбные. Ну что ж, посмотрим, кто кого.

Всадник

Напад.: 2К+2

Защита: 9

5ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 6

Разобравшись со всадниками, ты перетряхиваешь их суммы и находишь 15 золотых с 3 драгоценными камнями стоимостью 10 золотых каждый.

27.

Какой демон тебя сюда занес? Кругом гранитные глыбы, покрытые бурым мхом, и трухлявые стволы давно поваленных деревьев. Здесь ничего нет, кроме отвратительных фиолетовых слизняков! Иди отсюда.

28.

Кто бы мог предположить, что такая крупная змея, как питон, может двигаться с такой быстротой? Ты не успел схватиться за оружие, а он уже сжимает тебя в своих кольцах! В каждом кругу ты автоматически теряешь от этого по 4ЖС, и кроме того, питон все время пытается заглотить свою жертву.

Питон

Напад.: 2К

Защита: 10

10ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

Если тебе удалось разделаться с питоном, то придется удовольствоваться этим бесспорно приятным фактом.

29.

Впереди, словно череп титана, посаженный на могучие плечи холма, маячит древний замок. Когда-то в Гохане было много таких укреплений, в которых жили, блистая богатством, их хозяева. Теперь такие места пользуются дурной славой. Если у тебя руки чешутся с кем-нибудь сразиться, то тебя ждет разочарование: тут ровном счетом ничего не происходит, так что ступай себе дальше.

30.

Дорога не предвещает ничего дурного. Крутом тишина и покой. Вдруг за спиной раздается дикое гиканье и нарастающий шум. Посмотрев назад, ты видишь, что, поднимая облако пыли, на тебя несутся три орка верхом на здоровенных черных волках. Это опасные и очень опытные противники; за их спинами всегда остаются смерть и хаос. Схватки не избежать.

Орк-всадник

Напад.: 3К

Защита: 17

15ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 10

Будем надеяться, тебе сопутствовала удача и ты одолел врагов. В этом случае среди поклажи орков ты находишь 40 золотых.

31.

Пасмурно и серо... крутом ни одной живой души, только на стволе поваленного дерева неподвижно сидит старый ворон и внимательно тебя разглядывает. Странная птица! Но что с нее толку, ты идешь мимо... Вдруг ворон хлопает крыльями, открывает клюв и отчетливо произносит: «Привет тебе, брат».

Поразительно! Вот какая ученая птица! Ты можешь поймать ее. Брось пробу ловкости.

Если ты поймал ворона, то не прогадал! Теперь в любом городе тебе обеспечена привольная жизнь! Показывая удивительную птицу зевакам на рыночной площади, ты всегда заработаешь пару золотых, а если повезет, то гораздо больше. Но вспомни заветы своего достойного отца... Разве следует такому молодцу, как ты, заниматься подобным позорным ремеслом фигляра! Лучше отпусти старую несчастную птицу...

32.

Решай сам, удача это или смерть! На тебя надвигаются два Великана Камня. Защищайся или беги! Избежать схватки можно, поскольку великаны неповоротливы (брось пробу ловкости)!

Великан Камня

Напад.: 3К

Защита: 15

18ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 16

При себе у них 31 золотой и, кроме того, во рту одного из них золотой зуб, который в городе можно продать за 10 золотых. Но для того, чтобы завладеть деньгами, нужно отправить на тот свет обоих великанов.

33.

Можно подготовиться ко многим неожиданностям, но предсказать, когда темным силам вновь вздумается нанести удар, нельзя никак. Внезапно начинается кислотный дождь, от которого можно отчасти защититься щитом. Щит после этого придется выбросить, т. к. он ни на что уже не будет годен, а твои потери составят 6ЖС. В том случае, если щита у тебя нет, то за все время кислотного дождя ты теряешь 15ЖС.

34.

Не все же тебе сражаться с драконами да великанами, а после считать ссадины и ушибы. В конце концов, должно же когда-нибудь повезти!

На земле лежит пузырек, наполненный ярко-красной жидкостью. Если выпить его содержимое, то в течение трех кругов поединка показатель силы будет на три очка больше предыдущего ее значения.

35.

Под ногами начинает сотрясаться почва. Начинается землетрясение. Брось кубик, чтобы узнать, как ты перенес стихийное бедствие:

- 1) только легкие царапины и ушибы;
- 2) в тебя попал один камень среднего размера, от удара которого ты потерял 4ЖС;
- 3), 4) в тебя попадает несколько крупных камней, и ты теряешь 8ЖС;
- 5) тебя швыряет из стороны в сторону – брось кость четыре раза; выпавшая сумма очков будет равна потерянным тобою очкам ЖС;

6) под твоими ногами разверзается земля – брось пробу своей ловкости; если она удачна – ты смог уцепиться за обнажившийся корень дерева и выбраться наружу, потеряв 10ЖС; а если неудачна – ты падаешь в трещину, и над твоей головой смыкается земля Гохана.

36.

Неизвестно, при каких обстоятельствах расстался с жизнью этот человек, во всяком случае, внешних повреждений на теле нет. Рядом валяется волшебная палочка. Возьми ее, и во время схватки ты с ее помощью на три круга будешь защищен от любой кислоты. Палочку можно использовать два раза.

37.

Небольшое строение, своим внешним видом напоминает святилище. Внутри – статуя в рост человека, вместо глаз – по рубину. Ну-ка, ну-ка... Ты с увлечением начинаешь выковыривать у статуи правый глаз, и когда тот поддается, тебе в лицо ударяет струя ядовитого газа. Приходишь ты в себя, наверное, через час. Все тело ломит, вокруг все покрыто рвотой, но в руке все еще зажат вожаденный рубин! А ведь у статуи есть еще один глаз...

Никто, конечно, не помешает тебе полностью лишить статую зрения, но прими хотя бы меры предосторожности.

38.

Смертность в Гохане очень велика, если судить по телам, то и дело попадающимся на дорогах и тропах. Этот вот пал жертвой собственной неосторожности – сунул голову в капкан, который сам же ставил на великана. Что ж, наверное, бывает и такое.

В его дорожной сумке ты находишь продукцию местного цеха шаманов – предельно дешевую волшебную палочку, рассчитанную на двухразовое использование. С ее помощью ты на три круга сможешь защитить себя от воздействия огня.

39.

Неписанный закон гоханской жизни гласит: «Не подставляй спину опасности, иначе рано или поздно с тебя сдерут шкуру, так как все равно догонят». Дорогу тебе преграждают три орка, желающие поразвлечься и поиграть топорами. Посмотрим, чья возьмет...

Орк

Напад.: 2К+1

Защита: 8

5ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 4

Расправившись с орками, ты находишь у них пять потемневших от времени золотых монет.

40.

Утомившись долгой дорогой, ты утрачиваешь внимательность, не замечаешь натянутой над землей веревки, задеваешь за нее ногой и вдруг видишь, что тебя вот-вот по рукам и ногам опутает неизвестно откуда взявшаяся сеть. Брось пробу своей ловкости. Если она удачна, тебе в последний момент удастся отпрыгнуть в сторону, а если нет – ты основательно запутываешься в сети. В последнем случае нужно бросить пробу силы, чтобы выяснить, способен ли ты разорвать путы. Если да – ты свободен и можешь продолжать свой путь, если нет – то остается возможность достать нож или клинок и разрезать сеть. Снова брось пробу ловкости. В случае удачной пробы ты разрезаешь сеть и, чертыхаясь, спешишь уйти подальше от злосчастного места, а если тебе не повезло и на этот раз, то можно призвать на помощь волшебный огонь, если, конечно, это в твоих силах. Волшебный огонь – средство очень действенное, но в данных обстоятельствах он наносит твоей жизненной силе такой же ущерб, как если бы ты применял его против врага. И, наконец, если волшебный огонь тебе неподвластен, то не остается ничего лучшего, как ждать тех, кто поставил эту сеть.

Через некоторое время ты видишь, как к тебе приближаются несколько орков. Они находят, что ты достаточно хорош для того, чтобы приготовить из тебя прекрасный ритуальный собун. Выкопав яму поглубже, они зарывают тебя живьем. Где-то через неделю твое тело сгниет как раз до такой степени, что станет для орков лучшим угощением на приближающемся празднике Полной Пуны Рамал.

41.

На земле лежит тело убитого молнией человека. Можешь немедленно обшарить карманы мертвеца – удовлетворен? В руках у тебя волшебная палочка, превращающая любое оружие противника в безобидную веточку. В этом случае противник будет вынужден драться с тобой голыми руками (один удар кулаком наносит ущерб в 2ЖС). Палочку можно использовать два раза.

42.

Ворона – одна из самых распространенных птиц возле дорог Гохана, всех не сосчитать. Отдавшись целиком этому увлекательному занятию, ты вдруг оступаешься и проваливаешься в какую-то яму. Плечо обжигает острая боль, ты теряешь сознание и приходишь в себя только через полчаса. Когда к тебе возвращается способность воспринимать окружающее, ты обнаруживаешь, что угодил в яму-ловушку, дно которой утыкано деревянными кольями. Брось кубик, чтобы определить, сколько кольев вонзилось тебе в тело. Рана, причиняемая одним таким колом, наносит ущерб в 3ЖС.

43.

Неожиданная удача. Ты подобрал с земли браслет. Стоит ли надевать его на руку? Наконец, решившись, ты надеваешь его и сразу же чувствуешь прилив сил. Этот браслет волшебный: пока ты его носишь, твоя сила увеличивается на одно очко.

44.

Из чащобы леса на тебя бросаются четыре серебряных волка. Внешне они похожи на обычных волков, но крупнее, и шкура у них серебристая. Это очень редкое и злобное животное. В отличие от обычных волков, которые избегают человека и нападают на него только в крайнем случае, серебряные охотятся без разбора и на дичь, и на людей. Любопытно, что они совершенно не боятся огня. Убежать невозможно...

Серебряный волк

Напад.: 2К+3

Защита: 10

7ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 8

За одну шкуру такого зверя в городе можно выручить 17 золотых, гоханские модницы обожают этот мех.

45.

Навстречу тебе идет монах. Ты уступаешь ему дорогу, но в этот момент монах здоровается и, назвав тебя по имени, сообщает, что он послан силой Света. Далее он рассказывает, что кристаллы из Ожерелья Мира теперь охраняются драконами. Я хочу подсказать тебе верный способ повстречаться с одним из них, – продолжает монах. – Возьми этот пергамент. Видишь, тут написано заклинание. Как только ты прочтешь его вслух, сразу же окажешься лицом к лицу с драконом». Отдав пергамент, он исчезает.

Эта встреча произойдет на ближайшем к тебе географически Х-пункте, а произойдет там то, что в данной главе описано под №11. Конечно, заклинание читать не обязательно прямо сейчас. Можно отложить это для другого, более удобного случая.

46.

Природа кругом приветлива и миролюбива. Давно с тобой не приключалось такой неприятности, как вдруг земля проваливается под твоими ногами...

Придя в себя, ты обнаруживаешь, что угодил в яму-ловушку, дно которой утыкано деревянными кольями. Когда-то они были остры, как зубы дракона, но время и сырость источили древесную ткань, лишив колья способности сильно ранить. Тем не менее одно из них повредило твое плечо, нанеся тебе ущерб в 6ЖС. Радуйся, тебе еще повезло: в метре от тебя лежит скелет человека, меж ребер которого торчат два полусгнивших кола. Одежда и пожитки незадачливого путешественника давно истлели, уцелела лишь одна фляга. Эта фляга волшебная: в ней никогда не переводится вино, так что со спиртным у тебя в будущем проблем не будет.

47.

Утомившись долгой дорогой, ты утрачиваешь внимательность, не замечаешь натянутой над землей веревки, задеваешь за нее ногой и вдруг видишь, что тебя вот-вот по рукам и ногам опутает неизвестно откуда взявшаяся охотничья сеть.

Брось пробу своей ловкости. Если она удачна, тебе в последний момент удастся отпрыгнуть в сторону, а если нет – ты основательно запутаешься в сети. В последнем случае нужно бросить пробу силы, чтобы выяснить, способен ли ты разорвать путы. Если да – ты свободен и можешь продолжать свой путь, если нет – то остается возможность достать нож или клинок и разрезать сеть. Снова брось пробу ловкости. В случае удачной пробы ты разрезаешь сеть и, чертыхаясь, спешишь уйти подальше от злосчастного места, а если тебе не повезло и на этот раз, то можно призвать на помощь волшебный огонь, если, конечно, это в твоих силах. Волшебный огонь – средство очень действенное, но в данных обстоятельствах он наносит твоей жизненной силе такой же ущерб, как если бы ты применял его против врага. И, наконец, если волшебный огонь тебе неподвластен, то не остается ничего лучшего, как ждать тех, кто поставил эту сеть.

Однако судьба смилостивилась над тобой. Через некоторое время одна из веревок сети лопаается, и ты, немного повозившись, выбираешься на волю. Хвала Сетту! Будь осторожней.

48.

Отвратительнее зомби в Гохане, наверное, нет никого, и эти двое, что сейчас приближаются к тебе, не исключение. Ты тянешься за оружием, чтобы отсечь этим уродинам головы, но тут чувствуешь, что в твои ноги кто-то вцепился. Так и есть – их обхватил третий зомби. Пока ты не разделаешься с ним, ты не сможешь сражаться с остальными двумя, и все их нападения неизменно будут удачными.

От этих мертвяков одни неприятности... Бродят себе по дорогам, запугивают честных людей, а толку с них никакого. Даже поживиться нечем!

Зомби

Напад.: 2К+3

Защита: 8

18ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 6

49.

Силы Тьмы не оставляют попыток остановить тебя и идут для этого на всевозможные ухищрения. Внезапно под твоими ногами начинает двигаться земля, воронка стремится засосать тебя под землю. Это вращение продолжается ровно столько кругов, сколько выпадет очков при одном броске кубика. В каждом круге следует бросить пробу своей силы, и если хотя бы одна из них окажется удачной, то тебе удалось выкарабкаться из воронки, а если нет – то ты прощаешься с жизнью.

50.

Такое впечатление, что из земли сейчас вылезут три огромных крота: недалеко от тебя сами собой растут три холмика. Однако это не кроты, а скелеты, которые, даже не отряхнувшись, бросаются на тебя.

Скелет
Напад.: 2К+3
Защита: 7
4ЖС
Ущерб: 3
Бонус: 5

51.

Силы Зла посылают на тебя огонь. То прямо из земли, то с неба устремляются на тебя огненные потоки, и, сколько ни скачи из стороны в сторону, никак от них не увернешься. Обезопасить себя от огня можно только при помощи магии. Если у тебя нет возможности прибегнуть к ней, то ты теряешь 10ЖС.

52.

Ты встречаешь бродячего торговца, который просит продать ему любой ненужный тебе волшебный предмет за 30 золотых. Заодно он показывает свой товар:

- напиток проворства (удваивает количество нападений на протяжении трех кругов поединка) – 20 золотых;
- волшебная повязка, надев которую, можно сколько угодно копать в захоронениях, не ощущая неприятных запахов, – 20 золотых;
- напиток здоровья (увеличивает запас жизненной энергии на 5ЖС) – 18 золотых;
- напиток «орлиный глаз», позволяющий даже в полдень, не щурясь, смотреть на солнце – 20 золотых;
- напиток неуязвимости (во время боя, три круга защищает от огня, газа, холода, кислоты, молнии и электрических разрядов; на каждый способ воздействия можно купить по одному напитку) – 20 золотых.

Все эти напитки нужно пить залпом, а не растягивать удовольствие на несколько раз, т. к. только в этом случае будет наблюдаться нужный эффект.

53.

На земле лежат четыре мертвых орка и один человек. В этой стычке не оказалось победителей, и поэтому тела погибших не ограблены. Посмотрим, что у них есть... перстень! Наденем-ка... Это то, что надо: надевший его может в каждом кругу схватки нападать на один раз больше, чем ранее.

54.

Солнечный свет и нескончаемый птичий щебет, как на картинке искусного художника-эльфа! Как редко так везет на пыльных дорогах Гохана...

55.

Великаны ужасно самоуверенны и наглы. Им кажется, что если ты ниже их ростом, то ты просто не имеешь права на существование. Видимо, так же считает и напавший на тебя Великан Огня. В первом круге он обрушит на тебя огненный поток (ущерб: 8ЖС), во втором – ударит молнией (ущерб: 7ЖС), и только после этого возьмется за обычное оружие.

Великан Огня

Напад.: 4К

Защита: 16

30ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 30

56.

Ты встречаешь бродячего торговца, который просит продать ему любой ненужный тебе волшебный предмет за 30 золотых. Заодно он показывает тебе свой товар. В его лотке обычный набор магических средств. Нашелся бы в твоём кошельке лишний десяток золотых:

- напиток проворства (удваивает количество нападений на протяжении трех кругов поединка) – 20 золотых;
- напиток здоровья (увеличивает запас жизненной энергии на 5ЖС) – 18 золотых;
- волшебная тряпка (если ею обтирать пот во время боя, поднимется боевой дух и появится уверенность в победе) – 5 золотых;
- напиток неуязвимости (на протяжении трех кругов защищает от огня, газа, холода, кислоты, молний; на каждый вид воздействия можно выбрать по одному напитку) – 20 золотых.

Все эти напитки нужно пить залпом, а не растягивать удовольствие на несколько раз, т. к. только в этом случае будет достигаться нужный эффект.

57.

Тропа вьется между скал, покрытых чахлой растительностью, как вдруг... от рева одноглазого великана у тебя едва не лопаются барабанные перепонки, но ты не спеша достаешь свой меч и метишь наглецу прямиком в его единственный глаз.

Циклоп

Напад.: 2К+5

Защита: 12

15ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 10

У великана 18 золотых, драгоценный камень стоимостью 26 золотых и очень красивый меч. Как оружие, этот меч практически никакой ценности не представляет, но в городе за него можно выручить 30 золотых.

58.

По всему видно, что погибшему здорово досталось, но отчего-то на его личные вещи никто не покусился. Твое внимание привлекает перстень на его руке. Он очень красивый, и ты сразу же надеваешь его себе на указательный палец...

Ты думал, что перстень принесет тебе пользу, но случилось как раз обратное: теперь в поединках и схватках ты будешь терпеть в два раза больший ущерб, чем тот, который указан в данных твоих противников. Отделаться от проклятого перстня можно только прибегнув к магии, снимающей всякие проклятия.

59.

Человек, придавленный камнем. Он мертв. На руке у него кольцо, которое ты решаешь присвоить себе. Тебе придется пожалеть о своей жадности: это кольцо неуклюжести, и пока ты его носишь, твоя ловкость убывает на два очка. Освободиться от него можно только с помощью магии, снимающей проклятия.

60.

На тебя огромными прыжками мчатся три волка. Их шкура отливает серебром. Выглядит это очень красиво, но зубы серебряного волка не менее остры, чем зубы его серого собрата.

Серебряный волк

Напад.: 2К+1

Защита: 7

5ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 5

За одну шкуру серебряного волка в городе можно выручить 15 золотых, гоханские модницы очень любят этот мех.

61.

Этот священник исповедует сеттантство. Все поклоняющиеся Сетту известны непредсказуемостью. Ты настороженно косишься в его сторону, но он спрашивает, улыбаясь: «Не хотите ли научиться энергетическому вампиризму?» Непонятно, какой ему в этом прок, но предложение звучит заманчиво. Если такой волшебный прием тебе еще не известен, то брось пробу на овладение магией. В случае удачной пробы ты усваиваешь волшебство и сможешь в будущем применить его на практике, а в случае неудачной тебе придется подождать до следующего раза. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 9.)

62.

Словно из-под земли вырываются три орка. На вид они не слишком сильны, но каковы они в бою?

Орк

Напад.: 2К+1

Защита: 8

5ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 4

Расправившись с орками, можешь из дорожной сумки одного из них забрать 8 золотых. Наверно, эти мерзавцы лишь недавно засели в засаду...

63.

Густой туман. Холод пронизывает тебя насквозь, а одежда промокает во тьме. Брось пробу своего здоровья. Если она удачна, то твой организм выдержал испытание, а если нет – ты заболеваешь, теряешь половину очков ЖС и запас твоей жизненной энергии не пополняется до тех пор, пока ты не пройдешь до этой местности и по местности, соседней с ней. Но если у тебя есть с собой вино, поторопись разогреть его и выпить... Это старое проверенное средство поможет тебе быстрее восстановить силы (ты потеряешь целую четверть очков ЖС).

64.

Лицом вниз лежит убитый стрелой человек. Рядом валяется дорожная сумка. В ней 12 золотых и волшебная палочка, которая во время схватки с противником в течение трех кругов будет защищать тебя от воздействия любого газа. Палочку можно использовать два раза.

65.

Ты готов ко многим испытаниям, но тебя здесь никто не ждет. Можно идти дальше.

66.

На земле что-то блеснуло. Заинтересовавшись, подходишь поближе, поднимаешь кольцо и, не раздумывая, надеваешь его на палец: это кольцо здоровья. Пока ты его не снимешь, показатель твоего здоровья будет выше на 1 очко.

67.

Ни с того ни с сего на тебя вдруг наваливается жуткая усталость, глаза начинают слипаться, и тут, как нельзя кстати, ты видишь уютный домик.

Вокруг ни деревни, ни людей не видно, теперь главное – дотащиться до дома... Войдя в дом, ты находишь кровать и просто валяешься на нее (оружие на всякий случай кладешь рядом с собой) и проваливаешься в забытие.

Просыпаешься ты от странного ощущения. Кажется, будто все – стены, пол, потолок пришло в движение и живет своей собственной жизнью. Это же метаморф!

Метаморфы – живые существа, способные принимать какую угодно форму для того, чтобы завлечь жертву и затем проглотить ее, будь то человек, гном, орк, волк или крокодил. Этот метаморф настолько огромен, что смог уподобиться целому дому. Никакая магия на метаморфа не действует, поэтому остается уповать лишь на собственную силу. В доме четыре стены, и каждую из них можно попытаться выломать. Брось пробу своей силы.

Если она удачна, то тебе удалось проломить одну из стен и выйти на свободу, если же нет – нужно снова бросить пробу и попытаться пробить вторую, третью и четвертую.

Таким образом, всего можно сделать четыре пробы, и если одна из них окажется удачной, то ты выбираешься наружу и сохраняешь свою жизнь, а если все четыре пробы неудачны, то тебе придется распрощаться с жизнью, а вместе с ней – и с игрой.

68.

А этот погиб не в схватке – на его теле нет никаких повреждений. В его дорожной сумке – пузырек с красной жидкостью. Это своего рода допинг, выпив который, ты получишь возможность удвоить количество своих нападения в течение трех кругов схватки или поединка.

69.

Все тихо и спокойно. Вдруг, с горизонта медленно поднимается огромная фигура Черного Мудреца. Вокруг него бегут черные волки с горящими как угли глазами. Языки пламени пляшут вокруг его головы. Он уже закрывает полнеба, становясь все прозрачнее, пока не исчезает вовсе. Мираж, словно ничего этого не было – в прошлом. Можно идти дальше.

70.

Ворги! Их два! Это действительно опасно. Человек, которому недостает опыта и знаний, легко может спутать их с волками, но это не волки, а сильные, хотя и не отличающиеся особой сообразительностью существа, несколько особей которых сотворил когда-то один из злых волшебников. С тех пор ворги распространились по всему Гохану и часто наводят ужас на мирных жителей, истребляя все на своем пути.

Ворг

Напад.: 2К+3

Защита: 10

7ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 8

71.

Тебя поджидает огромный Человек-палица. Палица срослась с его правой рукой. Так и не нашедший своей гибели во время войны, теперь он будет биться до смерти.

Человек-палица

Напад.: 2К+3

Защита: 12

15ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 10

Грозное оружие Человека-палицы можно только отрубить, но чтобы тащить его с собой, не хватит никаких сил. Однако можно утешиться тремя золотыми и волшебным щитом (защита: 3).

72.

Нога задевает за натянутую над землей веревку, и ты слышишь пение летящей в тебя стрелы. Брось пробу ловкости. Если она удачна, то в тебя попадает только одна стрела и ты теряешь 3ЖС, а если неудачна, то в твое тело впиваются несколько стрел (-1К+1; т. е. от двух до семи, в зависимости от результатов броска),

каждая из которых отнимает 3ЖС. Подобные ловушки эльфы ставят против орков.

73.

Что за демон! Ведь никого рядом нет на целую милю, однако ты отчетливо слышишь: «Здравствуй, Странник!» Ты ошеломленно смотришь по сторонам. Далее голос продолжает:

«Не смущайся. Из осторожности я невидим. Это наше древнее искусство, но сейчас речь не об этом. Не хочешь ли ты купить у меня пергамент, на котором написано заклинание, снимающее любую порчу, сглаз и проклятие. Дорого я не возьму – всего лишь 5 золотых».

Скупиться не стоит: такая возможность представляется не каждый день, так что если у тебя есть 5 золотых, то отдай их старику-волшебнику, который появился перед тобой, и возьми пергамент.

74.

Начинает капать дождь. Через несколько минут все небо затягивается тучами, становится темно, как ночью, а безобидный дождик превращается в настоящую бурю с молнией и градом. Еще минут через пять градины достигают размеров голубинового яйца. Если у тебя есть щит, можно поднять его над головой и прикрыться от града, а если щита нет, то придется распротиться с 9 очками ЖС.

75.

Нет, народ в Гохане явно избалованный. Ну скажи, случилось ли тебе когда-либо видеть волшебную палочку? А здесь – пожалуйста, лежит себе в пыли, и никому до нее дела нет. Не ленись, подбери ее, и тогда в течение трех кругов схватки тебе не будет страшен никакой холод. К помощи палочки можно прибегнуть два раза.

76.

У людей-крыс тело человека и мерзкая крысиная морда. Люди избегают встреч с ними, и вовсе не от того, что они такие уж искусные бойцы, а из-за того, что они разносят инфекцию. Четыре таких создания заступили тебе сейчас дорогу и требуют за проход 3 золотых. Можно отдать им деньги и идти дальше, а можно и померяться с ними силой.

До встречи с тобой они насобирали с несчастных путешественников всего 9 золотых.

Человек-крыса

Напад.: 2К

Защита: 8

4ЖС

Ущерб: 4

Бонус: 4

77.

Ни с того ни с сего на тебя вдруг наваливается жуткая усталость, глаза начинают слипаться, и тут, как нельзя кстати, ты видишь уютный домик. Вокруг ни деревни, ни людей не видно, теперь главное – дотащиться до дома... Войдя в дом, ты находишь кровать и просто валяешься на нее (оружие на всякий случай кладешь рядом с собой) и проваливаешься в забытие. Просыпаешься ты от странного ощущения. Кажется, будто все – стены, пол, потолок – пришло в движение и живет своей собственной жизнью. Это же мета-морф! Метаморфы – живые существа, способные принимать какую угодно форму для того, чтобы завлечь жертву и затем проглотить ее, будь то человек, гном, орк, волк или крокодил. Этот метаморф настолько огромен, что смог уподобиться целому дому. Никакая магия на метаморфа не действует, поэтому остается уповать лишь на собственную силу. В доме четыре стены, и каждую из них можно попытаться выломать. Брось пробу своей силы. Если она удачна, то тебе удалось проломить одну из стен и выйти на свободу, если же нет – нужно снова бросить пробу и попытаться пробить вторую, третью и четвертую. Таким образом, всего можно сделать четыре пробы, и если одна из них окажется удачной, то ты выбираешься наружу и сохраняешь свою жизнь, а если все четыре пробы неудачны, то тебе придется распрощаться с жизнью, а вместе с ней – и с игрой.

78.

В пыли, прямо у тебя под ногами, лежит волшебная палочка, нужно лишь поднять ее и положить в дорожную сумку. С помощью этой палочки можно два раза вызвать молнию, которая нанесет твоему противнику ущерб в 7ЖС.

79.

Тебе преграждает дорогу Каменный Гolem. Собственно, големы – создания довольно неуклюжие и совершенно безмозглые. Стычки с ним можно избежать, беда лишь в том, что голем стоит в таком удачном месте, что на обход потребуется два дня. Если терять эти два дня жалко, то можно с ним сразиться.

Гolem

Напад.: 3К

Защита: 15

20ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 20

С этого громилы совсем нечего взять! Гolem – существо крайне бестолковое.

80.

Кто-то очень ловко поставил волчий капкан, замаскировав его так, что ты замечаешь приспособление в самый последний момент.

Брось пробу своей ловкости. Если она удачна – тебе удалось вовремя отскочить в сторону, а если неудачна – ты попадаешь ногой в капкан и теряешь 6ЖС.

81.

Подстелив плащ, прямо на земле сидит старичок с приятным выражением на морщинистом лице. Завидев тебя, он улыбается и говорит:

«Здравствуй, Странник! Не хочешь ли купить у меня полезную вещь? Это пергамент, на котором написано заклинание, а заклинание это снимает любую порчу, сглаз и проклятие. Дорого я не возьму – всего лишь 5 золотых».

Скупиться не стоит: такая возможность представляется не каждый день, так что если у тебя есть 5 золотых, то отдай их старику и возьми пергамент.

82.

Зазевавшись, ты перестаешь обращать внимание на то, что у тебя под ногами, делаешь неверный шаг и... еще секунда – и ты провалишься в замаскированную яму-ловушку. Брось пробу своей ловкости. Если она удачна, то ты в самый последний момент избегаешь падения, а если нет – проваливаешься в яму, прямиком на торчащие заостренные колья, отчего терпишь ущерб в 9ЖС.

83.

За твоей спиной раздаются воинственные крики, сопровождаемые стуком копыт. Обернувшись, ты видишь, что тебя настигают три всадника в шлемах в виде песьих морд и со щитами, на которых изображены двухголовые псы. Схватки уже не избежать...

Всадник

Напад.: 2К+3

Защита: 10

7ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 8

Разобравшись с нападавшими, ты кладешь себе в карман 3 драгоценных камня стоимостью 10 золотых, которые им уже ни к чему.

84.

Утомившись долгой дорогой, ты утрачиваешь внимательность, не замечаешь натянутой над землей веревки, задеваешь за нее ногой и вдруг видишь, что тебя вот-вот по рукам и ногам опутает неизвестно откуда появившаяся сеть. Брось пробу своей ловкости. Если она удачна, тебе в последний момент удастся отпрыгнуть в сторону, а если нет – ты основательно запутаешься в сети. В последнем случае нужно бросить пробу силы, чтобы выяснить, способен ли ты разорвать путы. Если да – ты свободен и можешь достать нож или клинок и разрезать сеть. Снова брось пробу ловкости. В случае удачной пробы ты разрезаешь сеть и, чертыхаясь, спешишь уйти подальше от злосчастного места, а если тебе не повезло и на этот раз, то можно призвать на помощь волшебный огонь, если, конечно, это в твоих силах. Волшебный огонь – средство очень действенное, но в данных обстоятельствах он наносит твоей жизненной силе такой же ущерб, как если бы ты применял его против врага. И, наконец, если волшебный огонь тебе неподвластен, то не остается ничего лучшего, как ждать того, кто поставил эту проклятую сеть.

Твоей судьбе не позавидуешь. Поставивший эту сеть, верно, забыл о ней, или с ним что-то случилось. Так никого и не дождавшись, тебе придется умереть от голода.

85.

На привале ты собираешь хворост дня костра, как вдруг неожиданно-негаданно находишь палочку, покрытую надписями. Разобрав руны, ты понимаешь, что приобрел хорошее оружие, с помощью которого можно два раза выпустить в противника огненный шар (ущерб: 8ЖС).

86.

Начинает накрапывать дождь. Через несколько минут все небо затягивается тучами, становится темно, как ночью, а безобидный дождик превращается в настоящую бурю с молнией и градом. Еще минут через пять градины достигают размеров голубинового яйца. Если у тебя есть щит, можно поднять его над головой и прикрыться от града, а если щита нет, то придется распрощаться с 9 очками ЖС.

87.

Еще недавно этот человек был жив, и похоже, что умер он от приступа какой-то болезни: на губах пена, глаза вылезли из орбит. Заглянув в его сумку, ты обнаруживаешь 26 золотых и драгоценный камень на 15 золотых. Бросив последний взгляд на труп, ты замечаешь на его руке кольцо, снимаешь его и надеваешь себе на палец. Конечно, этого делать не стоило, но кто мог сказать наперед, что это кольцо безумия, уменьшающее показатель интеллекта на 2 очка?

Избавиться от кольца теперь можно только с помощью магии, снимающей проклятия.

88.

Сумерки... О всемогущий Сетт! Да что же это? Одна из скал вдруг ожила и двинулась на тебя... В Великане Огня четыре метра роста, он так уверен в себе и считает ниже своего достоинства пользоваться оружием. В схватке с ним бесполезно прибегать к какой бы то ни было магии, связанной с огнем, т. к. это его родная стихия.

Великан Огня

Напад.: 3К

Защита: 13

18ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 15

Если тебе удастся справиться с великаном, то никто не мешает тебе завладеть принадлежавшими ему 21 золотым и драгоценным камнем на 18 золотых.

89.

Кто-то позабыл или специально оставил лежать на земле свою котомку, из которой ты извлекаешь пожелтевший от времени пергамент. На пергаменте выведено тушью заклинание, произнеся которое вслух, ты мгновенно окажешься на ближайшем к тебе географически X-пункте, где тебя ждет встреча с драконом, описанная в данной главе под № 11.

90.

Под твоими ногами начинает трескаться и расползаться в стороны земля; из трещин со свистом вырывается ядовитый газ. Брось пробу ловкости. Если она удачна, то ты смог, все время лавируя, выбежать из опасной зоны, а если нет – в твои легкие набирается газ, отнимающий 8ЖС.

91.

Тролли настолько прожорливы, что ни о чем, кроме еды думать не в состоянии, а сегодня, кажется, они заинтересовались тобой! С самого утра тебя не покидает чувство, что за тобой пристально следят... Бывалые люди утверждают, что тролли никогда не нападают сразу, а сутками следуют за своей жертвой, нагоняя таким образом аппетит. Не сомневайся – это тролли, они от тебя не

отстанут. Можно только попытаться использовать их страсть и напасть первым. Для этого брось пробу интеллекта.

Если проба удачна, ты придумал, как устроить своим преследователям ловушку, и в первом круге боя тролли не смогут причинить ущерб ответным нападением. Если проба неудачна, то знай, что за тобой увязались два этих гадких создания, усмотревших в тебе лакомый кусочек. Держи ухо остро, проверь оружие и готовься к нападению (бой пойдет по обычным правилам), тролли рано или поздно все равно атакуют.

Троль

Напад. 2К+4

Защита: 10

12ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 10

Две поверженных туши распростерлись у твоих ног. Обжоры сами теперь достанутся на обед диким собакам и воронам. Можешь отрубить одному из троллей лапу. Говорят, что если ее высушить и постоянно носить на груди, это защитит от предательского нападения и сглаза.

Если ты не суеверный человек, то, по крайней мере, сможешь похвастаться этим трофеем в кабаке перед собутыльниками. Впрочем, многие торговцы охотно скупают подобные амулеты, а затем перепродают их глупцам за бешенные деньги (торговец сам должен предложить тебе эту сделку).

92.

В тени могучего дуба кто-то как будто для тебя приготовил ложе из сухой душистой травы. Усталость валит тебя с ног, отдохни часок... Сквозь дремоту ты почувствовал, что твоя дорожная сумка, подложенная под голову, куда-то медленно уползает! Брось пробу ловкости.

Если проба неудачна – ты успеваешь заметить только тень, молниеносно исчезнувшую в кустах. Хвала Сетту! Дорожная сумка все же осталась у тебя в руках. Если проба удачна – ты схватил вора за горло!

Это невзрачный горбун, одетый в рваный плащ сеттантского монаха. Бедняга хрипит и машет ручонками, явно прося пощады. Ты волен поступить как хочешь – можешь разmozжить ему голову.

Если ты решил его пощадить, то он, заливаясь слезами, целует следы твоих ног, а затем говорит:

«О достойнейший господин! Жизнь моя отныне всецело принадлежит тебе. Хотя толку от меня мало, но недавно в заброшенном склепе какого-то чародея я нашел вещь немалой цены... Это свиток с секретом заклинания "Слова жизни". Я пробовал изучить его, но Сетт обделил меня умом... Поэтому я решил продать этот бесценный пергамент за 100 золотых в ближайшем городе. Но теперь прошу

– возьми его. Ведь, вооружившись этой магией, можно совершить много добра людям!»

Ты тронут, это ценный подарок! В благодарность ты даешь горбуну два золотых. Бедняга падает на колени и, обняв твои ноги, еще долго причитает. Наконец он оставляет тебя в покое. Можешь приступить к освоению, магии. Брось пробу интеллекта.

Если проба неудачна, то магией «Слова жизни» (см. главу «Магические приемы шаманов» под № 20) ты не овладел, поскольку встреченный тобой мерзавец промышляет, кроме воровства, и изготовлением фальшивок... К тому же во время финального спектакля он умудрился срезать у тебя с пояса кошелек со всем его содержимым. Надо было разmozжить ему голову!

93.

Невнимательность не раз подводила тебя в прошлом, подвела и сейчас. Перестав смотреть под ноги, ты проваливаешься в яму-ловушку.

В дно ямы врыты заостренные сверху деревянные колья, на один из которых ты и напарываешься, теряя при этом 6ЖС. Однако тебе еще повезло: неподалеку лежит скелет, сквозь ребра и череп которого торчат целых три кола. Все вещи и одежда несчастного давно истлели, уцелел лишь его невообразимой красоты меч. Этот меч – волшебный (напад.: +1, ущерб: 7).

94.

Перед тобой стоит абсолютно лысый коротышка не более метра ростом, кутающийся в красный шерстяной плащ. Он ласково смотрит на тебя: «А, вот, вижу теперь истинного героя! Только такой, как ты, мог отважиться вступить в борьбу с силами Мрака. Но тебе еще многому предстоит научиться. Например, искусству заживления ран».

Хорошее предложение! Брось пробу на овладение магией. В случае удачной пробы ты усвоил это волшебство. (См. главу «Магические приемы шаманов» № 18.)

95.

По дорогам Гохана бродит всякая нечисть, но сейчас перед тобой пять остервеневших от голода бездомных собак. О любви к животным сейчас лучше забыть и подумать о спасении своей жизни.

Собака

Напад.: 2К+1

Защита: 7

4ЖС

Ущерб: 3

Бонус: 3

96.

На дороге лежит небольшой ларец, наверно, выпавший от тряски из повозки. В ларце ты находишь пузырек с синей прозрачной жидкостью, там же пергамент с уже потускневшими руническими письменами. Не поленись, прочти его...

Прочтя пергамент, ты понимаешь, что в пузырьке – один из самых лучших волшебных напитков: выпивший его на три круга схватки становится неуязвимым для своего противника, каким бы оружием или какой бы магией тот не пользовался.

97.

Гидры живут не только в воде. Родная стихия той, что сейчас повстречалась тебе, – огонь, и поэтому любая магия, связанная с огнем, не принесет ей никакого вреда. Гидра дышит на тебя огнем из всех своих пяти пастей.

Гидра

Напад.: 3К

Защита: 12

40ЖС

Ущерб: 6

Бонус: 40

У этой гидры 20 клыков, за каждый из которых в городе дадут по 5 золотых.

98.

Логово Желтого Дракона. С минуту дракон смотрит на тебя налитыми кровью глазами, потом поднимается во весь свой рост и бросается на тебя. Его действия: в первых двух кругах он нападает трижды (два раза бьет лапой и один раз кусает), а в третьем вместо этого плюет в тебя кислотой, наносящей ущерб в 8ЖС. Вслед за этим весь цикл повторяется, и так до конца поединка.

Желтый Дракон

Напад.: 4К

Защита: 19

40ЖС

Ущерб: 10

Бонус: 50

Одолеть дракона не так-то просто, но если тебе это удастся, то в логове ты найдешь Кристалл Земли из утерянного Ожерелья Мира.

99.

На земле – красивый серебряный перстень, который ты, не удержавшись, надеваешь себе на палец. Ты явно поторопился: этот перстень – проклятый. Он уменьшает твое главное качество на 3 очка, т. е. силу, если ты воин; ловкость, если ты вор; интеллект, если ты шаман; а если ты бард, то каждое твое качество убывает на 1 очко. От перстня можно избавиться только с помощью магии, снимающей проклятия.

Удивляться этому нечего! Задумайся: если бы эта вещь была столь же полезна, сколь красива, разве кому-нибудь тогда пришла бы в голову мысль зашвырнуть ее в придорожную канаву...

100.

Мудрецы в Гохане говорят: «Сталь не должна ржаветь в ножнах, иначе стареет душа!» Разделяя это убеждение, ты готов ко всяческим испытаниям, но тебе сегодня не повстречался даже безмозглый орк.

101.

Кто-то недавно здесь побывал. Еще дымятся угли костра, неподалеку валяются брошенные кем-то объедки и... волшебная палочка! С ее помощью можно два раза пустить в противника огненный шар, который нанесет тому ущерб в 8ЖС.

102.

К сожалению или к счастью, здесь ни кого нет, так что можешь спокойно продолжать свой путь.

103.

Напрасно ты собирався с духом, чтобы сразиться с опасным противником: здесь никого нет.

104.

В пыли лежит труп человека. Внешних повреждений на нем нет, стало быть, его смерть стала «костью выпавшей из рук Судьбы». Во всяком случае, 23 золотых и драгоценный камень на 20 золотых ему уже не нужны. Не нужно ему и кольцо.

Когда ты надеваешь кольцо, у тебя начинает слегка кружиться голова. Ты понимаешь, что совершил ошибку, и вот какую: на этом кольце проклятие хвори. Оно уменьшает показатель твоего здоровья на 2 очка. Теперь от кольца можно отделаться лишь с помощью волшебства, снимающего проклятия.

105.

Вот приближаются два великана-орка, оба примерно по два с половиной метра ростом.

Великан-орк

Напад.: 2К+4

Защита: 8

15ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 15

106.

Темно, ты спотыкаешься. Недоуменно оглянувшись, ты сначала ничего не замечаешь, но когда присматриваешься получше, все становится понятно. Это труп человека, который в последний день своей жизни надел плащ-хамелеон. Плащ этот называется так потому, что надевший его сразу же приобретает окраску окружающей среды и становится практически невидимым для всех живых существ, что сказывается на эффективности их нападения. Возьми этот плащ себе. Теперь, когда ты будешь сражаться с любым противником, за исключением зомби, скелетов, привидений, вампиров и големов, показатель твоей защиты будет на 4 очка выше обычного.

107.

Великан Льда – существо довольно редкое. Впрочем, редкий противник не значит умный. Как и от всякого великана, бежать от него бесполезно, но в схватке с ним вполне можно рассчитывать на успех.

Великан Льда

Напад.: 3К+2

Защита: 15

19ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 17

108.

Подстелив плащ, прямо на земле сидит старичок с приятным выражением на морщинистом лице. Завидев тебя, он улыбается и говорит: «Здравствуй, Странник! Не хочешь ли купить у меня полезную вещь? Это пергамент, на котором написано заклинание, а заклинание это снимает любую порчу, сглаз и проклятие. Дорого я не возьму – всего лишь 5 золотых». Скупиться не стоит, так что если у тебя есть 5 золотых, то отдай их старику и возьми пергамент.

109.

На земле лежит мертвый путник. Рядом валяется волшебная палочка. Ею можно пользоваться три раза, и каждый раз она будет увеличивать запас жизненной энергии на 8ЖС. Почему же этот человек погиб? Странно, но такое случается в Гохане...

110.

Зеленый Дракон – вот гримаса судьбы! Придется выдержать серьезный бой. Дракон с ревом пикирует на тебя. Битвы избежать невозможно!

В первых двух кругах дракон нападает трижды (два раза бьет лапой и один раз кусает), а в каждом третьем метает в тебя молнию, наносящую ущерб в 8ЖС. Эта последовательность из трех кругов повторяется до самого конца поединка.

Зеленый Дракон

Напад.: 4К+4

Защита: 18

60ЖС

Ущерб: 9

Бонус: 60

Прикончив дракона, ты получаешь Воздушный Кристалл, который висит на золотой цепочке, надетой на шею чудовища. Цепочка тоже пригодится: в любом городе за нее можно выручить 52 золотых.

111.

Чего только не найдешь в придорожной канаве! В руках у тебя бутылка, и сидящему в ней джинну не позавидуешь, будь он хоть трижды волшебник и маг. Однако ты, хоть и испытываешь сострадание к заключенному чародею, все же не спешишь выпустить его на волю. Потом, когда ты попадешь в опасное положение, джинн может очень и очень пригодиться. Поэтому возьми находку с собой. Учти, что помогать тебе джинн будет всего один раз.

Джинн

Напад.: 3К+3

Защита: 12

15ЖС

Ущерб: 6

112.

С утра погода стояла прекрасная, как вдруг под вечер все небо затянуло черными тучами, и начинается настоящая буря со страшным ливнем. Как назло,

спрятаться негде, гроза застала тебя в чистом поле. Повсюду в землю ударяют молнии, норовя попасть прямо в тебя. Брось кость.

Если выпадет 1, 3 или 5 очков, то удар молнии тебя не настиг, а если выпадет 2, 4 или 6 очков, то нужно бросить пробу своего здоровья, т. к. в тебя попала молния. В случае удачной пробы ты теряешь 5ЖС, а в случае неудачной у тебя остается только 1ЖС.

113.

Черная тень нависла над твоей головой, существо это навязчиво и не торопится сразу нападать...

Демон нематериален; по сути дела, он – привидение и поэтому не может пользоваться обычным оружием. Он попросту пытается прикоснуться к тебе, и каждый раз, когда он до тебя дотрагивается, считается удачным нападением, которое на 1 очко уменьшает одно из твоих качеств и на 3ЖС запас твоей жизненной энергии. Чтобы узнать, какое из личных качеств терпит ущерб, нужно бросить кость, и если выпадет 1 или 2 очка, то убывает сила; 3 или 4 – ловкость; а 5 или 6 – здоровье. В случае убывания какого-либо качества до нуля ты умираешь. Если тебе посчастливилось одержать победу над демоном, то на следующий день все твои личные качества станут такими же, какими они были до схватки. Нанести демону вред можно только магией или волшебным оружием.

Демон

Напад.: 3К

Защита: 14

18ЖС

Ущерб: 7

Бонус: 20

114.

Ты попал на поле недавней битвы. Повсюду мертвые тела и ставшее ненужным своим прежним хозяевам оружие. Тут есть из чего выбрать! Ты находишь волшебный меч (который рубит противнику голову в том случае, если при броске костей на одно нападение выпадает три шестерки). Твоему кошельку достается 23 золотых.

115.

Старик умер, его «смерть стала костью выпавшей из рук Судьбы». В его котомке 3 золотых и волшебная палочка, которая сможет дважды защитить тебя от молнии, и оба раза эта защита будет продолжаться в течение трех кругов схватки.

116.

Тебя вот-вот по рукам и ногам опутает неизвестно откуда взявшаяся сеть. Брось пробу своей ловкости. Если она удачна – тебе в последний момент удастся отпрыгнуть в сторону, а если нет – ты основательно запутаешься в сети. В последнем случае нужно бросить пробу силы, чтобы выяснить, способен ли ты разорвать путы. Если да – ты свободен и можешь продолжать свой путь, если нет – то остается возможность достать нож или клинок и разрезать сеть. Снова брось пробу ловкости. В случае удачной пробы ты разрежешь сеть и, чертыхаясь, спешишь уйти подальше от злосчастного места, а если тебе не повезло и на этот раз, то не остается ничего лучшего, как ждать тех, кто поставил эту сеть.

Через какое-то время ты видишь, как к тебе приближается несколько человек сурового вида. Ты рад и готов даже заплатить эти молодцам по несколько золотых за свое освобождение, но люди имеют в отношении тебя явно недобрые намерения. Один из них, размахнувшись, бьет тебя по голове палкой, и ты теряешь сознание...

Очнувшись, ты долго не можешь понять, где находишься, да это и немудрено: кругом кромешная тьма. Спустя примерно час ты слышишь чьи-то шаги и в следующий момент замуриваешь от света глаза. Оказывается, подошедший снял непроницаемое покрывало с клетки, где ты находился. Человек принес тебе отвратительную баланду. В таком неведении ты проводишь день...

Поразмыслив над случившимся, ты, наконец, понимаешь, что попал в лапы к торговцам людьми. Банды этих негодяев бродят по всему Гохана, устраивают засады на одиноких путников, а затем продают свой живой товар на крупнейшем невольничьем рынке в городе Иките. Судьба несчастных ужасна: женщины в лучшем случае попадают в бордели приморских торговых городов, а мужчины оканчивают жизнь за каких-то два-три года (редко кто дольше) на галерах или рудниках Минвара. А в последнее время ходят также слухи, что сам Черный Мудрец через подставных лиц закупает у них людей, подходящих для переделки в зомби.

Тут есть от чего потерять голову, но не отчаивайся раньше времени, лучше воспользуйся наступившей ночью и попытайся сломать решетку. Для этого нужно бросить пробу своей силы.

Если проба удачна – ты выламываешь решетку и оказываешься на свободе без денег и оружия, так что все придется начинать сначала. Если же проба неудачна, то ты до конца жизни остаешься в рабстве, и с мечтой об установлении в Гохане справедливости придется расстаться.

117.

На перекрестке дорог стоит помост с виселицей. В петле раскачивается повешенный с табличкой «Вор» на груди. Это характерная черта гоханского пейзажа. Здесь нравы жестокие, и если кто-то нарушил закон, то церемониться с ним не будут. Ни тебе предварительного следствия, ни тебе суда присяжных, ни

тебе тем более апелляции в высшие инстанции. Суд скор, но справедлив: ежели попался, да еще с поличным, то ближайшее дерево и петля на шею...

Но с этим искателем Удачи расправились, видимо, уж совсем под горячую руку, т. к. на руках у него все еще перчатки из хорошей кожи. Поблизости никого нет, поэтому можно без опаски снять эти перчатки и положить их в карман.

Вор недаром носил их: тот, на ком они надеты, получает одно дополнительное очко к показателю своей ловкости.

118.

Опять ты в придорожной пыли видишь бездыханное тело. По дорогам этой злосчастной страны и шагу нельзя сделать без того, чтобы не наступить на покойника!

При жизни этот человек принадлежал к цеху волшебников-врачевателей. Одно непонятно: для чего миролюбивому лекарю металлический узловатый стержень, лежащий рядом с бренными останками чародея?

Хорошенько присмотревшись, ты понимаешь, что это – волшебный жезл, наводящий страх на драконов. Перед ним почему-то теряют голову все драконы, и из-за этого показатель их нападения уменьшается на 1К, а показатель твоей защиты увеличивается на три очка.

Так что жезл-то, наверное, подобрать стоит, а беднягу волшебника-врачевателя хотя бы похоронить.

119.

Пробираясь сквозь чащобу, ты видишь в двух шагах вход в пещеру. Что-то отталкивающее есть в этом месте. Может быть, это вызвано каким-то неприятным, неестественным запахом? Но, собственно говоря, тебе-то что за дело? Никто не заставляет тебя идти туда. Можно спокойно продолжить свой путь...

Если же ты не можешь устоять от любопытства и подходишь ко входу в пещеру, то сразу понимаешь, что перед тобой логово Желтого Дракона.

С минуту дракон смотрит на тебя налитыми кровью глазами, потом поднимается во весь свой рост и бросается на тебя. Его действия: в первых двух кругах он нападает трижды (два раза бьет лапой и один раз кусает), а в третьем вместо этого плюет в тебя кислотой, наносящей урон в 8ЖС. Вслед за этим весь цикл повторяется, и так до конца поединка.

Желтый Дракон

Напад.: 4К

Защита: 19

40ЖС

Урон: 10

Бонус: 50

Одолеть дракона не так-то просто, но если тебе это удастся, то в логове ты найдешь Кристалл Земли.

120.

Тропа идет сквозь рощу. Деревья подступают все ближе, заросли кустарника по обочине становятся все гуще. Хорошее место для засады! Можно затаиться совсем рядом с тропой, и незадачливый путник даже не успеет повернуться, чтобы встретить смерть лицом к лицу. Такие места очень любят выбирать для своих подлых целей люди-крысы, да и некоторые трусливые орки их не чураются. Если ты выбрал этот путь, то нужно быть настороже...

Твоя внимательность и наблюдательность сослужили тебе хорошую службу: ты вовремя замечаешь, как на тебя начинает падать подпиленное кем-то дерево. Можно бросить одну из двух проб: своей ловкости или своей силы. В первом случае при удачной пробе ты отскакиваешь в сторону, во втором – удерживаешь обрушивающийся ствол руками. Если проба неудачна, ты попадаешь под дерево и теряешь 15ЖС.

121.

Поздно вечером, заплутав в лесу, ты услышал странный монотонный звук, напоминающий удары молотов в кузнице. Подумав, что рядом деревня, ты пошел на него. Роковая ошибка! Звук завел тебя в самую чащу, но через некоторое время ты все же вышел на поляну с холмом в центре, освещенную пламенем большого костра, вокруг которого сидели... Орки! Да еще сотни полторы!

Орки, как будто в состоянии транса, молча раскачивались из стороны в сторону и обухами своих боевых топоров периодически били по камням – этот звук ты и принял вначале за удары кузнечных молотов. Зрелище это было настолько странным, что ты, сжигаемый любопытством, залег в густом орешнике и решил понаблюдать происходящее.

Много странного, поражающего воображение случилось этой ночью. Ты видел захватывающие боевые танцы орков, слышал их суровые песни, но финальная сцена привела тебя в ужас! По знаку своего шамана орки собрали с земли какой-то песок и высыпали в чаши, которые были у каждого из них, а затем стали пить содержимое, повторяя нараспев: «Отныне да прибудет с нами твоя сила и доблесть...»

И в этот момент все разрозненные элементы, странного ритуала чужой расы, слились в твоём мозгу в законченную картину... Ты понял смысл происходящего! Это была поминальная тризна орков в честь их погибшего героя. Холм был могильным курганом, вскрытым участниками церемонии, останки героя-орка были оттуда подняты и распределены между участниками тризны. Обухами топоров орки дробили кости, приготавливая тем самым магический порошок для поминального напитка... Жуткий обычай!

ПРОИСШЕСТВИЯ В ТАВЕРНАХ

Напоминаем, что за каждое посещение таверны Странник получает 3 очка бонуса. Без денег в таверне нечего делать. Если в кармане нет трех золотых, то на порог просто не пустят. Средней руки обед с выпивкой стоит там один золотой, но наученные горьким опытом хозяева хотят быть уверены, что посетитель в состоянии заплатить за битую посуду и причиненный заведению ущерб, если хватит лишку и повздорит с другим прожигателем жизни.

Таблица происшествий в тавернах

	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30
6	31	32	33	34	35	36

Как пользоваться таблицей

Решив, что Страннику пора расслабиться в таверне, игрок должен бросить один кубик и выпавшее число найти в первой строке таблицы – это будет номер нужного столбца (бр. 1).

Потом кубик бросается во второй раз (бр. 2), а выпавшее число ищется в первом столбце таблицы – оно определяет нужную игроку строку. На перекрещении этих строки и столбца находится число, обозначающее номер ситуации, с которой Странник столкнется в таверне. Точное описание этой ситуации следует искать ниже в параграфах под номерами. Кидай кубики, и ты узнаешь, что с тобой случилось.

1.

В таверне хорошо и уютно. Как часто в тавернах звучат песни бардов? Бот и сейчас вышедший на середину зала бард поет балладу о лорде Гризе, в прошлом отважном воине и землевладельце, которому принадлежали богатые земли на востоке, известные под названием полуостров Зеленого Бриза. Но однажды благородного лорда постигла страшная болезнь, и только привлечение потусторонних сил помогло этому прославленному человеку исцелиться. И вот, сведя знакомство с черными магами, он в конце концов стал поклонником Мрака, и воспаленная алчность погнала его на покорение других земель. Конец его был страшен. Крепость лорда теперь стоит в развалинах – это зловещее место, куда отваживаются заходить только редкие смельчаки, а сам лорд Гриз после своей гибели до сих пор не обрел покоя, превратившись в Рыцаря Смерти.

2.

Настырный пьяный орк. Ты пытаешься свести все к шутке, но мозги орка настолько затуманены винными парами, что он уже не в состоянии ничего понять. Хуже всего то, что прибегать к помощи оружия в этой таверне нельзя. Пока ты раздумываешь, как бы получше избавиться от надоевшего орка, тот наносит первый удар, столь внезапный, что ты не успеваешь отшатнуться и теряешь 2ЖС. Делать нечего, придется драться...

Когда запас твоей жизненной энергии уменьшится до 1ЖС, ты, потеряв сознание, рухнешь на пол. Будь уверен, орк не оставит тебе ни одного золотого.

Орк

Напад.:2К

Защита: 8

8ЖС

Ущерб: 2

Бонус: 5

Но если у орка останется только 1ЖС, он упадет без сознания. Тут ты вполне сможешь пошарить в его суме. К сожалению, в ней ни гроша; возможно, он и приставал к тебе затем, чтобы отнять у тебя деньги...

Завсегдатаям таверны весьма по нраву пришелся ваш «бой», они одобрительно поднимают кружки с элем за твоё здоровье, так что сердитый хозяин не рискнет выставить тебе счет за разбитую посуду и поломанную мебель.

3.

По шумному залу разлилась печальная мелодия – это сухопарый бард с печальными глазами запел балладу о Белой Леди...

Дама эта, как повествует баллада, осуждена на вечное заточение в своем бывшем жилище – башне на высоком холме, находящемся на Краю Света. Когда-то это был прекраснейший во всем Гохане замок, привлекавший путешественников изяществом пропорций и высотой шпиля главной башни, покрытой белоснежной кровлей; теперь это жалкие развалины. Белая Леди при жизни была мягкой и кроткой женщиной, а сейчас вынуждена поджидать незадачливых путешественников, чтобы высосать из них все силы, тем самым лишив жизни – ведь привидения могут существовать только за счет чужой энергии.

4.

Монашек уже навеселе, но не прочь пропустить еще пару стаканчиков. В таких случаях отказывать не принято, и ты наливаешь ему вина, от которого язык у святого отца развязывается, и он начинает так и сыпать историями. Это, как всегда, завиральные байки, случаи из его жизни или поднадоевшие легенды про

такую глухую древность, что все это больше смахивает на вранье. Но глядишь, в его рассказе проглянет и кое-что интересное.

«Во, – говорит он. – Возьми вампиров! Ведь они были такими же людьми, как ты да я. Да-да, не смотри на меня так! Но они слишком любили плотские радости, слишком много они грешили и слишком мало устремляли свои помыслы... к Сетту. И нет им покоя после смерти. Нету! А так как они уже не настоящие люди, вернее, совсем не люди, а порадовать себя ох как хочется, то теперь они могут получать удовольствие, а вместе с ним и жизненную энергию только от горячей человеческой крови. Да-да, человеку нужно избегать встреч с ними. Однако такой бродяга, как ты может однажды оказаться один в лесу или в поле, заснуть там, заснуть и стать совершенно беззащитным перед вампиром, – тут он смахнул пустую кружку на пол и, поморщившись, продолжал: – Но и тут можно обезопасить себя. И лучше всего надеть на палец волшебное кольцо, предохраняющее от краж энергии. Вампир, конечно, кровь выпьет обязательно, но энергии у тебя не убавится».

Попивая вино, монах постепенно говорит все бессвязнее, взгляд его мутнеет, и в конце концов он валится со стула.

5.

С трудом ворочая языком, полупьяный волшебник просит заплатить за него. Хочешь – плати, хочешь – не плати, в таком состоянии ни один маг не может заколдовать даже мышь. Но если ты войдешь в его положение, он пообещает тебе в благодарность рассказать, как овладеть волшебством, известным под названием «огненные пальцы». Ну что, пересчитал, хватит тебе денег на двоих? Хватило? Тогда брось пробу на овладение магией. Если она удачна, то, проспавшись, волшебник непременно исполнит свое обещание, и ты будешь обладателем механики «огненных пальцев» и сможешь впоследствии использовать его против врага, а если нет – волшебник, не дожидаясь рассвета, исчезнет в неизвестном направлении, унеся с собой свои нехитрые секреты. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 1.)

6.

Давно разошлись ваши пути, у каждого теперь своя жизнь, и вот – кто бы знал все наперед – вы встречаетесь в таверне. Но старая дружба не ржавеет, как и ваше оружие. Оживают старые воспоминания. Вы рассказываете друг другу, что делали и где побывали с тех пор, как разошлись ваши пути. Ваш старый друг просто сыплет чудными историями про Землю Эльфов:

«А еще я слышал в Иките, мы с моим караваном проходили его... Да, брат, у меня теперь свой караван. А ты все глотаешь пыль по дорогам... Так вот, там говорят, что в крепости Душар живет мудрец и волшебник Агродор, или Барогор, Ноксис. И денег у него, как ни у кого во всем Гохане, и еще говорят – только это между нами, понимаешь? – пропал недавно у него родовой перстень, или,

кажется, кольцо. А? Так он готов теперь просто озолотить того, кто вернет его обратно! Так что сейчас об этом весь Икит шепчется. Слушай, а давай-ка, поступай ко мне в охрану. Не хочешь? Зря».

Проболтав допоздна и основательно нагрузившись, вы вскоре покидаете таверну и снова расходитесь в разные стороны.

7.

Мастеровые, их ученики со своими женами и подружками шумно справляют окончание какого-то большого заказа. Между столов снуют назойливые гадалки и шустрые торговцы, предлагающие свой товар. Один из них останавливается перед твоим столом и раскрывает лоток.

Чего здесь только нет! Вот, например, стрела за 76 золотых, наповал убивающая любого демона. Конечно, для этого сначала нужно попасть в демона (удачное нападение). Воспользоваться ею можно только один раз. За 60 золотых можно приобрести волшебную палочку, с помощью которой можно трижды поразить противника огненным шаром, и тот потеряет 20ЖС своей жалкой жизни. Есть у купца и волшебные склянки с напитками, которые прибавляют 8ЖС. Этих напитков можно купить сколько угодно, каждая склянка стоит 20 золотых. Есть у него и волшебный порошок по 3 золотых, способный превращать золотой в рыбу чешуйку, а муравьев в блох, при этом каждому муравью прибавится по 15ЖС. А вот чудесное зеркало, омолаживающее лицо смотрящегося в него на год за каждую выложенную за него монету (например, раскошелившийся на 20 золотых будет выглядеть в нем на 20 лет моложе). Всего за 15 золотых можно получить незаменимого спутника для долгих пеших прогулок – длинноносую птицу, знающую множество забавных историй про гномов (если ты приплатишь еще 3 золотых, торговец отдаст тебе пакетик с кормом для твоего нового пернатого друга).

Выбирай, дорогой гость! А если захочешь, продай купцу прямо здесь завалявшиеся у тебя ненужные волшебные вещи – за каждую из них он отдаст по 30 золотых.

8.

У одного из столов струдился народ, и все, разинув рты, слушают рассказ огромного варвара. От выпитого вина он говорит так громко, что его голос раскатывается по всему залу:

«Верьте человеку, который знал и видел все: дракон такой плохой зверь! Дракон, как злой цветок, бывает синий, зеленый, черный, или какие там еще, но ни с одним из них я даже последнему своему врагу не пожелаю встретиться, так говорю! Повадка у них у всех одна. Для начала они обдадут тебя пламенем, кислотой плюнут, или молнию запустят, а потом пускают в ход свои зубы и когти... Это опасно, скажу я. Мы как-то решили заломать дракона. Шесть десятков человек – много, и все как один отпетые головорезы. Дракон стал мертвым – нас

пятеро. Клянусь, дело того стоило. У него в пещере было столько золота, что с лихвой хватило бы и на всех шестьдесят человек. Я богат... Слышите все, я очень богат!»

Воодушевленный вниманием публики, рассказчик долго еще выкрикивает свое, а ты, выпив чарку вина и перекусив, выходишь на свежий воздух и продолжаешь свой путь.

9.

Тихо. Из посетителей только ты и два волшебника, сидящие через пару столов от тебя. Ты невольно слышишь все, что они говорят. Разговор заходит о белом волшебнике по имени Онисор. Ты никогда не слышал этого имени...

Онисор жил в незапамятные времена. Этот маг увлекся идеями равенства Добра и Зла и стал искать сближения с Кланом Черного Плаща, возглавляемым Седьмым Демоном, вселяющим смуту в души людей! Особенно он сошелся с одним из членов клана, жившим тогда в Черном Ущелье и развивавшим те же идеи, что и Белый Волшебник. Онисор частенько навещался к нему в гости невзирая на трудности перехода по горам Пояса Короля Мурлок. Но после страшных событий, завершившихся битвой на Синих Болотах, все слухи о нем прекратились, как будто он ушел из этого мира. Может, Онисор все еще живет в Черном Ущелье? Во всяком случае, никто туда не заглядывал еще со счастливых времен до великого похода лорда Гриза.

В таверну вваливается целая толпа завсегдатаев, и неспешная беседа магов тонет в обычном нарастающем гвалте зала.

10.

Среди шума зала бард тихо поет песню о Большом Белом Драконе, единственном во всем Гохане драконе, не вставшем на сторону Мрака...

Дракон этот очень стар, но по-прежнему живет в Вороньем Лесу, храня те края от служителей Тьмы, словно прикрывая своим белым крылом любого путника, идущего по его лесу с добрым сердцем.

11.

С удобством расположившись за столом, ты намереваешься пригубить вино из глиняной кружки, как вдруг... непонятно откуда прямо на твой стол грохается какой-то маг, расплескав при этом все твоё вино. Не на шутку рассердившись, ты, не долго думая, даешь ему затрещину, и несчастный чародей валится на пол. Поднявшись на ноги, он просит прощения за причиненное неудобство и предлагает научить тебя волшебству. Ты смягчаешься и, в свою очередь извинившись, готовишься слушать. Брось пробу на усвоение магии. Если она удачна, то ты поймешь принцип волшебства и сможешь в будущем бить своих врагов огненным шаром, а если неудачна – то делать нечего, ума, значит, у

тебя не хватило, чтобы понять, что к чему. Может, в следующий раз его хватит? (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 8.)

12.

Бард поет песню о недавно вспыхнувшей вражде Желтого и Черного драконов, живущих в горах Конд неподалеку от Аэрохага. Все обитатели города и его окрестностей трепещут перед ними. Но теперь стало известно, что Черный Дракон согласен многое дать тому, кто принесет ему желтую голову...

Песня кончается, и все в таверне долго еще молчат, размышляя о драконах и превратностях драконьей судьбы.

13.

Чего только не услышишь в скоплении людей! Воин со шрамом на лице, по-видимому, хлебнувший горя, рассказывает сгрудившимся вокруг его стола слушателям о Синем Болоте.

Людская молва говорит, что в самом сердце болота на небольшом острове стоит огромное дерево, ветвями достигающее до самого неба, а корнями дотягивающееся до самой преисподней. Это Дерево Жертв, возле которого слуги Мрака умиляют свои божества кровью ни в чем не повинных людей. От корней этого дерева поднимается к небу синий дым, который на закате и рассвете виден даже в окрестностях Залива. Кто там сейчас живет, никому не известно, но хуже места не сыскать во всем Гохане. Любого человек, появившийся вблизи болот, рискует оказаться в руках служителей зла и быть принесенным в жертву, а заплутавшему на болотах этой участи не миновать никогда.

14.

За соседним столиком спорят двое. Один – румяный здоровяк, уже накачавшийся элем, другой – молоденький сеттантский монашек, в пыльном дорожном плаще. Дитина горячится и, ударя кулаком по столу, кричит: «А я тебе говорю, что жрут! Жрут за милу душу, иначе и быть не может! Ведь от орков они произошли, еще до войны. А если и слова всякие произносят, то только чтобы мозги затуманить таким болванам, как ты...» Монашек же лепечет, покраснев: «Да что вы говорите, милейший?! Помните, в тридцать седьмой книге хроники монастыря Минвар, писанной Учителем нашим Энтом Непогрешимым, говорится, что "покинули они свои жилища человечьи и ушли к Синему болоту" – стало быть, люди они по происхождению, и питаться себе подобными им противоестественно. А то, что они на нас не похожи, так по этому поводу Беда из Аруги в своем "Жизнеописании" нам поведал, что, мол, нарушив заповеди Сетта, "взял из них в жены себе каждый кто дочь, кто сестру", а коль так, то выродились они от связей этих противоестественных...»

Против этой железной аргументации румяный парень ничего возразить не может. Он откидывается на спинку стула, отмахивается рукой и говорит: «Ну, не знаю... Что детей человеческих они воруют, а затем пожирают, так про то старики говорят... Какого они там роду-племени – не ведаю. Но по мне жабы есть жабы, и, что ни говори, орки для них – самая подходящая компания. Хоть про "Путь Света" они и болтают, но рожи у них преотвратные и пальцы на руках с перепонками. Так что все равно никакого доверия к ним нету...»

Что за чушь! Хочешь еще выпить? Что ж, придется тебе на этот раз обойтись: кто-то только что украл все твои деньги. Впредь не будешь держать все свои монеты в одном месте.

15.

Внезапно все находящиеся в таверне начинают кричать, размахивать руками и совершенно забывают про вино: так подействовала на присутствующих только что услышанная новость. Сообщивший ее показывает всем золотое перо, подобранное неподалеку от Бесконечной Скалы. Такие случаи бывали и раньше, и время от времени в разных частях Гохана рассказывают о немногих счастливицах, нашедших в горах Карбункул перо из чистого золота, обладающее волшебной силой (тот, кто проткнет им кожу на своей руке, получает 5ЖС), но само перо ни одному из посетителей таверны видеть еще не приходилось.

16.

На землю опустился густой туман. Из окошка таверны не видно ничего, кроме мутной кисеи молочного цвета, и это настраивает собравшихся здесь на таинственный лад. Поддавшись этому настроению, посетители начинают рассказывать друг другу страшные легенды и истории. Одна из самых любимых тем – ущелье тумана в Горах Короля Мурлок. Говорят, там находится капище, где в древние времена слуги Мрака ежедневно приносили своим богам кровавые жертвы. Там погибло много отважных воинов, но силы Зла не гнушались и женщинами, и детьми, и стариками. Но сейчас настали более спокойные времена, и никто из близлежащих городов и деревень больше не пропадает. Однако что в наши дни творится на дне ущелья Тумана, не может знать никто. Ничего не известно о том, чтобы люди, отважившиеся пойти туда, возвращались домой.

17.

Когда ты, расслабившись, начинаешь не спеша потягивать вино из второго стакана, к твоему столу подходит какой-то человек и заявляет, что ему не нравится твое лицо. «Не нравится – не смотри», – невозмутимо отвечаешь ты. Тут незнакомец поднимает правую руку, чертит в воздухе какой-то знак и... начинает расти прямо на глазах! Это настолько неожиданно и необычно, что ты с испуга

ударяешь незнакомца в грудь, тот перелетает через соседний стол и с грохотом падает на пол.

Минуты две проходят в полной тишине. Затем упавший поднимается, приобретает нормальные размеры и, потирая рукой грудь, говорит, что удар у тебя – что надо, и что человека, умеющего так мастерски драться, не грех научить и волшебству. Ты не против, и он начинает рассказывать, как можно изменять свой, да и не только свой, рост. Брось пробу на овладение магией. В случае удачной пробы ты уясняешь механику волшебства и сможешь теперь при случае им воспользоваться, а в случае неудачной – долго бьешь себя по голове и клянешь собственную непонятливость. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 2.)

18.

Бард исполняет такую грустную песню, что половина посетителей – а в зале сплошь тертые, прошедшие суровую школу жизни люди, – льют слезы.

Песня рассказывает о просоленных морских бродягах, ушедших в плаванье, чтобы добраться до легендарной Морской Скалы и завладеть ее сокровищами.

Со дня их ухода в море прошло уже более двухсот лет, а их все нет и нет, и безутешные вдовы до сих пор беспрестанно стеноют и плачут, чем повышают концентрацию соли в и без того соленом море. Из-за этого вымирают ценные сорта рыбы, и власти портового города Аруга, обеспокоенные таким поворотом дела, постановили выплатить 100 золотых первому, кто побывает на Морской Скале и, предъявив вещественные доказательства своего пребывания на ней, расскажет об участии погибших моряков и о том, что там творится. Может быть, вдовы, узнав, что их мужья никогда к ним не вернуться, наконец успокоятся? Когда-то владелец Морской скалы держал сильный флот, бывший грозой всех пиратов, но вот уже двести лет, как никто не препятствует разбойному промыслу. Что сейчас происходит на Морской Скале, кто там живет? Демоны? Драконы?

Песня, закончившись вопросом, на который невозможно дать ответ, замирает, и замороженные слушатели, пустив напоследок еще по слезинке, прикладываются к своим стаканам.

19.

Со священниками-сеттантами, особенно когда они на взводе, нужно держать ухо востро, но этот пребывает в довольно благодушном настроении. Он долго распространяется о Сетте и религии, почитающей его за бога, однако когда он видит, что порядком надоел своими рассуждениями, переходит на более нейтральные темы. Подозвав вертевшуюся под столами бездомную собачонку, он касается ее рукой, и та падает замертво. У всех глаза на лоб лезут от удивления, некоторые даже щиплют себя за нос, чтобы убедиться, что они не спят. Собаку же не жалко никому.

Сеттант, довольный произведенным эффектом, победно обводит глазами сгрудившихся вокруг вашего стола зевак и с гордым видом спрашивает, не хочешь ли ты научиться энергетическому вампиризму. Даже если тебе этот бессердечный нахал и неприятен, отказываться не стоит.

Брось пробу на овладение магией. В случае удачной пробы ты усваиваешь волшебство и сможешь в будущем им воспользоваться, а если проба неудачна – значит, твои мозги настолько затуманены алкоголем, что ты просто не в состоянии понять, в чем тут дело. Но огорчаться не надо. Лучше налей себе еще полный стакан вина.

20.

Ну и скука же в этой таверне! Ни тебе поговорить с интересным человеком, ни тебе песен послушать – все сидят какие-то квелые. Ладно, будем наливаться вином... Однако будь начеку, в таверну входят стражники. Они внимательно разглядывают посетителей. Если у тебя есть грехи перед законом, то лучше незаметно улизнуть. Брось пробу ловкости.

Если проба удачна – тебе это удалось; если нет, то ты привлек своим поведением внимание стражников. Они тебя обступают и собираются обыскать. Если они найдут у тебя ворованные вещи, это грозит виселицей, поэтому надо прорываться силой. Стражников пятеро. Если в первом кругу они выбивают половину твоих ЖС – ты попался. Пощады от правосудия ждать бесполезно, на каждом перекрестке в Гохане можно увидеть виселицу, где вешают воров.

Стражник

Напад.: 2К

Защита: 8

10ЖС

Ущерб: 5

Бонус: 5

Если ты убил трех стражников – путь свободен, оставшиеся двое просто сбегут, но отныне этого места тебе лучше избегать

Это распространяется только на города, при повторном заходе в которые следует бросать пробу ловкости. Если проба удачна – ты проник незамеченным. Если нет, то снова придется драться со стражей.

21.

Бард поет песню о славном герое, жившем во времена войны. Он был чист в своих поступках и помыслах и поэтому заслужил право называться Рыцарем Чистого Сердца. В последней битве, произошедшей там, где сейчас находится Синее Болото, он получил смертельную рану, но нашел в себе достаточно сил, чтобы добраться до Южных Дюн, где ему была воздвигнута усыпальница. Он

давно ушел из жизни, но вечный покой сможет обрести лишь после того, как отдаст свое серебряное копье, которым можно одолеть любого дракона, отважному воину, поставившему целью своей жизни одолеть Мрак и установить в Гохане прочный справедливый мир.

22.

Публика в таверне возбуждена добротным свежесваренным элем. Хозяин, чувствуя, что какой-нибудь из многочисленных жарких споров перерастет в потасовку, подзывает сухощавого барда и что-то говорит ему на ухо. Певец касается струн своей лютни, и низкий суровый голос начинает перекрывать гул зала. Народ постепенно успокаивается, прислушиваясь к словам великолепной баллады.

Бард поет песню о Желтом Драконе, живущем на горе Конд неподалеку от славного города Аэроханга. Все обитатели этого города и его окрестностей трепещут перед ним, но откуда-то им стало известно, что их страшный сосед за что-то зол на своего собрата – Черного Дракона и многое может дать тому, кто принесет его голову.

Песня кончается, и все в таверне долго еще молчат, размышляя о драконах и превратностях драконьей судьбы.

23.

Песня, которую сейчас поет бард, грустна и мелодична. В ней рассказывается о морях, уплывших в сторону Морской Скалы, чтобы выяснить, какая участь постигла ее обитателей. В былые времена владелец Морской Скалы содержал огромный флот, наводивший ужас на пиратов, но потом корабли этого флота перестали появляться в море, и больше со скалы никаких вестей не поступало. Отважные мореходы, отправившиеся на Морскую Скалу, так никогда и не вернулись назад, и никто не знает, что с ними случилось, как не знает и того, что сейчас происходит на этом скалистом острове.

Когда песня смолкает, один из слушателей, откашлявшись, сообщает, что власти портового города Ару-га пообещали выплатить 100 золотых любому, кто расскажет, что сейчас происходит на Морской Скале и кто на этом острове обитает. Но этот человек должен предъявить вещественные доказательства своего пребывания там.

24.

За окном таверны зарядил дождь, и все посетители довольны тем, что могут спокойно посидеть в тепле и уюте. Всеми овладевает задумчивое настроение. Бард долго настраивает свою лютню, затем какое-то время с задумчивым видом перебирает струны и наконец заводит песню.

Его песня рассказывает о Лесе Путаных Троп и огромном древнем дубе, что с незапамятных времен стоит на большой поляне в самой середине леса. Любой человек, пришедший к этому дубу, может получить добрый совет и без утайки рассказать о своих горестях, не опасаясь за последствия. Древний дуб помогает всем, кто нуждается в его помощи.

25.

Когда вино основательно ударяет в головы зашедших в таверну спутников, они начинают рвать на груди рубахи, показывая ужасные шрамы, и рассказывать, как и при каких обстоятельствах эти раны были получены. Один из них, невзрачный с виду человек, повествует о своей встрече со странным существом. Все посетители замерли, слушая его историю:

«Иду я, значит, по горной тропинке и вдруг вижу – мать ты моя! – стоит, и не обойти его никак. Кто стоит? А вот кто. Лицо человеческое, тело как у льва, хвост как у скорпиона, только большой, а на спине еще какая-то мерзость болтается, что твой плащ. Ну, думаю, у него такое доброе лицо, он же не может мне какую-нибудь гадость сделать! А он вдруг начинает шевелить этим своим плащом, или как его там, расправляет, и глядь – сохрани Сетт! – а это уже и не плащ вовсе, а самые настоящие крылья: черные, тонкие, перепончатые, как у летучей мыши. Тут он поднимается в воздух, зависает, значит, прямо надо мной, загибает свой хвост, да как пойдет пулять из него острыми иголками! Всю грудь мне изрешетил. Я тогда молодой был, дурак, никогда с собой щита не носил, думал, на кой ляд мне этот щит, я ведь крепкий был, и так, думал, с разбойником справлюсь, а теперь я вам вот что скажу: обязательно берите с собой щит, ведь будь у меня тогда чем прикрыться, не валялся бы я потом полгода между жизнью и смертью. А тварь эта мантикором называется – это мне уже потом в городе сказали».

Мужчина еще долго рассказывает об этой, слава Сетту, единственной встрече с мантикором, потом разговор переходит на другие, не столь интересные темы.

26.

За окном разбушевалась гроза, в небе сверкает молния, гром сотрясает таверну до основания. Разговор пришедших сюда людей принимает мистический оборот. Кто-то упоминает фараона Рануха, и все подхватывают тему.

Ранух всегда отличался дурными наклонностями, поэтому слово «добро» неизменно вызывало у него нервный тик и несварение желудка. Обиженный на весь белый свет, он еще в юности примкнул к силам Зла, и в зрелом возрасте, когда велась война, стал одним из предводителей воинства Тьмы. Конечно, они потерпели поражение в достопамятном сражении на Синем Болоте, но Ранух все никак не может успокоиться, хотя и распростился давно со своей жизнью. Говорят, дух его обитает рядом с телом, погребенным в пирамиде, что стоит

посреди Пустыни Огненных Песков и внушает страх даже самим слугам Мрака. Ранух ждет не дождется, когда сипы Зла и Тьмы окрепнут настолько, что их можно будет объединить и повести в бой против Добра и Света. Но как он думает это осуществить, можно только догадываться. В конце концов, это его дело.

27.

Все посетители таверны, затаив дыхание, слушают, как бард поет свою песню.

В ней воздается хвала Большому Белому Дракону, единственному во всем Гохане дракону, не принявшему сторону Зла. Он живет в Вороньем лесу и без устали борется с силами Мрака, когда те появляются в его владениях, но путник, не имеющий недобрых намерений, найдет у него самый радушный прием.

28.

Зайдя в таверну, ты вместо дружной компании, коротающей время за кружкой эля или чаркой вина, видишь лежащие вповалку трупы. Все в зале залито кровью, а над мертвыми телами возвышается фигура в черных рыцарских доспехах. Когда он обращает на тебя свои горящие адским блеском глаза, ты понимаешь, что это Рыцарь Смерти!

Как он смог сюда попасть? Неужели силы Зла окрепли настолько, что их приспешники могут беспрепятственно разгуливать там, где утвердило свою власть Добро?

Однако рассуждать сейчас не время: рыцарь чертит в воздухе магический знак, и тебя охватывает огонь, отнимающий 6ЖС. Отступить некуда, убежать не удастся – нужно принимать бой!

Рыцарь Смерти

Напад.: 3К+4

Защита: 12

25ЖС

Ущерб: 8

Бонус: 25

Разделавшись с рыцарем, ты сможешь прибрать к рукам его вещи. У него 56 золотых, два драгоценных камня стоимостью 35 золотых каждый и доспехи, за которые в любом городе с ходу дадут 40 золотых. Кроме того, тебе достанется его волшебный меч, обладающий следующими свойствами: напад.: +3, ущерб: 8.

29.

В веселье, царящем в таверне, наступает временное затишье, когда из-за стола в самом углу поднимается закутанный в алую мантию волшебник и во

всеуслышанье провозглашает: «Каждый, кто хочет, может за 10 золотых научиться у меня волшебству». Наверняка у него кончились деньги, и он хочет таким образом заработать еще на стаканчик-другой. Если хочешь научиться покрываться каменной кожей и тебе не жалко на это денег, можешь попробовать. Для этого нужно бросить пробу на овладение магией. В случае удачной пробы ты схватываешь смысл и технику выполнения этого волшебного приема, а в случае неудачной остается сетовать только на собственную непонятливость, что не лишает тебя обязательства расплатиться с волшебником 10 золотыми. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 12.)

30.

Ты сидишь в таверне, погрузившись в мысли о трудностях, которые еще предстоит преодолеть. Вдруг, откуда ни возьмись, за одним с тобой столом появляется какой-то человек и представляется магом огня. Пока ты в ошеломлении таращишь на него глаза, маг продолжает: «Когда-то я был хранителем Кристалла Огня, но силы Зла улучили минуту, когда я ослабил свою бдительность, и завладели им. Знай, что я не упущу возможности отплатить им за это, поэтому, когда ты будешь готов к последней решающей битве, позови меня с помощью Кристалла Огня, и я сразу приду к тебе на подмогу».

Сказав это, он бесследно растворяется в воздухе. Пару минут ты оторопело пялишься в пространство, потом, встрепенувшись, начинаешь тормозить соседей, пытаешься выяснить, куда девался маг; но никто, кроме тебя, никакого мага не видел. Наконец ты понимаешь, что тебе крупно повезло: заручиться в решающую минуту поддержкой такого союзника кое-что да значит, но позвать его можно только для последней битвы. Вот данные мага огня:

Маг огня

Напад: 4К

Защита: 17

60 ЖС

Ущерб: 8

МЭ:64

Ему подвластны все виды волшебства, кроме ледяного смерча. Удар его волшебной трости наносит любому существу ущерб в 8ЖС.

31.

Подсевший к тебе за стол волшебник рассказывает легенду, которую ты слышал тысячу раз и никогда не принимал всерьез.

Где-то в Гохане обитает таинственное существо, про которое известно лишь то, что оно держит сторону Добра и обладает огромной способностью к перевоплощению. Среди людей оно появляется крайне редко и только при

исключительных обстоятельствах. Молва гласит, что храбрец, собравший все Кристаллы Власти, в час последней и решающей битвы может через Кристалл Земли позвать это существо себе на помощь, и оно придет, приняв облик звавшего и обладая такими же, как он, данными и качествами. (Игроку, в отличие от своего Странника, следует целиком и полностью доверять этой легенде.)

32.

Мастеровые, их ученики со своими женами и подружками веселятся от души уже третьи сутки кряду. Между столами ходят гадалки и торговцы, предлагающие свой товар. Один из них останавливается перед твоим столом и раскрывает свой лоток. Чего здесь только нет! Можно купить, например, за 76 золотых стрелу, наповал убивающую демона. Конечно, для этого сначала нужно попасть в демона (удачное нападение), и воспользоваться ею можно только один раз. За 60 золотых можно приобрести волшебную палочку, с помощью которой можно трижды поразить противника огненным шаром, и тот потеряет 20ЖС. Есть у купца и волшебные напитки, которые прибавляют 8ЖС. Этих напитков можно купить сколько угодно, а стоит одна бутылочка 20 золотых. А вот прекрасный спутник для любого путешественника – птица с крючковатым носом, рассказывающая множество смешных историй про орков, всего за 18 монет (если ты приплатишь еще 3 золотых, торговец отдаст тебе еще и пакетик с кормом для твоего нового пернатого друга). Если хочешь, продай купцу ненужные тебе волшебные вещицы – за каждую из них он отдаст 30 золотых.

33.

На землю опустился густой туман. Из окошка таверны не видно ничего, кроме мутной кисеи молочного цвета, и это настраивает собравшихся здесь людей на таинственный лад. Поддавшись этому настроению, посетители начинают рассказывать друг другу страшные легенды и истории. Одна из самых любимых тем – ущелье Тумана в горах короля Мурлок. Говорят, там находится капище, где в древние времена слуги Тьмы ежедневно приносили своим богам кровавые жертвы. Там погибло много отважных воинов, но силы Зла не гнушались и женщинами, детьми и стариками. Но сейчас настали более спокойные времена, и никто из близлежащих городов больше не пропадает. Однако о том, что в наши дни творится на дне ущелья Тумана, не может знать никто. Ни один из людей, отважившихся пойти туда, не возвратился домой.

34.

Ты только что вошел в таверну, нашел свободное местечко и заказал у хозяина баранью ногу. Вдруг к твоему столу подходит какой-то человек и, поздоровавшись, обращается к тебе по имени. В первый момент ты не

понимаешь, кто он такой, и узнаешь его только после того, как он сам называет себя. Оказывается, это твой старый приятель...

Господи, как он изменился! Когда-то высокий, сильный и ловкий, теперь он сгорбился, похудел и высох. На твои расспросы он отвечает, что всему виной привидение.

Как-то раз он оказался с ним лицом к лицу, не имея под рукой ничего, кроме обычного меча. Меч-то хороший, работы лучшего мастера, но против привидения он был бессилен: проходил сквозь него, как сквозь масло. Привидение беспрепятственно подошло вплотную и прикоснулось к твоему другу единственный раз, но и этого хватило. Уже потом знающие люди сказали ему, что защититься от привидения можно только с помощью волшебного кольца, Предохраняющего от кражи жизненной энергии, а вред ему можно нанести только магией, волшебным или серебряным оружием.

Некоторое время вы молчите. Затем твой товарищ поднимает чарку и предлагает выпить за удачу.

35.

Сегодня отмечается какой-то большой праздник. Народу везде полным-полно, с трудом удастся пробраться сквозь толпу до ближайшей таверны. Здесь весело. Все то и дело поднимают чарки за здоровье своих друзей и прекрасных дам. Вино льется рекой...

Найдя свободное место, ты устроился поудобней и заказал себе долгожданного горячего эльфийского эля. Неторопливо потягивая этот сладкий хмельной напиток, даже среди этого гула можно спокойно подумать о своем дальнейшем пути.

Через некоторое время за твой стол присаживается вконец промотавшийся волшебник и предлагает за 5 золотых научить тебя врачеванию ран волшебством. Тебе знаком этот волшебный прием? Нет? Тогда деньги на бочку. Брось пробу на способность к овладению магией.

Если проба удачна, то твоих умственных способностей хватило на то, чтобы осилить секрет этого волшебства, если же нет – то сам кляни себя за свою глупость и жалеешь о даром потраченных 5 золотых. (Описание волшебства см. в главе «Магические приемы шаманов» под № 16.)

36.

Чего только не услышишь между людьми! Воин со шрамом на лице, по-видимому, хлебнувший горя в жизни, рассказывает сгрудившимся вокруг его стола слушателям о таинственном Синем болоте.

На этом месте силы Света когда-то разнесли в клочки воинство Черного Мудреца, после чего в Гохане все более-менее стало на свои места. Но все же с этой земли и по сей день приходит Мрак, и людская молва говорит, что в самом сердце болота на небольшом острове стоит огромное дерево, ветвями достигающее

до самого неба, а корнями дотягивающееся до самой преисподней. Это Дерево Жертв, у которого слуги Тьмы умилоствуют своих божеств кровью ни в чем не повинных людей. Говорят, в этом дереве есть дупло, и из него по ночам поднимается к небу синий дым, который на закате и на рассвете виден даже из крепостей Залива, отчего все болото и стали называть «Синим». Кто там сейчас живет, никому не известно, но хуже места во всем Гохане не сыскать. Говорят, что ни один человек, отваживавшийся пойти на Синее болото, оттуда не вернулся!

Один из слушателей возражает рассказчику и говорит, что людская молва склонна все преувеличивать, не так, мол, ужасно это место, поскольку он один раз там был и благополучно вернулся.

«Правда, – утверждает он, – до сердца болота я не добрался. Да и желания такого не было. Место это и впрямь поганое! Зато скажу, что видел я там странный народец, что орки презрительно кличут "Жабами". Живут они поодиночке на островках, друг с другом общаются только при острой необходимости. Питаются дрянью всякой. На рожу страшны, волосы словно водоросли зеленые, меж пальцев перепонки. Как заговорят, так растопыренной кистью себя по животу в такт голоса своего похлопывают... А уж речисты бестии! Один такой за мной полдня скакал по кочкам, треща без умолку. Мол, их народ призван, чтобы другие просвещать... Мол, Добро и Зло едины, как Свет и Тьма... Мол, и люди, и орки, и тролли, и нечисть всякая – все существа живые и прекратить должны убивать друг друга... Но уж после того, как он заявил, что мой любимый боевой топор должен служить только для рубки веток! Тут я не выдержал, и звезданул ему обушком между глаз! Теперь пускай пиявкам проповедует...»

Вся компания дружно рассмеялась.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА





ОСТРОВ ПУРПУРНОЙ МЕДУЗЫ

Все пробы бросаются одновременно по всем параметрам, и только потом читается рассказ о происходящем!

Ты одолел все преграды и собрал (куда уже больше?) все, что может пригодиться в последнем сражении. Час решающей битвы пробил. В варварских отблесках заходящего солнца у твоих ног плещутся тихие волны Залива, в центре которого, словно туманная дымка на горизонте, покоится Остров Пурпурной Медузы. Тишину пустынного берега нарушает лишь незаметное движение ветра. Немногочисленные обитатели побережья боятся даже оглядываться в сторону проклятого Острова и, услышав твою просьбу переправить тебя туда, опустив голову, уходят, не сказав ни слова. Если у тебя есть корабль, то (неужели ты думал иначе?) его команда отказывается подчиниться твоему приказу. Остается единственный выход: купить лодку за 5 золотых и плыть одному.

Сегодня солнце словно не торопится оставить Гохан без присмотра своего раскаленного глаза. Лодка, мерно покачиваясь, быстро скользит прочь от берега. По воде начинает стелиться туман. Он поднимается все выше, и ты уже не различаешь ничего, кроме плещущейся возле бортов потемневшей воды. Сначала с трудом, а потом все отчетливее ты начинаешь различать очертания огромных кораблей. Это странно: в густом, плотном тумане ты почему-то ясно видишь корпуса судов, покрытые бурой тиной, рваные паруса, пожухшие флаги, покрытые неведомыми письменами. Неясный и протяжный голос приковывает твой слух, за ним другой, и вот уже целый хор голосов, молящих о помощи, плывет по волнам тумана от самого большого из этих плавающих гигантов... Брось пробу своего здоровья. Если проба неудачна, ты не можешь противостоять этому неотступному зову. Подойдя вплотную к флагману мертвой эскадры, ты хватаешься за сброшенную кем-то веревочную лестницу и, словно наслаждаясь собственной неудержимой силой, вдоль скользкой деревянной обшивки покатога борта поднимаешься на палубу. Голоса молящих сменяются низким пением печальных труб. Теперь ты – слуга Черного Мудреца, и следующая неминуемая война станет величайшим взлетом твоей славы. Гохан содрогнется от злодеяний безжалостного предводителя Черного Флота.

Если же проба удачна, то ты смог одолеть наваждение. Миновав мрачные останки черных судов, ты приближаешься к Острову.

Здесь нет никакого тумана. В черном небе ясно горит серебряный диск неведомого ни одному из жителей Гохана светила. Его резкий белый свет словно искажает очертания предметов. Таким предстал бы Гохан перед взглядом посетившего его после победы Черного мудреца. Словно очарованный этим светом, ты делаешь несколько шагов по шуршащей гальке... О, духи, мои! Под ногами у тебя такое богатство, о котором не мог мечтать даже самый великий император Гохана – по всему берегу рассыпаны драгоценные камни. Нужно лишь наклониться, чтобы в твоих руках оказались миллионы и миллионы – то, что удачливый торговец накапливает всю свою жизнь, теряя здоровье на пыльных дорогах, на ледяных вершинах, в безжалостных стычках, а потом умирая где-

нибудь на задворках пропахшего рыбой базара, так и не решившись передать хоть кому-нибудь свои деньги, тут можно зачерпнуть одной рукой... но, сделав это, ты навсегда останешься чахнуть под ошеломляющим блеском белого солнца, скорчившись над пригоршней драгоценного крошева.

Смотри пробу своего интеллекта. Если она неудачна, то твоя судьба решена, и ты становишься бессмертным рабом.

Если проба удачна, то разум приказывает тебе миновать эту ловушку. (Если же с тобой пришли на Остров помощники, как, например, Орхис Оркисон, то все они не устояли перед соблазном и навечно остаются на берегу. Спасти их может только удачное завершение твоей миссии.)

Перешагнув через это испытание, ты идешь дальше. Прямо перед тобой, освещенный все тем же мистическим светом, возникает сад – воины, рыцари, волшебники, обвитые уходящими глубоко под землю живыми щупальцами. Им навеки отказано не только в свободе, но даже в смерти. Как только ты подходишь поближе, в твою сторону со свистом устремляются несколько щупалец.

Смотри пробу своей ловкости. Если она неудачна, то щупальца обвивают твое тело, и теперь ты можешь надеяться только на то, что когда-нибудь новый Странник, явившийся в эти места, освободит тебя.

Если же проба удачна, ты вовремя отпрыгиваешь в сторону, но лишь только для того, чтобы угодить в вязкую жижу, которая на глазах начинает твердеть, намертво сковывая твои ноги. Рядом с тобой стоят обессилевшие люди, не справившиеся с этой опасностью. Они уже и не пробуют освободиться, хотя до цели рукой подать.

Смотри пробу своей силы. Если она неудачна, то твоя смерть уже выбралась из своей скорлупы и скоро отыщет тебя. Если проба удачна, то ты, собрав все силы, рывком освобождаешься и вскоре выходишь к Совиной Башне.

Это вознесенное ввысь сооружение сложено из матового черного камня с тонкими серебристыми прожилками, словно олицетворение самой первой ночи Гохана. В нем нет ни одного окна. Из стен будто бы выглядывают фигуры пляшущих демонов. Ты у входа в мир самого сотворителя Гохана и вершителя Мрака, того, чье имя скрыто в образе Черного Мудреца.

Оттолкнув тяжелую створку сандаловых ворот, ты заходишь в Совиную Башню. Здесь нет света. Тебе кажется, ты проваливаешься в этот мрак, и уже нет конца твоему падению.

Смотри пробу своего интеллекта. Если она неудачна, то твое падение будет вечным, и ты никогда не достигнешь дна, каким бы оно ни было.

Если же она удачна, то ты понимаешь, что это – только иллюзия, и усилием воли тырываешь ее. Зал, окруживший тебя, – пятиугольный. В центре, на полу высечена пентаграмма, в четырех углах которой изображены символы четырех стихий – Огня, Воды, Земли и Воздуха, а у пятого конца символ чистой энергии – символ Эфира. У символа Огня стоит огромный Повелитель Красных драконов, у символа Воды покоится Змея Мира, Воздуха – Дьявол пыли, Земли – Седьмой Демон. У символа Эфира стоит человек, как две капли воды похожий на тебя, –

твой Двойник. (Если до Башни добралась команда из нескольких человек, то у символа Эфира ее ждет столько же двойников, сколько человек в команде.)

Это последнее сражение. Если через Кристаллы из ожерелья Мира ты можешь воззвать к помощи союзников, то откладывать больше некуда.

Разбей на пары своих соратников и противников и разыграй битву с каждой парой. Если противников больше, чем соратников, то один или несколько бойцов, держащих твою сторону, будет драться с двумя противниками.

Если кто-то из твоих соратников погибнет, тебе придется сразиться с его противником, но сначала нужно разделаться с Двойником. Данные противников ниже...

Огонь:
**Повелитель Красных
драконов**
Напад.: 6К
Защита: 23
75ЖС
Ущерб: 14

В каждом третьем круге дракон обдаёт тебя пламенем, наносящем ущерб в 12ЖС. В первых двух кругах он нападает три раза: два раза бьет лапой и один раз кусает.

Вода:
Змея Мира
Напад.: 7К
Защита: 22
70ЖС
Ущерб: 8+6

В первом круге Змея обвивает противника и не нападает на него. Начиная со следующего круга и до конца поединка она сжимает соперника, нанося ущерб в 5ЖС, и один раз нападает: кусает противника (ущерб: 8ЖС), впрыскивает яд (ущерб: 6ЖС).

Воздух:
Дьявол Пыли
Напад.: всегда удачно
Защита: 20
90ЖС
Ущерб: 7

Налетает на противника, окружает его со всех сторон своим телом, чем наносит ущерб в 7ЖС. Каждое нападение его удачно и не нуждается в определяющем броске кости. Со стихией нельзя совладать!

Земля:
Седьмой Демон
Напад.: 6К+2
Защита: 21
78ЖС
Ущерб: 8

В каждом круге нападает два раза, кроме того, в каждом же круге без промаха плюет в противника кислотой, наносящей ущерб в 6ЖС.

Эфир:	Данные двойника точно такие же, как у тебя. В
Твой двойник	каждом круге он делает то же самое, что и Странник:
Напад.: ____	нападает точно таким же оружием, прибегает к той
Защита: ____	же магии. Персонаж первым нападает на Двойника
____ ЖС	без определяющего очередность броска кости.
Ущерб: ____	

Битва окончена, из ран сочится кровь, тела разбросаны прямо среди линий пентаграммы. Откуда-то сверху начинает опускаться огромное черное облако, постепенно принимая человеческие очертания. Неужели стоило столько оттягивать встречу со смертью, чтобы теперь узреть этот древний ужас? Ты понимаешь, что перед тобой возникает Великий Вершитель Мрака – сам Черный Мудрец. Возле его ног, сверкая красными глазами, мчатся стаи огромных черных волков, а за спиной блистают доспехами орды всадников смерти, нужды, болезней, безумия и ненависти. Что значишь ты на пути этого всепожирающего Зла? Можешь бросить все пять Кристаллов к ногам нового владыки Мира прямо на пол.

Брошенные на пол Кристаллы, испуская молнии и искря, начинают вращаться и вдруг сливаются друг с другом, полыхнув ярким светом. Из их распугивающего мрак сияния вдруг начинает расти исполинская фигура. Сияющий человеческий силуэт – это Воитель Света, вышедший на поединок со своим черным антиподом. Встав во весь рост, он начинает говорить, и его слова словно продолжают рвать в клочья мрак, нависший над вашими головами: «Вы сделали все, что позволили вам ваши хрупкие жизни. Но Черный Мудрец властвует над частью каждого из вас – вам его не одолеть. Это мое дело! Я попробую уничтожить его или изгнать отсюда навсегда, а на ваши плечи ляжет забота об охране мира и порядка в Гохане. Я останусь вам в этом порукой. Идите». Воитель Света взмахивает рукой, и все стоящее перед твоими глазами начинает осыпаться, словно картинка, нарисованная на стекле, в которую угодил камень. Ты оказываешься на берегу Залива. Туман исчез, и виден Остров Пурпурной Медузы, наполовину погруженный во тьму и наполовину залитый светом. Можешь идти в таверну и выпить пару чарок за здоровье Воителя Света.

Сейчас в Гохане прочно постепенно утверждает свою власть Добро.
А пока отдыхай...

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
История и легенды Гохана	4
ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПРЕДАНИЯ О СТРАННИКЕ	4
Правила игры	7
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	9
Цель игры	9
Этапы игры	9
Основные принципы игры	10
Что необходимо для игры	11
Карта Гохана	11
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	12
Прямой путь	13
Свободный путь	13
Легендарные места	14
Таверны	14
Города	15
СХВАТКИ И ПОЕДИНКИ	16
Боевые качества персонажа	16
Нападение	16
Защита	17
Ущерб	17
Жизненная сила	17
Ход схватки	18
Выход из боя	19
ПРОБЫ	20
КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ	21
Игра в одиночку	21
Игра командой	21
Игра с ведущим	22
РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ	23
СТРАННИКИ	24
Кто такие Странники?	24
Странник воин	25
Странник вор	26
Странник бард	28
Странник шаман (МАГ)	30
Магические приемы шаманов	30
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ЛИСТ	34
Таблица здоровья	36
Таблица силы	38
Таблица ловкости	39
Таблица интеллекта	39

ПО ДОРОГАМ И ЗЕМЛЯМ ГОХАНА	40
ГЕОГРАФИЯ И ПРИРОДА ГОХАНА	41
ПОЛУОСТРОВ ЗЕЛЕННОГО БРИЗА	43
Прямой путь.....	44
Крепость Гризон.....	47
Башня Белой Леди.....	49
Пещера в горе Конд	50
ВОРОНИЙ ЛЕС	51
Прямой путь.....	51
Логово Белого Дракона	54
ГОРЫ КОРОЛЯ МУРЛОК	55
Прямой переход через Горы Короля Мурлок	55
Прямой переход по Королевскому тракту.....	58
Прямой путь морем вдоль южного побережья.....	60
Прямой путь через Соленые Пески	61
Черное Ущелье.....	64
Дальний Риф	65
Ущелье Тумана.....	67
ПУСТЫНЯ ОГНЕННЫХ ВОЛН	69
Прямой путь.....	69
Пирамида Рануха	73
ЛЕС ПУТАНЫХ ТРОП.....	76
Прямой путь.....	76
Отец Леса Путаных Троп	80
ЮЖНЫЕ ДЮНЫ	81
Прямой путь.....	81
Усыпальница Чистого Сердца	84
ЗЕМЛЯ ЭЛЬФОВ.....	85
Прямой путь.....	85
Крепость Душар	89
КАРБУНКУЛ И ГОРЫ ЗАЛИВА.....	90
Прямой путь.....	90
Бесконечная Скала	94
Вершина Клык	95
СИНЕЕ БОЛОТО	97
Прямой путь.....	97
Дерево Жертв	100
СВОБОДНЫЙ ПУТЬ.....	102
Таблица свободного пути (Х-пунктов)	102
Как пользоваться таблицей	102
ПРОИСШЕСТВИЯ В ТАВЕРНАХ.....	140
Таблица происшествий в тавернах	140
Как пользоваться таблицей	140
ОСТРОВ ПУРПУРНОЙ МЕДУЗЫ	156



<http://myquest.ru>

