



Заколдованная Страна



Книга ведущего



СОДЕРЖАНИЕ

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА СХЕМАХ ЗАМКОВ И ГОРОДОВ 4

СПИСОК ВОЛШЕБНЫХ БУТЫЛОЧЕК 4

СПИСОК ВОЛШЕБНЫХ ВЕЩЕЙ И ОРУЖИЯ 5

СПИСОК ОПАСНОСТЕЙ 6

Люди: 6

Полулюди: 6

Драконы: 6

Оборотни: 6

Живые мертвецы: 6

Прочие опасности: 6

ПРИМЕРНЫЙ ХОД ИГРЫ

«ЗАКОЛДОВАННАЯ СТРАНА» 8

ПРИКЛЮЧЕНИЯ 12

1. Замок «БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ» 12

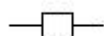
2. ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАМОК 14

3. ЗАМОК ПРОИСШЕСТВИЙ 16

4. КАМЕННЫЙ ГОРОД 17

5. ЗАМОК СПРАХА И УЖАСА.....	19
6. МЕРТВЫЙ ЗАМОК.....	21
7. ГОРОД ТРАУНД.....	22
8. ОПЕЛЪ «ВЕСЕЛАЯ НОЧКА».....	24
9. КОТОПЪ ДРАКОНА.....	26
10. ВЛАДЕНИЯ ЧЕРНОГО МАТА	28
11. СМЕРТЬ В ЛЕСУ	31
12. ПОДЗЕМНЫЙ ЗАМОК.....	32
13. ДОМИК ЛЮДОЕДОВ	35
14. ЗАМОК УБИЙСТВ.....	36
15. БАШНЯ ЗА.....	39
ПРОЧЕЕ.....	40

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА СХЕМАХ ЗАМКОВ И ГОРОДОВ



— простая дверь



— потайная дверь (открыть (1 из 3) или заклиниванием)



— лестница наверх



— ход вниз

(31) — номер бутылочки или волшебной вещи в списке.

СПИСОК ВОЛШЕБНЫХ БУТЫЛОЧЕК

1. Уменьшитель класса доспехов на 1 битву (см. инструкцию — «Заклинение невидимости»).
2. ЯД (—1 ОР)
3. ЯД (—2 ОР)
4. ЯД (—3 ОР)
5. Жизненный бальзам (+1 ОР)
6. Жизненный бальзам (+2 ОР)
7. Жизненный бальзам (+3 ОР)
8. Лечение ран (восстанавливает первоначальные ОР)
9. ЯД (смерть)
10. Смеситель (+1,5—2,5—3,5 ОР) — кидается 3-х гранный кубик
11. Напиток слабости (сила —3)
12. Напиток слабости (сила —2)
13. Напиток ловкости (ловкость +3)
14. Напиток ловкости (ловкость +2)
15. Напиток баргула (ловкость —2)
16. Напиток баргула (ловкость —3)
17. Напиток силы (сила +3)
18. Напиток силы (сила +2)

19. Бальзам Черного мага (мудрость —3)
20. Бальзам Белого мага (мудрость +3)
21. Напиток смелых (храбрость +5)
22. Белая вода (сложение +3)
23. Коварная вода (храбрость —4)
24. Черная вода (сложение —2)
25. Волшебный бальзам (дает игровые очки до следующего уровня)

СПИСОК ВОЛШЕБНЫХ ВЕЩЕЙ И ОРУЖИЯ

26. Волшебное кольцо — заклинание легкости (вы взлетаете в воздух и удаляетесь от опасности).
27. Волшебный пояс — заклинание против кислоты, газа и огня.
28. Волшебные сапоги — заклинание быстроты (быстрое убежание).
29. Волшебный крест — заклинание против паралича.
30. Волшебный амулет — заклинание против яда.
31. Волшебный короткий меч (КД противника +2 дополнительное отнимание +2 ОР у опасности).
32. Волшебный длинный меч (КД противника +1 дополн. отнимание + 3 ОР у опасности)
33. Волшебный двуручный меч (КД противника +1 дополн. отнимание +4 ОР у опасности).
34. Волшебный арбалет (КД противника +2 дополн. отнимание +1 ОР у опасности). Кроме того, стрела, выпущенная из арбалета, раздваивается, и в цель летят сразу 2 стрелы.
35. Волшебный короткий лук (КД +1 доп. отнимание +2 ОР). Стрела раздваивается.
36. Волшебный большой лук (КД противника +3). Стрела разтроится.
37. Волшебный щит. Улучшает КД на 2 (пример: был КД 3, стал КД 1).
38. Волшебный кожаный доспех (улучшает ваш КД на 2).
39. Волшебный кожано-серебряный доспех (улучшает ваш КД на 3).
40. Волшебная железная кольчуга (улучшает ваш КД на 3).
41. Волшебная серебряная кольчуга (ваш КД становится = 2).
42. Волшебный панцирь (ваш КД становится = 1).
43. Волшебный шлем (КД улучшается на 1).

СПИСОК ОПАСНОСТЕЙ

Люди:

1. Крестоносец
2. Разбойник
3. Стражник
4. Человек

Полумюди:

5. Варг
6. Гоблур
7. Глок
8. Гнолл
9. Кобольд
10. Орт
11. Тролль

Драконы:

12. Белый
13. Черный
14. Красный
15. Золотой
16. Каменный

Оборотни:

17. Человек-волк
18. Человек-вепрь
19. Человек-медведь
20. Человек-тигр

Живые мертвецы:

21. Гул
22. Зомби
23. Некрофаг
24. Скелет

25. Спектр

26. Череп

Прочие опасности:

27. Атлант
28. Балгул
29. Блэквиринг
30. Блэмбия
31. Волосатый человек
32. Вахнал
33. Волколак
34. Вулин
35. Галур
36. Гигантские пчелы
37. Гидра
38. Глазгор
39. Глумор
40. Гнум
41. Гурвин
42. Гурф
43. Данав
44. Дарк
45. Сэр Ник
46. Дургаф
47. Единорог
48. Железная статуя
49. Зеленая обезьяна
50. Золотой змей
51. Золотой минотавр
52. Каменная статуя
53. Каменный питон
54. Квант
55. Кентавр
56. Клурки, кроны, маги
57. Кор
58. Король людоедов

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 59. Кран | 80. Рулар |
| 60. Кранк | 81. Саблезубый тигр |
| 61. Красная обезьяна | 82. Сквар |
| 62. Криглер | 83. Стакэйс |
| 63. Крикун | 84. Стилин |
| 64. Лев | 85. Стинкинг |
| 65. Летающая Мурена | 86. Стон |
| 66. Липучка | 87. Стриг |
| 67. Людоед | 88. Таурт |
| 68. Медведь-гризли | 89. Тень |
| 69. Меч | 90. Трон |
| 70. Морской змей | 91. Трурль |
| 71. Невидимка | 92. Фоербарт |
| 72. Паук-краб | 93. Франкенштейн |
| 73. Подземный монстр | 94. Фул |
| 74. Птица рог | 95. Фурон |
| 75. Ракшас | 96. Циклоп |
| 76. Ржавильщик | 97. Челюсть |
| 77. Ронг | 98. Черный маг |
| 78. Рот | 99. Черный медведь |
| 79. Рудра | 100. Эльф-пикси |

ПРИМЕРНЫЙ ХОД ИГРЫ *«ЗАКОЛДОВАННАЯ СТРАНА»*

В начале игры ведущий рисует для каждого игрока схему (см. стр. 5).

После этого играющие начинают бросать кубики. Первыми заполняются качества. Игроки бросают 2 раза по 2 шестигранных кубика, наименьшее выпавшее отбрасывается, остальные три плюсятся. (Таким образом, максимальный результат — 18, минимальный — 3). Так делается по каждой из пяти характеристик. После этого каждый играющий выбирает, каким персонажем он будет. Для этого необходимо посмотреть, соответствуют ли ваши качества главным характеристикам персонажей.

Пример: 1-й игрок имеет такие качества:

сила — 8, ловкость — 15, мудрость — 10, сложение — 7, храбрость — 16.

2-й игрок: сила — 14, ловкость — 7, мудрость — 9, сложение — 14, храбрость — 12.

При таких же качествах (таблица 1):

1-й игрок может быть магом (его мудрость 10, 9), либо кроном (его мудрость 10, 9 и ловкость 15, 9).

2-й игрок может быть воином (сила 14, 9), либо эльфом (его сила 14, 9, храбрость 12, 9), либо магом (его мудрость не меньше 9).

Например, 1-й игрок решает быть магом, 2-й — эльфом.

Теперь каждый игрок определяет количество своих денег. Делается это аналогично качествам. Каждое очко — 10 монет. Максимальное количество — 180 монет, минимальное — 30.

Например, 1-й игрок имеет 70 монет, второй — 120 монет.

Следующий этап — это покупка оружия и вещей (табл. 2). При этом следует посмотреть (табл. 1), какое оружие разрешено вашему персонажу.

В нашем случае:

1-й игрок (маг) покупает: кожаный доспех (цена — 20, КД — 7), золотой кинжал (цена — 30, атаки — 1-5), два больших мешка (цена — 4, вместимость — 800).

У него остается: $70 - 20 - 30 = 16$ монет. (В случае необходимости он может добавить эти деньги своему товарищу.)

2-й игрок (эльф) покупает: серебряную кольчугу (цена 50, КД 4), длинный меч (цена 20, атаки 2—7), короткий лук (цена 25) и десять стрел короткого лука (цена 10, атаки 1—6), щит (цена 15, улучшает ваш КД на 1).

Остаток $120 - 50 - 20 - 25 - 10 - 15 = 0$.

Все эти данные записываются в схему.

(Вариантов покупки оружия и вещей может быть очень много, все зависит от вашего желания и количества монет.)

Следующий этап — это определение КД игроков, количества их ОР и дополнительных возможностей (с учетом влияния качеств).

Примечание: Оформление мага и крона имеет одну особенность: она имеет возможность увеличить все свои качества (маг на 0-0-0-1-2-3, крон на 0-0-1).

Кидается кубик. В случае с магом: если выпадает «1», «2» или «3» — качество не меняется. При выпадении «4» — оно увеличивается на 1, «5» — на 2, «6» на 3.

Предположим, что у 1-го игрока сила и ловкость не изменились, а остальные качества увеличились на 1.

Итак: КД первого игрока (мага): 7 (кожаный доспех), но при ловкости 15 он становится 6 (стр. 11).

КД второго игрока (эльфа): 4 (серебряная кольчуга), со щитом он становится 3, при ловкости 7 он становится 4 (стр. 11).

Для	нахождения	Очков	Риска	кидается	кубик.
Пример:	Оба	игрока	выбросили	6.	

У мага это = 10 ОР (табл.1), но при сложении 8, количество ОР будет 9 (табл. 3, стр. 9).

У эльфа это = 9 ОР, но при сложении 14, количество ОР будет 10.

Теперь нужно выяснить дополнительные возможности. У мага это:

- возможность отгона всего каменного и оборотней;
- возможность на 2 легче кидать БУ;
- дополнительное отнимание при попадании в противника 1 ОР;
- попадание в противника на 1 труднее (при силе 8, стр. 11);
- попадание из метательного оружия на 1 легче (ловкость 15, стр. 11).

У эльфа это:

- заклинание 1-го уровня (например «Тьма»);
- противоядие от яда пауков-крабов, паралича от гулов;
- попадание из метательного оружия на 1 труднее (ловкость 7, стр. 11);
- попадание в противника на 1 легче (при силе 14, стр. 11).

До 1-го уровня магу — 500 ИО, эльфу — 2000.

Все это записывается в схему. Туда же ведущий будет записывать все изменения, происходящие с игроками.

Итак, игра начинается. Фишки ставятся на «Форпост», откуда начинается путешествие. Играющие передвигают фишки по белым кружочкам, а ведущий рассказывает им, что с ними происходит.

Задача игроков — пройти всю охрану и освободить ее из-под власти темных сил. Опасности, притаившиеся на дорогах, описаны в книге ведущего в разделе «Прочее».

Например (прочее (10)).

Ведущий: Вы вышли из города. Впереди стелется дорога, кругом мрачный, темный лес. Вдруг вы видите, что издалека к вам движется какая-то фигура. Что вы делаете?

Эльф: — Я стреляю из лука.

В это время ведущий находит карточку опасности (здесь — атлант) и смотрит, сколько очков необходимо для попадания в нее. Но игрокам ничего не говорит.

(КД атланта 9. Необходимо 8 очков, но 2-му игроку из метательного оружия на 1 труднее — значит необходимо 9 очков).

Игрок кидает кубики (стр. 3). Например, он выбросил «15».

Ведущий: Ты попал! Раздался ужасный рев и вы увидели, что на вас бросился атлант.

Теперь ведущему необходимо бросить жизненные кубики атланта (2 ж. к. — из карточки опасности).

Например, у атланта будет 5 ОР.

А потом нужно узнать, сколько ОР отняло у атланта попадание стрелы. Кидается шестизначный кубик. Пример: выпало «2», атаки стрелы короткого лука 1-6, значит отнято 2 ОР. У атланта осталось $5 - 2 = 3$ ОР. Начинается рукопашный бой. Выясняют, кто ударит первым: атлант или игроки. Кидается кубик — игрок выбросил «5», атлант (ведущий) «6». Он и бьет первым.

Ведущий решает (кубиком), в кого будет удар. Например, в мага при КД мага 7, необходимо 10 и больше.

Атлант, к примеру, выбрасывает «17». Попал. Кидается кубик, сколько он отнял ОР. Атаки атланта 1-2-3-4-5-6, при «3» — отнял 3 ОР.

У мага остается $9 - 3 = 6$ ОР.

Теперь очередь игроков. Например, эльф выбросил «12». Попал. Атаки длинного меча 2—7, при «4» отнимается 5 ОР. У атланта было 3 ОР. Он убит и записывается в схему эльфа: атлант 700 (стоимость). БОЙ закончен, игроки отправляются дальше.

В замке или городе ведущий говорит играющим только то, что они могут видеть с того места, где находятся.

Пример.

Ведущий: Вы заходите в зал. Видите двери налево, направо, в углу виднеется лестница вниз. Куда идете?

Игроки: Налево. И т. д.

В дальнейшем, по мере исчерпания графы прочее, ведущий должен использовать свою фантазию. Высочайшей ступенью этой игры будет ведущий, вообще не пользующийся книгой.

Примечания:

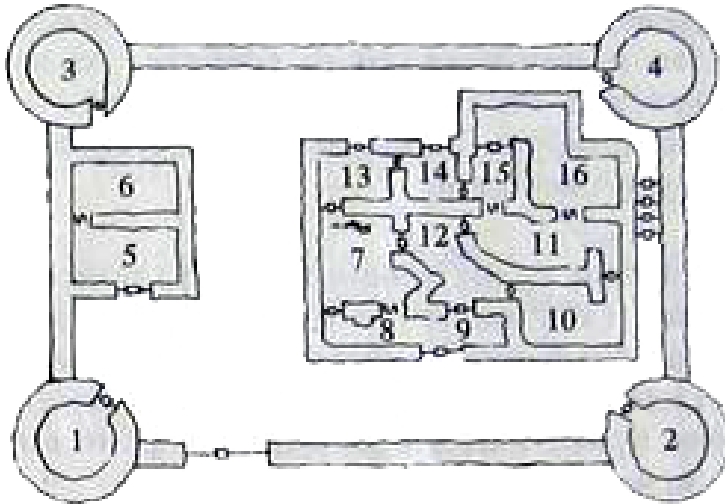
Разговоры за все опасности ведет ведущий (по своему усмотрению и в зависимости от агрессивности (стр. 17)).

Играя роль «Советчика» (стр. 15), ведущий загадывает, что, например, при выпадении «6» он будет обманывать и перед каждым ответом кидает кубик. Цифру обмана нужно все время менять. Аналогично — распознавание напитков.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

1. Замок «БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ»

1



1. Появляется маг на 18 уровне и говорит «Я вас озолочу. Для этого вам надо выпить из этой бутылки». В воздухе появляется бутылка с надписью — «ЯД». Если вы не пьете — он хохочет, обзывает глупцами и исчезает. Пьете — +2 ОР, маг дает каждому 100 монет и исчезает, сказав: «Мы еще встретимся».

2. В башне возле сундука спит белый дракон. Если вы поражаете его 2 раза, он просыпается. В сундуке — 500 монет.

3. К вам подходят 4 орта. Спрашивают, не глоки ли вы, и требуют денег. Если даете — уходят, нет — дерутся.

4. Появляется маг, тот же что и в (1), и говорит: «Все давайте ваши денежки». Поднимает вверх руку, и ваши деньги проносятся по воздуху и прилипают к ней. Он смеется и превращается в бутылку с надписью «ХО-ХО». Пьешь — 2 ОР. Если же в (1) он дал вам денег, тогда маг говорит; «А, это вы! Я же говорил, что мы еще встретимся» и исчезает.

5. Гургаз предлагает сыграть в кости. Его условия: если он выиграет, то он вас проглотит, если вы выиграете, то он покажет дверь, за которой сокровища. Если не соглашаетесь — он нападает. Если он выиграет, то тот,

кто проиграл, кидает БУ — 5 и больше.

6. За потайной дверью — кромешная тьма. Но вдруг вспыхивает свет. В комнате дургаф. Он сторожит кучу денег. Поражаете его — 500 монет, волшебный короткий меч. (31).

7. На Вас сразу нападает спектр.

8. К вам подходят 3 гоблура. Спрашивают, как пройти к выходу. Если вы правильно отвечаете, они, уходя, дают вам золотой. Грубите — дерутся.

9. В углу сидит зеленая обезьяна и держит в руках мешок. При попытке выпросить его она нападает. В мешке — камень, на котором надпись: «Положи сюда много денег, и ты увидишь чудо». Если кладешь меньше 100 монет, ничего не случится. Положишь 100 монет и больше — деньги исчезают и появляется большой пирог, съев который, вы получите 1 ОР

10. В зале стоит трон. На троне — крон, хозяин этого замка (6, 8 уровень). Он спрашивает «Что вы ищите?» Предлагает вам 500 монет: «Если победите моего траурта». Если не согласны, крон исчезает. После убийства траурта, крон спрашивает: «Что вы выбираете: 500 монет или поднятие на следующий уровень (каждого)». Что каждый выбрал, то и получает. Если грубите, то все, данное кроном, аннулируется, а он сам, смеясь, исчезает.

11. В проеме двери висит килер. Дальше не пропускает и требует деньги. Даете — путь свободен.

12. 2 кобольда.

13. В зале — стол. За столом сидит эльф-пикси. На поясе у него висит толстый кошелек (100 монет). Он приглашает вас поесть с ним. После трапезы эльф-пикси засыпает. Если вы пытаетесь взять кошелек, он просыпается и кричит: «На помощь! Караул! Обокрали!» На крик прибегают 2 крестоносца. Если вы их поразите, эльф-пикси исчезнет.

14. Рот-монстр. Загадывает загадку (на 300 монет). Не угадали — деньги улетают в рот. Угадали — 300 монет изо рта. Если откроется потайная дверь, можно убежать, не заплатив.

Загадка:

$$\begin{array}{r} \text{А Б Б А} \\ + \text{4 4 5 5} \\ \hline \text{Б А А Б} \end{array}$$

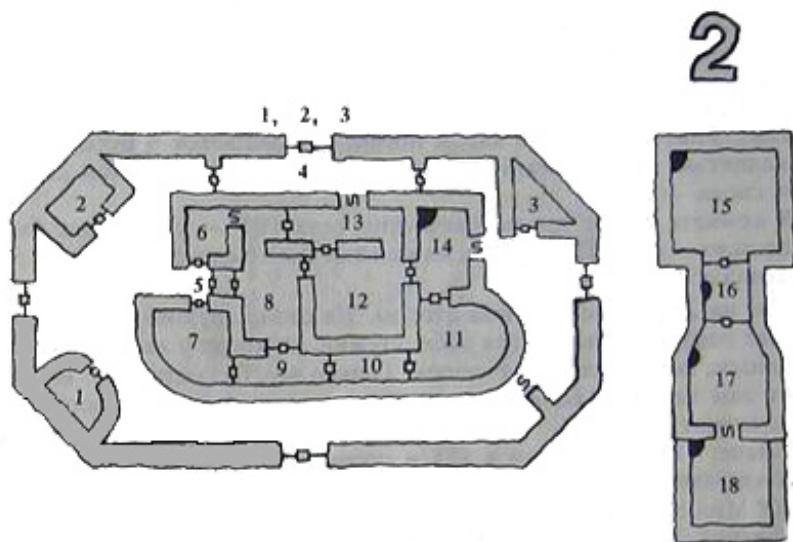
Найти: А, Б (за 3 минуты) (2 варианта)

Ответ: А—2, Б—7; А—1, Б—6 и т. д. А—3. Б—8 А—4, Б—9

15. На стене надпись: «Если хочешь быть богатым и знатным — иди налево, если хочешь иметь немного денег, иди направо, а не хочешь ни того, ни другого, скажи слово «ретруа», кинь в стену 1 монету и иди прямо. Киньте золотой, и надпись исчезнет.

16. Лавка трурля. В ней все оружие и вещи. Животные не продаются.

2. ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАМОК



1. Груда сокровищ (3000 монет).
2. Добрый маг КОР. Играет на очки риска (после 1-ой игры исчезает).
3. Волосатый человек играет.
4. Двор. Стоят две телеги, 2 лошади. За столиком сидят 4 кобольда и играют в кости. По дворику гуляет человек.
5. Липучка.
6. Вы входите, и вас окружают 6 людоедов. Облизываются. Нападают.
7. К вам подходит гном в рваной одежде и говорит: «Подайте несчастному 50 монет, а то я умру с голоду». Если не дадите, гном в гневе уходит, а если дадите, появляется еще десять гномов. Просят по 20 монет. Не дадите — уходят, дадите — тоже убегают.
8. В комнате пусто. На стене рычаг. Над ним надпись: «Хозяин». Нажимаете на рычаг, появляется маг на 33 уровне. Он говорит: «О! Ко мне гости! Отведайте-ка мое любимое блюдо!» Перед вами появляется чаша с пылающим огнем. Если пробуете, маг говорит: «Ты смелый человек!» и дарит попробовавшему 100 монет, 3 ОР и волшебный арбалет (34) (стрелы к нему есть всегда). Исчезает. Если отказываетесь пить, маг, разозлившись, кричит: «Как, не хочешь принять моего угощения?». Взмахивает рукой. В воздухе появляется огненный шар. Вы чувствуете, что не можете сдвинуться с места, и видите, что ваши деньги, оружие и доспехи исчезли! Затем маг пропадает, а шар взрывается (БУ 4).
9. На вас сразу нападает золотой минотавр. Вы сражаетесь, но когда у

него останется не больше 3 ОР, он убегает.

10. На столе — 3 бутылки. За столом гном. Он предлагает вам выпить за его здоровье и наливает из одной бутылки. Если пьете, то — 2 ОР (БУ — яд). Он извиняется, говорит, что ошибся бутылкой и наливает из другой, предлагая выпить и обещая, что ОР восстановятся.

Если пьете, то снова — 2 ОР (БУ — яд). Гном смеется и начинает расплываться в воздухе, постепенно превращаясь в черный глаз. Глаз смотрит на вас, а потом превращается в бутылку с надписью «Жизненный бальзам». Если пьете, раздается смех и снова — 2 ОР.

11. В комнате лежат три человеческих тела (БУ — яд). Вроде бы слышится стон. Подходите, из-под тел выкатываются 2 черепа и нападают.

12. Маг на 25 уровне сидит за столом. На столе оружие и доспехи. Маг говорит: «Выбирайте себе оружие, но когда у вас появятся деньги, киньте их в этот мешок. Только все, без остатка!». И дает вам мешок. (Если не положите, деньги, оружие и доспехи исчезают). Иначе: (Если вы были в (8) и получили арбалет). В комнате маг 25 ур. Увидев волшебный арбалет, он говорит: «О! Мой любимый арбалет! Где ты его нашел? Давай его сюда и получи вознаграждение 10 000 монет». Появляется летающий щит с деньгами. Если отдаете арбалет, маг молча исчезает вместе с мечом и деньгами. Если не отдаете, говорит «Ну, как хочешь» и исчезает с деньгами. Иначе: (Если было 8, но арбалет не получили). Маг тот же, что и в (8) предлагает сыграть в кости на деньги (не больше 1000 монет).

13. Появляется клурк на 19 уровне и предлагает сыграть в кости на деньги. И хотя клурк проигрывает, ваши деньги начинают таять. Клурк смеется и исчезает. (Это если не было (8)).

Иначе: (Если (8) было). В комнате КОР. (ОР не дает).

14. 1—6 пауков-крабов. Нападают точно.

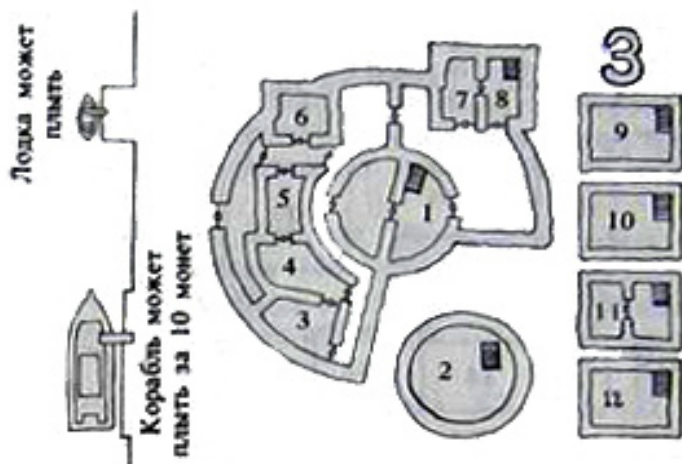
15. На троне крон (15 уровень). Он говорит: «Вам повезло! Вы по-пали к самому мудрому крону во всей стране. Спрашивайте меня обо всем, что находится в ней». Отвечает на все вопросы наглым враньем.

16. Стол. На нем лампа. Надпись: «Потри». Потрешь, выскакивает форбарт.

17. Полная тьма. Идете дальше. Нападает каменный питон.

18. Две статуи из железа охраняют сундук, в котором 2000 монет.

3. ЗАМОК ПРОИСШЕСТВИЙ



1. 3 тролля говорят: «Ну-ка скиньтесь нам по 10 золотых». Не соглашаетесь — не пускают.

2. Прямо у двери сидит человек. Плачет. Когда вы подходите к нему, превращается в тигра и нападает.

3. КОР.

4. Волосатый человек.

5. Лавка труря.

6. Подходите к комнате. Оттуда слышится: «Не ходите сюда». Если идете, нападает невидимка.

7. Вход в зал охраняют 2 каменные статуи. Велят убираться.

8. Перед подъемом наверх лежит, переливаясь и играя разноцветными огнями, блэмбия.

9. Маг говорит: «Хотите, я вам дам кувшин. Когда вам будет особенно трудно, бросьте туда камень (камень стоит по количеству ваших денег). При использовании кувшина и камня ситуация улучшается (по усмотрению ведущего).

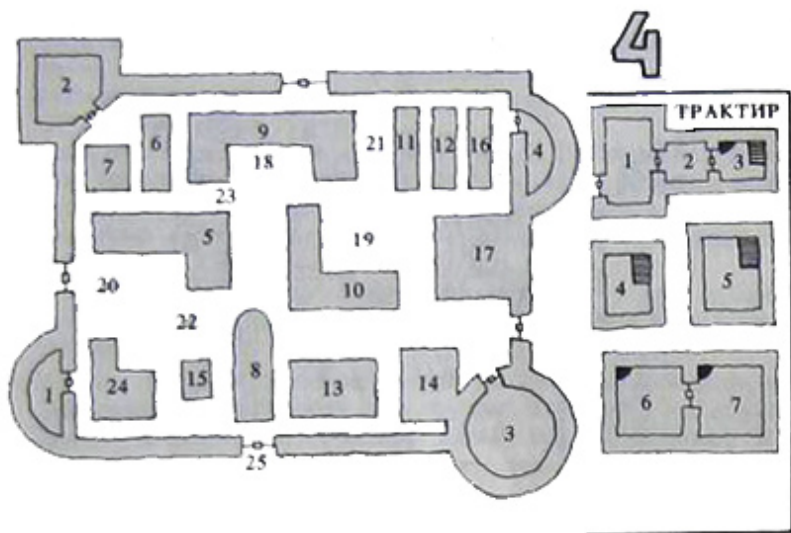
10. За столом сидит сквар. На столе бутылки: (5) (21). Сквар говорит: «Выпейте, если не боитесь». Если пьете, нападает.

11. В комнате сумрачное сияние. Посередине стоит гроб. У гроба стоит зомби. Говорит: «Встаньте на колени — у меня умер друг». Не встаете — злится. Говорит: «Если не встанете, то все умрете». Вдруг открывается крышка гроба и оттуда вылезает некрофаг. Говорит: «О! Гости! Я как раз голоден!». Зомби и

некрофаг нападают на вас.

12. На троне — маг-хозяин замка. Говорит: «Выбирайте: мало денег и жизнь или много денег и смерть». Если выбираете первое, в воздухе появляется ларец и опускается вам в руки, в нем 100 монет. Маг говорит: «Лучше бы выбрали второе». Взмахивает рукой и исчезает и наоборот.

4. КАМЕННЫЙ ГОРОД



1. Сторожевая башня. В ней — 10 стражников (200 монет).
2. Смотровая башня. В ней — 3 стражника и начальник стражи.
3. Главная башня. В ней 15 стражников.
4. Башня пыток. В ней — палач и 3 стражника. За решеткой человек. Просит спасти. Говорит, что пойдет с вами хоть на край света. У палача 200 монет.

5. Трактир «Красная собака». В нем 7 комнат.

5.1. Большой зал. Много столов. Пируют 5 кобольдов, 6 варгов, 3 орта. Хозяин-гном. Спрашивает: «Что желаете?» Ночлег стоит всего 5 золотых. Предлагает комнату на втором этаже. Развлечься предлагает во второй комнате.

5.2.. Игровая комната. 4 Стола. За первым 3 человека играют в кости (500 монет), за вторым — играют в карты 2 гоблур (100 монет). За третьим сидит грустная девушка, за четвертым — 4 стражника. Если вы пристаёте к девушке, один из стражников кричит, чтоб отстали. Не слушаетесь его — они

нападают. Начинается свалка.

5.3.. Кухня.. Повар гном. Добрый. Вниз не пускает.

5.4. Пустая комната. Камин. Из него ночью — фоеербарт.

5.5. Комната хозяина. Сундук с 600 монетами. Открываете. Прибегает хозяин. Нападает. Поражаете его — все полулюди кидаются на вас.

5.6. Погреб. Бутылки (2 ряда) (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (13) (15) (17) (19) (22). Каждый может выпить только 2 бутылки.

5.7. Огромная бутылка. Надпись на ней «Живая вода». Рядом на цепи 2 саблезурых тигра. Вода оживляет мертвого, окаменелого. Ожившему 5 ОР.

6. Жилой дом. Живут 6 гномов. 170 монет.

7. Лавка трурля.

8. Лавка — продаются бутылки. (5) — 50 золотых. Продается волшебное кольцо (26) — 100 золотых.

9. Дворец короля. 100 стражников. 100 000 монет.

10. Тюрьма. Ее охраняют 8 стражников. Начальник тюрьмы. Сидят: 2 гнолла, 2 орта, 5 троллей, разбойник,

11. Сторожевая будка. В ней стражник. Видите, как он пересчитывает деньги — 30 монет.

12. Казарма — 10 стражников. Катапульта.

13. Пустая харчевня. Хозяин предлагает поесть за 25 — (2). Затем бесплатно — (3). Дерется. Кричит: «Ненавижу».

14. Отель. За ночь берется 10 монет с каждого. В вашей комнате — череп. (3) (6).

15. Оружейная. Все оружие в два раза дороже.

16. Жилой дом. В нем живут 6 человек. Есть бочка — 10 л (5).

17. Рынок. Можно купить все деньги.

18. Дворцовая площадь. Выставлены головы казненных. 8 стражников играют в кости.

19. Идет драка. Дерутся 5 стражников и 6 гноллов. Каждый просит им помочь. За помощь стражники дают 30 монет, гноллы — 20 монет.

20. Гнолл просит подать: чем больше, тем лучше для вас. Даете — «Спасибо! Спаси вас господь!». Нет — «Иди к черту. Будьте прокляты!». Пристает с кулаками.

21. Едет человек на телеге (в сене спрятано (38)). Кричит «Дорогу, раззявы!». Бьет всех кнутом.

22. Видите, как 3 грабителя набросились на гнолла. Помогаете гноллу — 100 монет, грабителям — 10 монет. Всего у грабителей — 10 монет, у гнолла

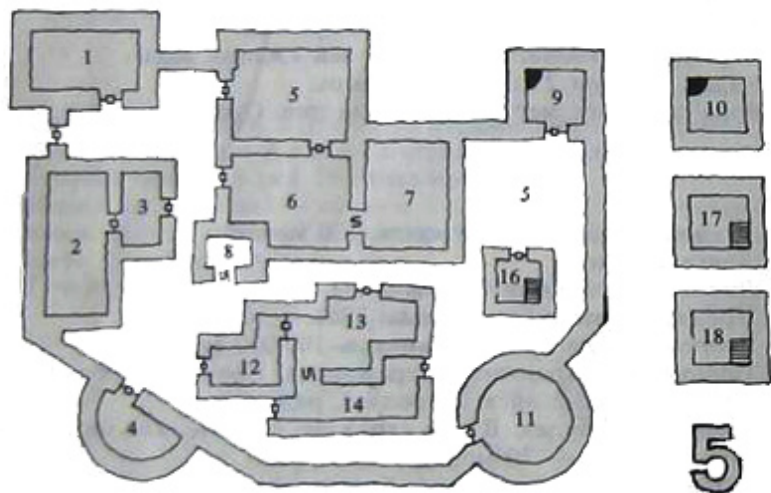
— 200 монет.

23. Кому-то из вас залезают в карман (разыгрывается). Вор-гноллубегает, украв 10—60 монет. Догнать — 4, 5, 6 ОР.

24. Эльф-пикси рассказывает про город.

25. За вход 4 стражника требуют всего 10 монет.

5. ЗАМОК СТРАХА И УЖАСА



1. К стене прикован (31). Чтобы оторвать, нужна сила (16).

2. Маг на 30 уровне. Разговаривает и дает советы. Наполовину врет.

3. Тень.

4. В комнате появляется крон на 57 уровне и предлагает сыграть с ним в карты. Если выиграете у него больше 300 монет, он исчезает вместе с вашим выигрышем.

5. В комнате за столом сидят 2 человека. Могут пойти с вами.

6. На троне сидит маг (33 уровень). Вокруг него валяются алмазы, маг спит. В комнате — дверь. Если сразу подходите к ней, она не открывается. Если берете алмазы, то спокойно уходите обратно. Но затем в первую же ночь алмазы превратятся в кувшин. Если вы из него попьете, на следующий день в первой же схватке падаете без чувств, и противник 1 раз попадает точно. Если вы будите мага, он предлагает выбрать из связки ключ от закрытой двери

1 — настоящий ключ.

2 — взрывается — 1—2—3 ОР берущему (БУ 7).

3 — взрывается — 1—2—3—4 ОР берущему (БУ 12).

Если берете правильно, дверь открывается. Если неправильно, ключи и маг исчезают. Алмазы остаются, они фальшивые. Чтобы открыть дверь, надо выкинуть 3 очка на трехгранном кубике.

7. Три сундука. В первом (открыть 4, 5, 6) (10) (11) (12) (18) (25). Во втором — отравляющий газ (БУ 8) — 1—2—3 ОР. В третьем (открыть (1, 2) — 500 монет и (27). Для открытия дается 2 попытки.

8. Три гоблуря делят сокровища: корона — 200, кольцо — 50, кольцо — 150, цепь — 180. Попросят помочь. Пытаетесь отобрать — дерутся.

9. Красный дракон загораживает ход вниз, гонит вас прочь. Не уходите — нападает.

10. Сундук. Открываете, вылезает отравленная игла (БУ 10). 300 монет. Берете деньги, у входа стоят 5 орков. Требуют отдать клад. Нападают.

11. Дарк. Охраняет 50 монет.

12. 6 руларов. Завидя вас: «О! Вот куда мы будем метать ножи!»

13. Данава. Вокруг — 130 монет.

14. 3 орта с криком «Бей глоков» — кидаются на вас.

15. Возле лестницы стоит гнолл и говорит: «Если вы не заплатите за проход вверх 30 монет, то появится маг и отберет у вас все деньги». Если платите — говорит: «Правильно сделали!» и уходит. Не платите — говорит: «Я вас предупредил» и уходит.

16. 2 скелета поднимаются. Нападают.

17. На стене висит (42). В углу 2 бутылки. В обоих стинкинги. Нападают.

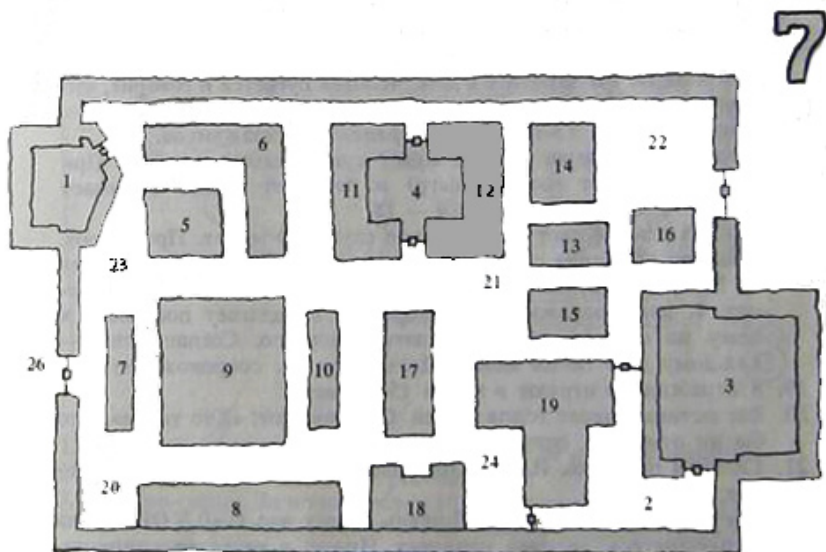
6. МЕРТВЫЙ ЗАМОК



1. Кобольд. Выгоняет вас. Дерется.
2. Золотой минотавр. Посередине золотая куча — 300 монет.
3. Лавка.
4. В комнате летает меч. Вы входите, он на вас нападает.
5. В башне горит костер. У костра сидит человек. Если ведете себя хорошо, он превращается в доброго волшебника гнуна. Он всех угощает (5). Обаятельному (14) дает еще (20).
6. Ларец. В нем (29). Открыть ларец только при силе 17 и более.
7. 2 орта. Говорят, что дома у них голодные дети. Просят 5 монет. Не даете — уходят. Даете — требуют еще и нападают.
8. В комнате человек. Если с ним заговорить, превращается в вепря.
9. Людоед. Предлагает выпить вина (кровь) и съесть окорок (человеческая нога). Отказываетесь, все съедает сам и засыпает.
10. Стол. На столе кувшин. Написано: «Брось 10 монет». Бросаешь — взрывается (— 1 ОР).
11. Единорог. Агрессивен.
12. В комнате прикован эльф. Он говорит «Я буду служить вам. Освободите меня, убейте фула». Появляется фул и раздается голос: «Не слушайте эльфа. Это злой маг. Он вас убьет». Не верите — нападает. Освобожденный эльф служит вам.

13. Невидимка.
14. Эльф-пикси. Говорит. «Если хотите, чтоб вам повезло в следующей комнате, дайте мне 30 монет». Даете — исчезает.
15. Ржавильщик.
16. Статуя из железа. Входите, оживает и двигается на вас.
17. Гурвин.
18. Баргул. Появляется неожиданно из огненного вихря. Говорит: «Что вам здесь нужно?! Убирайтесь из моего замка!» И тут же насылает на вас вахналла. При первом вашем попадании исчезают и баргул, и вахналл.
19. Сундук 350 монет. Может открыть лишь тот, у кого сила 12 и ловкость 13.
20. Виселица. Рядом стоит кобольд. Смеется. Говорит: «Сами повеситесь или вам помочь?»
21. Стоит лошадь. Если садитесь на нее, превращается в мешок — 200 монет.
22. Каменный питон.

7. ГОРОД ТРАУНД



1. Смотровая башня 4 стражника — 80 монет.
2. 2 лошади, боевой конь, 5 стражников. Спрашивают, что делаете. Если ведете себя вызывающе, нападают.

3. Коронный зал. На троне — король (КД 72 ЖК стоит 100). Атаки 1-2-3. Обрадовался, что вы пришли. Но тут к нему подходят 2 советника и что-то шепчут на ухо. Король гневается и велит стражникам схватить вас и казнить. Стражников 18 человек. При их попадании в вас вы связаны (ОР не отнимаются). Стражники ведут вас в тюрьму. Но по дороге на них нападают горожане — 50 чел. и освобождают вас.

4. 3 стражника играют в кости (100 монет).

5. Лавка. Все в 1,5 раза дороже.

6. Жилой дом. Живет 5 человек.

7. Лавка. Все за нормальную цену.

8. Конюшня на 6 лошадей и 2 мула. Хозяин и 5 помощников ее охраняют.

9. Церковь. При входе подаяние — 5 монет (с человека). Идет молебен за упокой души павших в битве с напавшим на город войском гоблуrow. Гоблуры разбиты. На вас начинают коситься. Вдруг в церковь заходят 3 стражника и подходят к вам. Думают, что вы гоблуры, и пытаются вас схватить. Им помогают 3 прихожанина. Начинается драка. На вас нападают еще 3 священника. Поражаете всех — спокойно уходите.

10. Дом продается (32) за 70 золотых.

11. Королевская столовая. Пир — 12 стражников.

12. При входе 5 стражников. Королевская казна. Можно напасть ночью. Внутри еще 15 стражников. 1000 золотых.

13. Жилой дом с 5 рассерженными гноллами. 15 монет.

14. Из окна кричит человек: «Не хотите снять квартиру? Всего за 500 монет». Вы заходите в дом. Человек пугается и говорит, что кричал не вам. Предлагает откуп — 10 монет.

15. Тюрьма. В ней 15 гоблуrow. Охраняют 6 стражников.

16. Деревянный домик. В нем живет сумасшедшая старуха. При подходе кидает нож (разыгр) и попадает точно. Отнимает (0-0,5-1). Стоимость старухи — 15.

17. Жилой дом. Живет богач и двое слуг. 500 монет. Прогоняют.

18. Трактир «Красная собака». Хозяин-гнолл. Предлагает комнату за 10 монет. (5) за 50 монет, (6) за 100 монет, (7) за 150 монет. К вам подсаживается дворянин, предлагает поступить к нему на службу, обещает платить хорошо. Соглашаетесь — каждому дает по 20 монет. Дальше он вас сопровождает.

19. 8 стражников играют в кости (50 монет).

20. Вас останавливает толпа людей. Спрашивают: «Кто такие». Что бы ни ответили, отпускают с миром.

21. Главная площадь. Идет казнь разбойника. Народ, 10 стражников, палач.

22. Едет человек на лошади. Лошадь кусает вас (— 0,5 ОР). Если возмущаетесь, человек нападает. Иначе: в качестве компенсации — 50 монет.

23. Валяется тело человека. Прибегают 15 стражников. Спрашивают: «Вы убили?». Если отказываетесь, говорят: «Это же вождь гоблуrow. Он сбежал из тюрьмы. Почему вы его не убили?» Уходят, а двух оставляют с вами. Если говорите: «Мы убили», дают 30 монет и ведут в (11). Поят, кормят.

24. Идет соревнование по стрельбе из лука. Соревнуются 10 стражников. При (35). Можно присоединиться. Чтобы попасть в цель, нужно попасть:

I круг — 5 и II круг — 8 и III круг — 12 и IV круг — 14 и V круг — 16 и.

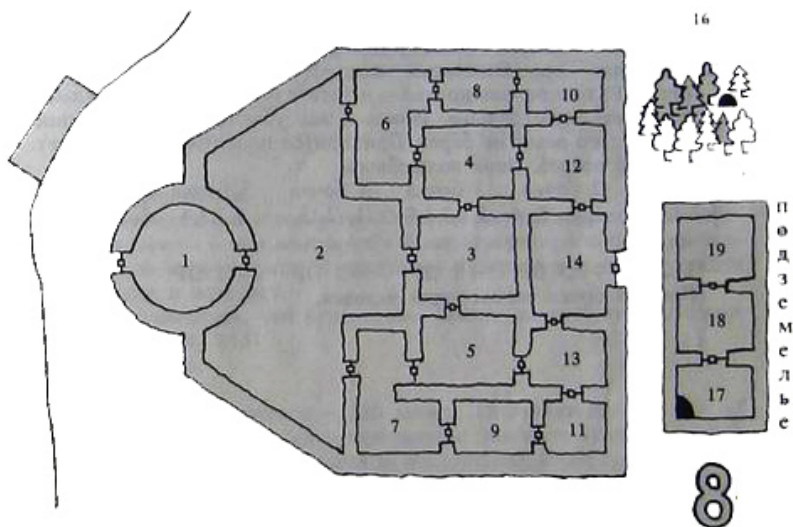
Если никто не попал, круг повторяется.

Победитель один. Второе и третье место по (8).

25. Удверей вор. Открываете дверь, он пытается убежать. Можно догнать. Берете его с собой? В первую же ночь убегает, украв 150 монет.

26. За вход требуют 15 монет. 5 стражников.

8. ОТЕЛЪ «ВЕСЕЛАЯ НОЧКА»



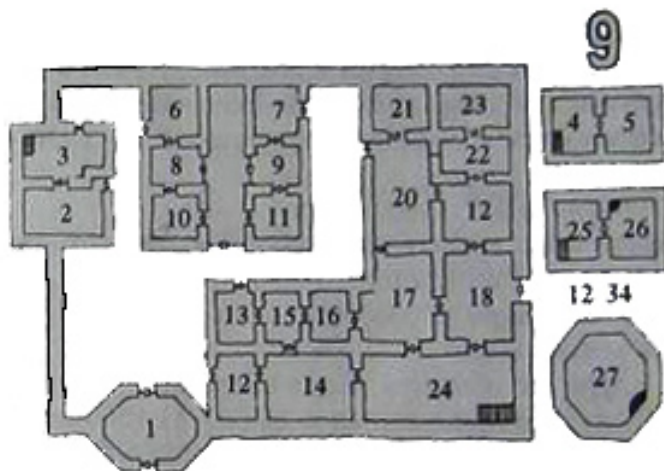
1. Гнолл. Требуется за вход 10 монет. Иначе не откроет ворота.
2. Гуляет крестоносец. Не агрессивен.
3. Хозяин-гнолл. За ночь требует 10 монет с человека. Предлагает выпить за встречу. Достает (7) по числу входящих. Показывает свободную комнату.

4. Свободная комната. Ночью — страшный грохот (обвал потолка 1 ОР каждому).
5. Живет глок. Вы входите, он нападает. 10 монет.
6. В комнате стоят гробы — 29 штук. В них тела людей. Рядом еще пустые гробы (по числу входящих).
7. В углу стоит сундук. Подходишь к нему — пол проваливается. (В (17)).
8. На кровати спят 2 кобольда. Будишь — Д.
9. Игровая комната. В карты играют 3 гнолла (900 монет) и в кости 3 глога (400 монет).
10. Сундук. В нем 350 монет. Берете. Прибегает хозяин и набрасывается на вас.
11. Полки. На них (3) (5) (11) (16) (25) (22).
12. Гоблур точит меч. Внимание не обращает. На столе (2) (3). Бутылки не дает.
13. На полу 3 человеческих черепа. Скалятся, нападают.
14. Яблоневый сад. Все яблоки отравлены. (—1 ОР) БУ 12. С одного дерева слетает гнолл и предлагает вам яблоко. Говорит, что полезно. Смеется. Нападает.
15. Пустая лодка. В ней ларец — 20 монет и серебряный кинжал.
16. Камень при входе из (19) открывается. Иначе: можно сдвинуть при силе 18.
17. Посередине канава с водой. В ней живет морской змей.
18. На троне — маг. Он говорит вам: «Я настоящий хозяин этого отеля. Раз вы попали ко мне — платите по 100 монет (каждый) и можете идти дальше. Иначе я вас убью». У кого обаяние 15 и, с того денег не берет. Приходится платить. Маг исчезает.
19. Винный погреб. Вина волшебные

1 бочка	2 бочка	3 бочка	4 бочка	5 бочка	6 бочка
1,2,3,4	1,2,3,4	1,2,3,4,5	1,2,3	1,2,3,4	1,2,3,4,5
яд			яд		яд
—1 ОР	+0,5 ОР	+1 ОР	—2 ОР	+2 ОР	—0,5 ОР

Пьет из бочки только один человек.

9. КОТОПЬ ДРАКОНА



1. 5 эльфов-пикси.
2. Появляется маг и говорит: «Ответьте на мой вопрос: кто мужественнее — я или мой брат?» Если говорите, что он, — обижается за своего брата. В наказание отбирает у каждого лучшее оружие и исчезает. Если говоришь, что брат, — маг хвалит за храбрость и дарит сказавшему (43)
3. Невидимка.
4. Стилиин.
5. Сундук. Открывается — 300 монет. Появляется крон (на 15 уровне) и говорит: «Это мои деньги! Закройте сундук!» Закрываешь — он дарит 20 монет за послушание, берет сундук и исчезает. Не закрываете — появляется черный дракон. Крон угрожает еще раз напустить монстра. Закрываете — все исчезает. Отказываетесь — крон говорит: «Ну, ладно, вам это припомнится». Все исчезает, кроме денег.
6. Кранк. Нападает без предупреждения.
7. 2 человека-медведя.
8. Ракшас.
9. Ржавильщик.
10. Дарк.
11. Эльф-пикси.
12. Лежат три человеческих тела.
13. Липучка.
14. Непереносимый трупный запах. Если решаетесь зайти, нападают 2

голодных гула.

15. Единорог.

16. 3 гоблура.

17. В зале сидит грустный гном, прикованный к стене цепью. Просит его убить, чтобы не мучиться. Чтобы разбить цепь сила 17 и более. Гном идет с вами.

18. На деревянной подстилке спит гнолл. На поясе кошелек. 20 монет.

19. Данав. Советует дальше не ходить и вообще убираться из замка.

20. Клурк (20 уровень). Втыкает в пол 3 меча и говорит: «Один из мечей волшебный, а 2 других не очень». Выбирайте один (нужный меч — 3-й). Если выбрал правильно, то меч и клурк исчезают и открывается потайная дверь. Если выберешь неправильно, то меч взрывается и обваливается потолок (— 1 ОР у каждого).

21. Сундук. Открыть 5,5 (100 монет).

22. Клурк предлагает выпить «волшебной воды», которая оберегает от первой атаки (попадания) любого противника. Но тут появляется другой клурк и сообщает, что это яд. Пьешь — все исчезает (—1 ОР). Первый клурк не обманул. Вода оберегает.

23. Сундук. Вылезает отравленная игла (БУ 8) (500 монет).

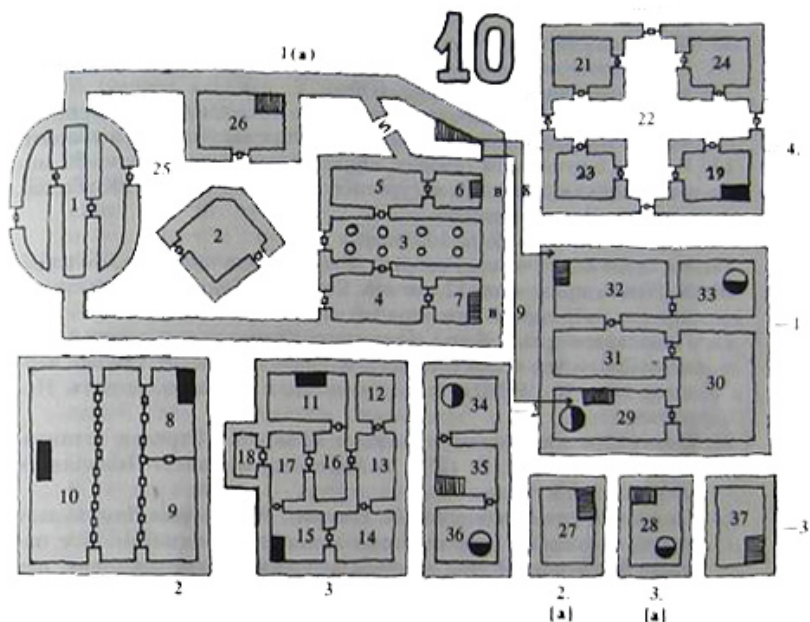
24. Каменный питон. Убейте его — появляется эльф-пикси.

25. Ракшас. Говорит, что дракон занят. Не пускает.

26. Столовая дракона. Повар — гоблур. Жарит 5 баранов. Говорит, чтобы уходили. Иначе у дракона обед будет еще сытнее. Не уходите — нападает. На полке (5) (6) (7) (23).

27. На троне — каменный дракон. Говорит: «Вот и обед» — нападает. Рядом с тронном — сундук — 1000 монет. Рядом еще сундук (25) (24) (5) (6) (7) (7) (14).

10. ВЛАДЕНИЯ ЧЕРНОГО МАГА



1. Хромой эльф-пикси (все врет).
2. Высокая башня (40 м), наполненная деньгами (10 000 монет)
Табличка: «Не бери».
3. Стол. Ларец. Ключи от всех дверей. Надпись: «Положи в ларец 10 монет». Не кладете — ключи не открывают. Из-за колонны выходит тень, она агрессивна.
4. Зеленая обезьяна.
5. Кор (играет на ОР).
6. Появляется клурк на 50 уровне. Испуганно озирается и спрашивает вас, не видели ли вы Черного мага. Советует быстро отсюда уходить.
7. Статуя из железа.
8. Ржавильщик.
9. Волосатый человек.
10. На троне тень Черного мага. Спрашивает: «Зачем явились?» Если храбрость <11 — пускает в того быструю молнию (БУ—11) (иначе смерть). Остальным дарит (7) (каждому).
11. В воздухе меч — не пускает дальше.
12. Лавка. Хозяин трурль. Жалеет, отдает то, что вы выбрали, бесплатно.

13. Гроб с золотом (3000) и надпись: «Бросьте 100 монет и смело идите дальше». Бросаешь, не бросаешь — никакой разницы. Пытаешься взять золото из гроба, крышка захлопывается — отрубается рука (ловкость — 4, сила — 3).

14. Сквар.

15. Каменный питон

16. Посередине зала — фонтан. Надпись «Выпей из этого фонтана и не пожалеешь». Пьешь +1 (ОР). Прибегает золотой дракон и говорит: «Осмелились без спросу выпить из фонтана моего хозяина! Сейчас вы умрете!» и убегает.

17. Ракшас с кувшином говорит: «Бросьте сюда каждый по 50 монет, и я скажу черному магу, чтобы он вас не трогал». Кладешь, убегает. Нет — нападает.

18. Сундук. Открыть 5, 6. 100 монет.

19. На стене висит череп. Говорит: «Вы зря сюда пришли». Болтает.

20. К стенам прикованы 12 гномов. Стонут: «Нас приковали за то, что мы не понравились черному магу». Не освободить.

21. Появляется крон (39 ур.) и говорит: «Хотите, я вам скажу 1 слово за 200 монет (если есть деньги, иначе даром). «Скажите черному магу, что РЭД худший из магов, и он вас пощадит». Исчезает.

22. Стоит стрелка. Надпись «Положи 30 монет». Стрелка останавливается С. Ю. 3. В. (25% каждое направление). Появляется надпись «Иди туда».

23. Появляется тень черного мага. Говорит «Опять вы!» Взмахивает рукой, и комната наполняется ослепительным светом. Все падают без чувств. Когда очнутся, оружия (колющего) нет; нет доспехов (кроме кожаного и кож. серебряного). На месте тени висит бутылка с мутной жидкостью. Появляется клурк и говорит: «Разделите ее на всех и выпейте. Пьете, каждому (+5 ОР).

24. Сундук. Открыть 6. 300 монет.

25. В стене 18 щелей. Надпись: «Вы имеете возможность смягчить свою участь при встрече с ч. магом. Для этого бросьте в одну щель 50 монет и, если вам повезет, попадете в счастливую щель». (сч. щели 4, 8, 11, 14, 17). При удаче все щели исчезают.

26. В воздухе огромный черный глаз. Вы входите — глаз исчезает, и раздается смех.

27. Волосатый человек. Перед игрой предупреждает, что лучше проиграть. Если вы проигрываете, говорит: «В дверь не входить».

28. В комнате ход в полу. Его охраняет стакэйс.

29. Эльф-пикси. Лестница вниз не откр. (откр. только снизу).

30. В пещере — огненное озеро. Через него мост. И знак — череп и кости.

31. Появляется тень ч. мага, говорит: «Вы опять здесь?» Проводит

рукой по воздуху. В воздухе появляется лиловая масса и окутывает вас. Вы засыпаете. Проснувшись через два месяца, у всех по 1 ОР. Тени нет.

32. Лестница — выход. В комнате — гнум. Он говорит: «Я тайком в этом замке. Хочу убить черного мага. Хотите помочь мне?» Если да, то он предлагает вам 150 монет и шепчет что-то. В стене открывается проем.

33. В воздухе — черный глаз. Вы входите, он сверкает, из него вылетают молнии (по числу входящих), но гнум отражает молнии, и они ударяют в стену. Глаз исчезает.

34. 2 синих дракона пытаются напасть на вас. Гнум убивает их огненными шариками.

35. В пещере кентавр. У него — золотая дубина. Вы входите — пусто. Он нападает сзади и ударяет по гному, который падает без чувств. Кентавр, смеясь, убегает. Гнум достает бутылочку, пьет и вновь обретает силу.

36. Дорогу загораживает кентавр (аморальный). Предсмертный крик «За это отомстят!» Замок рушится, вы оказываетесь в поле, на месте замка — кровавое озеро.

37. РЭД — отец черного мага. Говорите про него — маг злится. Золотая пещера. Фонтан. На нем сидит ч. маг. Он говорит: «Сейчас вы умрете». Пускает в гнума молнию. Тот ее отражает и пускает свою, которую отражает черный маг. Черный маг взмахивает рукой, и гнум начинает каменеть снизу. Но он успевает отдать (разыгр.) алмазный дротик, сказав: «Нужно попасть в левый глаз. Прощайте!» Окаменеет и рассыпается. Черный маг хохочет и пускает молнию в одного (БУ 12) (смерть). Чтобы попасть в глаз — 14 и более.

В случае промаха — дротик снова готов (отскакивает в руки). Маг снова пускает молнию. Попадаете в ч. мага (попавшему 1000 ИО), и он хватается за глаз, крича: «Живыми не уйдете!», начинает таять. Дойдя до фонтана, падает в него. Из фонтана начинает течь кровь. 3 сундука (открываются).

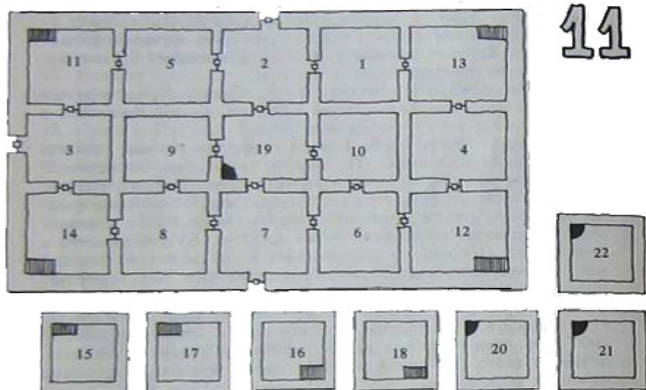
В первом 1000 монет.

Во втором (5) (6) (7) (7) (22) (25) (13) (14).

В третьем (40) (37) (39) (28).

11. СМЕРТЬ В ЛЕСУ

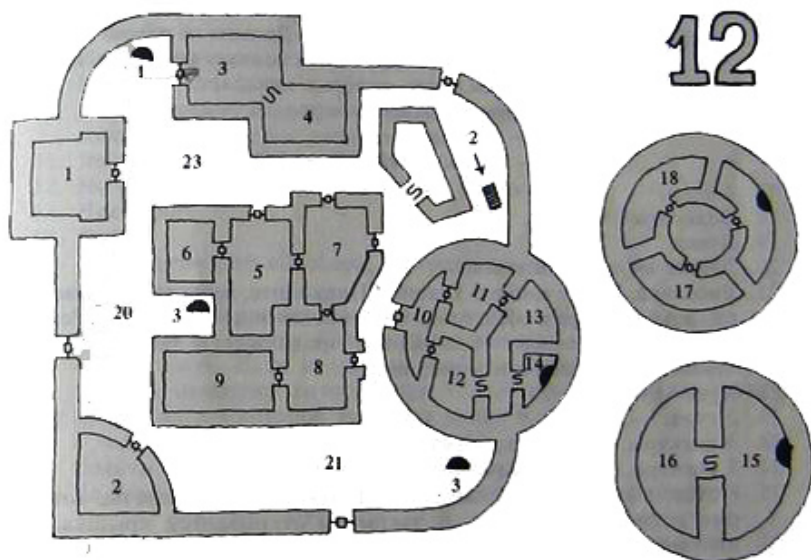
Живут сверхопасности. Стоимость удваивается. Везде деньги +2 (аморальные) жизненных кубика у каждой опасности.



1	Сверхневидимка	100 монет
2	Великан-ракшас	120 монет
3	Огромный череп	80 монет
4	Гигант-данав	50 монет
5	Суперрулар	40 монет
6	Сверхопасный золотой минотавр	200 монет
7	Чудовищный единорог	210 монет
8	Громадный стинкинг	250 монет
9	Гигантская красная обезьяна	180 монет
10	Безобразная гидра	100 монет
11	Великан-атлант	10 монет
12	Страшилище-циклоп	140 монет
13	Закоренелый людоед	90 монет
14	Сверхбелый дракон	300 монет
15	Сверхчерный дракон	150 монет
16	Раздувшийся ржавильщик	100 монет
17	Сверхкрасный дракон	400 монет
18	Появляется гнум и дает каждому по 5 ОР	
19	Длинный гурвин	400 монет
20	Широкий вулин	450 монет
21	Высокий ронг	500 монет
22	Безобразный золотой дракон	700 монет

После золотого дракона появляется маг и говорит: «Вы храбрые воины. Дойти сюда еще никому не удавалось. За это вы будете щедро вознаграждены». В воздухе появляется все волшебное оружие и доспехи (один экземпляр). Вы полностью одеваетесь в волшебное. Маг заливает раны вам и оживляет мертвых. В заключение дает каждому по 15 ОР и исчезает.

12. ПОДЗЕМНЫЙ ЗАМОК



1. Башня. В ней гора человеческих костей и черепов. На вершине крикун. На крик прибегает единорог.
2. Как только открывается дверь, все заливают поток крови.
3. По замку ходит крон. Он говорит вам: «Зря вы сюда пришли. Лучше уходите». Если не уходите — крон падает. Если к нему подходите, он поднимается и принимаете тебя душить. Мечи и оружие на него не действуют. У крона сила 14, если у вас больше 14, вы перебарываете крона (+300 ИО), и открывается потайная дверь. Если сила меньше 14 — смерть. Без крона не открывается.
4. Челюсть охраняет сундук. 500 монет.
5. 5 гулов.
6. Тень сторожит 30 золотых.
7. На стене прикованы 3 скелета. Как только вы заходите, они слезают и нападают.
8. Два спектра. В стене рычаг. Поразите спектров и появится надпись «Обязательно дерните». Дергаете, открывается потайная дверь.
9. Сундук, в нем еще, и еще, и еще. 1 золотой.
10. Эльф-пикси врет.
11. В комнате стол. На нем гроб. В гробу человек. В руках у него золотой

крест. Он рассыпается, человек превращается в скелет.

12. 6 скелетов делят деньги. Поразите, и деньги исчезают.

13. Крест и надпись: «Положи рядом 50 монет в фонд доблестных трупов и смело иди дальше». Кладешь — исчезают. Крест превращается в скелет, который исчезает. Не кладешь ничего страшного.

14. Зомби. Перед смертью успевает сказать: «Дальше не идите».

15. Зал. На стене красное пятно. Вдруг оно сползает со стены, превращаясь в красную обезьяну, которая нападает.

16. 3 сундука: в 1-м — человеческие кости, во 2-м — черепа, в 3-м — кровь, в ней 500 монет.

17. 4 тени.

18. Волосатый человек.

19. Лавка.

20. Лежит мертвый человек.

21. Виселица. Висит зомбе и хохочет. Подходите, веревка обрывается. Зомбе говорит: «Повесьте меня снова» и дает веревку. Если вешаешь, он говорит «Спасибо» и продолжает хохотать. При отказе или нападении агрессивен.

22. Куча трупов.

23. 2 гула.

24. 3 спектра. Рычаг открывается.

25. 8 открытых гробов и 1 закрытый. В открытых — скелеты, которые встанут и нападают. В закрытом открывается крышка, и протянутая из-под нее рука хватает вас и тянет в гроб. Отрубить ее — 4 и. Если не отрубить — гибель.

26. 4 макрофага.

27. 2 невидимки.

28. Спектр.

29. 5 гулов едят человека.

30. В тени сундук (1) (2) (3) (13).

31. Каменный питон.

32. С потолка свисает петля, видна надпись — «Повесься». Повесишься — смерть.

33. Гора человеческих тел. Сверху некрофаг. Не убегает.

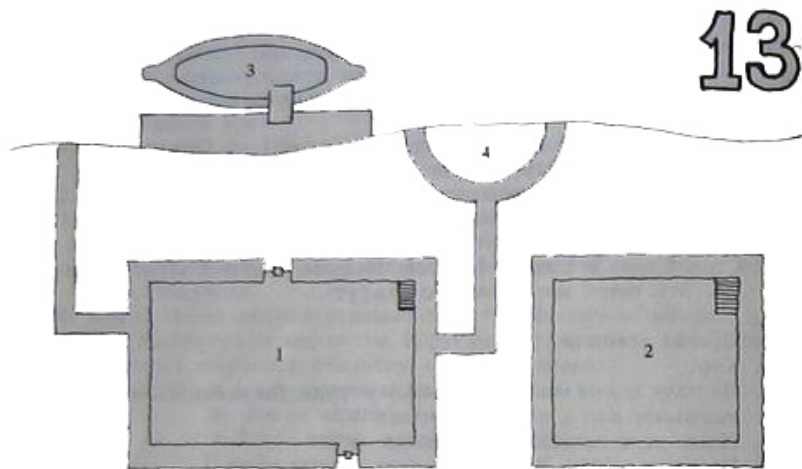
34. Надпись на стене: «Пойдешь направо — сделай то, что скажут, налево — умрешь быстро».

35. 3 глока. Трясутся от страха. Просят помочь выйти живыми.

36. Черный дракон.

37. Липучка.
38. Сундук (2) (3) (16) (23).
39. Гул.
40. Скелет просит вашу левую ногу. Не убегает.
41. Идет пир 10 некрофагов. Предлагают присоединиться. Мирные.
42. На цепях прикован гном. Его охраняет и мучает спектр. У гнома 1 ОР.
43. Три рычага: 1-й (на голову падает череп (—1 ОР)), 2-й (в воздухе бутылка (4)), 3-й открывается.
44. Два черепа катаются по полу.
45. Эльф-пикси.
46. Стол. Стул. За столом 2 гнолла. Пьяные. Говорят. «Пейте с нами. Эти твари все равно нас сожрут».
47. 2 зомби.
48. Пустая комната.
49. Кор.
50. На полулежит некрофаг с колом в груди. Вы входите, он встает, вынимает кол и им размахивает.
51. Из-за угла нападают 3 людоеда.
52. На столе череп. В нем 25 монет. Рядом кровь.
53. Некрофаг.
54. Вулин.
55. Людоед говорит: «О! Мясо! А то одна тухлятина!» Нападает.
56. Кор.
57. Спит красный дракон. Рядом с ним сундук (600 монет),
58. Стоит крон. Говорит «Кто подарит мне свои глаза, того я щедро вознагражу». Если не дарите, то крон исчезает и появляется золотой минотавр, который при 6 ОР превращается в кровавую лужу, из которой вылезает рудра и нападает.
59. 2 человека. Превращаются в волков.
60. Спектр — 100 золотых монет на столе.
61. На цепи сидит медведь гризли. У его ног растерзанный труп.

13. ДОМИК ЛЮДОЕДОВ



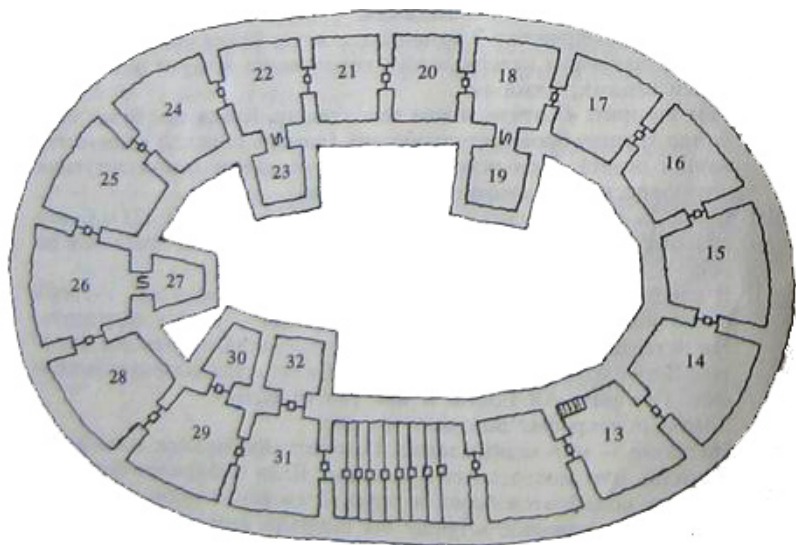
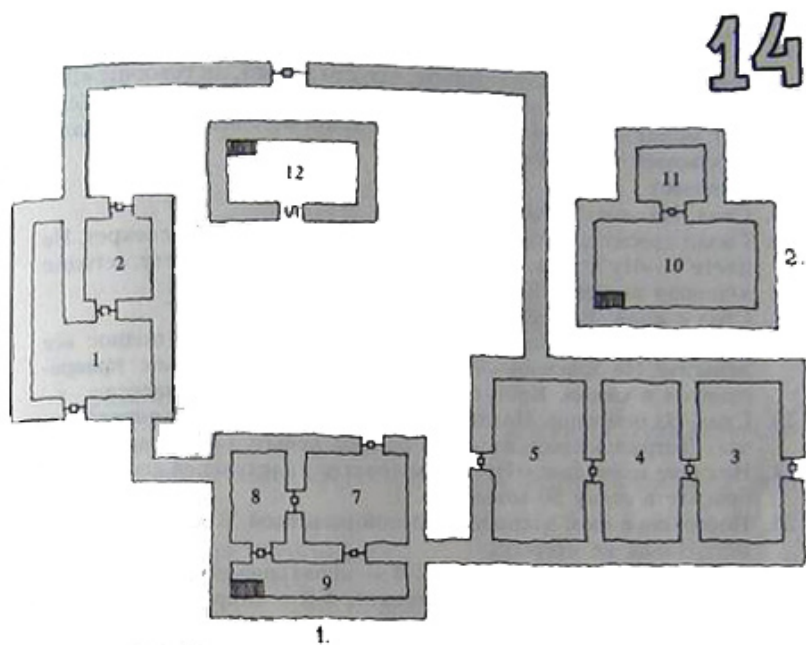
1. Стоят 4 гнома в цепях. Грозят, что сейчас сверху спустится король людоедов и съест их. Просят убить его. Обещают вам вечно служить им. При спуске обратно вы видите кучу костей гномов и людоеда – сына короля». Он кричит: «А вот и второе блюдо!» Нападает.

2. На кровати король людоедов. Вы входите — дверь захлопывается от сквозняка. Людоед вскакивает и говорит: «О! Еда сама ко мне пришла!» Хватает дубину и нападает. Поразив его, находите 500 золотых (22) (17).

3. Ладья. В ней 3 людоеда. Сундучок — 400 монет. На пристани людоед ведет на ладью лошадь. Нападают.

4. Из воды вылезает галур и нападает.

14. ЗАМОК УБІЙСТІВ



1. Эльф-пикси.
2. 2 рудры.
3. Кор.
4. Волосатый человек.
5. Рот. Загадка на 50 монет: «Какое число я задумал от 1 до 3?» Ответ: 2,5.
6. Стоит гнолл и роет яму. Говорит, что ищет клад. Лопату не дает. Прогоняет. Клада нет.
7. В комнате — сундук. Как только вы подходите к нему, он отъезжает. Чтобы схватить его, надо (14 и более). Кидает каждый. В сундуке — 5 монет.
8. Крикун. Хамит. Если обороняетесь, зовет черного дракона.
9. Стол. Блюдце, накрытое салфеткой. На нем — 1 монета. Берете — появляется еще 1. Всего 15 монет.
10. Клурк говорит: «Вот вам мешок. Как только найдете 1-й клад — положите все деньги сюда и вы не пожалеете». Не кладешь — ничего страшного. Кладешь не все — они исчезают. Кладешь все деньги — они удваиваются.
11. Сундук. Пустой. Записка: «Поздно пришли. Гоблуры».
12. Рычаг и щель. Надпись: «Брось 50 монет и дерни». Дергаете, открывается лестница. Не бросаешь, тоже открывается.
13. Эльф-пикси. Дарит за 10 монет ключи от всех дверей замка.
14. 3 гоблур. Говорят «Гоните все деньги». Агрессивны.
15. Сундук. В нем кувшин (13) (15).
16. Одноглазый кобольд с ларцем. Охраняет в ларце 5 монет.
17. Валяется труп воина. Рядом стоит человек.
18. В комнате — маг. Спрашивает: «Что лучше: иметь сто друзей или сто монет?». Если говорите, что сто друзей, он говорит: «Дурак Ну и имей сто друзей, а деньги у меня останутся». Если сто монет — «О! Молодец! Ты деловой человек, ты отгадал». Открывает потайную дверь. Исчезает.
19. Стол. На нем 100 монет.
20. Гнолл просит подать ему 50 монет, за это он раскроет секрет. Не даете — «Ну и зря». Даете, говорит: «Скажу по секрету, сегодня хорошая погода». Возмущается — убегает, смеясь.
21. Стол с едой. Ешьте. Раздается хохот.
22. Крон. Говорит: «Если не трусите, кладите на этот поднос все деньги». Не кладешь — исчезает. Кладешь — деньги превращаются в камни. Крон смеется и исчезает. Открывается.
23. Стол. На нем чаша. Надпись: «Дотронься до чаши рукояткой меча». Дотрагиваетесь, и сверху падают деньги (400 монет).

24. На стене написано: «Чтобы вам повезло в следующей комнате — бросьте в стену 50 монет».

25. Посередине яма, закрытая золотой решеткой. В яме 15 000 монет. Никак не открыть.

26. 5 рычагов: 1-й — ничего, 2-й — проваливаешься в яму, 3-й — слышится грохот, 4-й — открывает решетку, 5-й — падает камень – (при ловкости 12) ничего. Иначе -0,5 ОР.

27. Два сундука: в 1-м 50 монет, из другого вылезает стинкинг.

28. Дронт. Подсказывает, где деньги (20 монет).

29. Стол. На нем ножи (по числу входящих). На стене яблоко. Рядом клурк. Говорит: «Можете испытать свою меткость». Чтобы попасть — (14 и более) Клурк дарит попавшему 50 ИО и открывает.

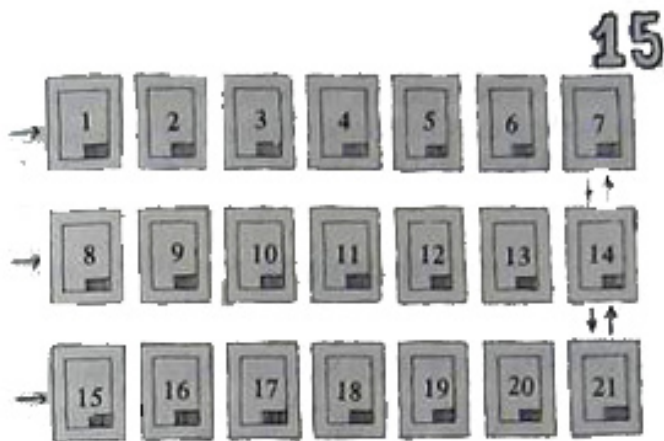
30. Сундук. Весь в паутине. Открыть — 6. (1000 монет).

31. На троне маг. Говорит: «Я самый богатый маг, после черного мага». Если храбрость 14 и более — дарит 10 монет, у кого меньше 14, тому говорит, что он урод. Если отвечает грубостью, говорит «Не видать вам моего золота». Если вежливы: «Вот вам алмаз — киньте его в стену» и исчезает.

32. Проем. В нем сияет чаша, в ней — 500 монет и (41).

33. Клерк предлагает выбрать бутылку за 20 монет. Бутылки: (24) (19) (17) (15) (14) (10).

15. БАШНЯ ЗЛА.



1. Эльф-пикси.
2. Маг. Говорит «Если вы подниметесь до самого верха башни, то получите приз» и исчезает.
3. Куча человеческих костей и черепков. Оттуда выползают 5 рудр и нападают.
4. 5 руларов.
5. Ронг. Сундук (200 монет).
6. Волосатый человек.
7. Кор.
8. Лавка. Хозяин трурль.
9. На троне – крон. При храбрости меньше 11 – молния. При храбрости больше 11 дарит самому храброму (36) (БУ—10).
10. Атлант. Спит.
11. Кровать, Кто ляжет — засыпает. Чтобы разбудить, нужно ударить (-1 ОР).
12. Единорог.
13. Дарк.
14. Стоит клетка. В глубине 500 монет. Заходишь, деньги исчезают.
15. Челюсть.
16. На троне крон. Вы заходите, он говорит «Придется вас убить» и исчезает.

17. Циклоп. Говорит, что не ел полгода и нападает.
18. Пустое окно. Вдруг в него влетают три птицы стрига и нападают.
19. Гурвин. Лестницы нет. Говорит, что это последний этаж, и что не надо его убивать. И что, если вы оставите его в живых, вас щедро наградят. Не нападаете - ничего страшного. Убиваете гурвина – появляется лестница.
20. Баргул. Говорит «вы убили моего гурвина – вы умрете». Нападает. При ловкости 14 и более можно проскочить выше.
21. В комнате 2 крона. Они говорят о вас. Один: «О! Эти люди мне нравятся!». Другой: «Нет! Они слишком воинственные. Надо их убить!» 1-й возражает, 2-й настаивает. Вдруг второй крон взмахивает рукой и первый поражается молнией. Крон смеется и говорит, что вас ожидает такая же участь, если вы не спуститесь вниз. Если не спускаетесь, он пускает в одного молнию (БУ—12). После этого снова предлагает спуститься, пока не поздно. Отказываетесь — крон исчезает. В сиянии появляется сундук, в нем 500 монет (8) (8) (14) (14) и (33).

ПРОЧЕЕ

1. Дорога от города Форпоста. Едут 2 всадника. 2 телеги (на каждой 3 человека), на развилке у костра 2 стражника (оплата 40 монет).
2. Стоит столб. На столбе светится череп. Вы подходите — он говорит: «Бросьте мне в левую глазницу 10 монет». Не бросаете или бросаете, он угрожает смертью, смеется и исчезает.
3. Из степи с воем нападает стая волколаков. Их пять.
4. Дерется человек с медведем. Подходите, человек превращается в вепря и нападает.
5. Мост. У моста стоит кобольд. Требуется 5 монет за переход. При переходе вылетает летающая мурена и атакует.
6. Ночью из-под земли вылезает подземный монстр.
7. В горном переходе засада из 6 варгов.
8. Сломанная перевернутая телега — под ней скелет.
9. Движение из города. Телега — 3 гнолла (50 монет), всадник, 2 гнолла пешком. В город: 3 стражника на лошадях, повозка крестьянина (жена и муж) (5 монет).
10. Вдалеке по дороге идет атлант.
11. Ночью проносится стадо диких лошадей. Поймать лошадь 16 и более. Кидает каждый. Пойманная лошадь считается домашней.
12. Стая из 12 квантов пытается вас не пустить в горы.
13. Камнепад (БУ—13). Иначе — 1 ОР.

14. Из засады нападает медведь гризли.
15. Трупы людей. Надпись «Не ходите дальше».
16. Медведь (черный) забрался в гнездо диких пчел. 1—6 пчел нападают на вас. Если убить медведя, можно забрать мед (4 литра).
17. Слышится свист, и с деревьев прыгивает 7 разбойников. Окружают и требуют денег.
18. Вколее застряла повозка — человек просит помочь. В телеге короткий меч. Помогаете — дает 10 монет. Всего у него 30 монет.
19. Два крестоносца на боевых конях.
20. У костра сидят 5 разбойников и делят деньги (100 монет).
21. У самого замка вас настигает птица кран и сбрасывает 2 сети с глаками (по 6 в каждой).
22. Телега. Сено. На телеге старик. Если вы нападаете, из сена вылезает воин в полном вооружении (2 КД 7 ОР атаки 1-2-3-4-5-6).
23. Издалека видите крест, Подходите, у креста лежит что-то завернутое в ткань. Разворачиваете – спектр, не агрессивен. Разговорчив. Нападаете – вылетает 3 гула. На ткани (7).
24. С дерева атакует лев.
25. Ночью на лагерь нападают 2 голодных стона.
26. Паук-краб. Идущий первым попадает в сеть.
27. 2 варга.
28. 3 человека.
29. 3 орта.
30. Из кустов с треском вылетает фурон.
31. 5 квантов.
32. Птица рог.
33. Лесной трактир. Хозяин продает (5) по 20 монет. Ночлег 5 монет. В доме 2 гнолла. Ночью нападают 5 разбойников.
34. Циклоп. Очень голоден.
35. По дороге идет крон. Присоединяется к вам.
36. Мост проваливается под последним (— 1 ОР).
37. Нападает разъяренный кранк.
38. 3 варга требуют отдать найденное в замке.
39. На дереве спит варг (100 монет).
40. Атакуют 2 рурды.
41. На развилке в нерешительности стоят 5 гоблуrow. Спрашивают: «Куда идти?» Если вы злитесь — дерутся.

42. 3 трупа. Под одним — череп.
43. Неожиданно налетает блэквиринг. Убежать в замок — 6.
44. Стоит циклоп.
45. С деревьев слезают разбойники — 10 человек.
46. На мосту атакует спрут, он вылез и повис на перилах.
47. Отряд из 6 ортов. Телега, лошадь, 50 монет.
48. 3 кобольда требуют денег. На мосту нападает морской змей.
49. Пещера. В ней 2 статуи из камня охраняют сундук. В сундуке заперт гном. Дает каждому за свое освобождение 2 ОР.
50. На мосту лежит синий дракон. Спит.
51. Пещера. Висит киллер, не пускает. Пещера пустая.
52. Пещера, 3 гоблура, сквар, (13) (6).
53. Подскакивают 2 фуруна.
54. Неожиданно налетает глюмор.
55. Человек спрашивает, как пройти в замок.
56. Сидит гном и молчит. Окликиваешь. злится и хамит, нападает.
57. Домик — притон разбойников. У дверей двое советуют вам убираться прочь. Внутри никого и 200 монет.
58. 20 человек бегом спасаются от франкенштейна.
59. Два льва.
60. Франкенштейн спит. Но если вы захотите пройти. Проснется.
61. Стоят телега и лошадь. Если берете их, из кустов вылетит данав и заорет на вас.
62. Рассыпаны деньги (20 монет).
63. 14 квантов.
64. 2 птицы вампир (стриг).
65. 3 тролля с луками. Дальше пускать не хотят.
66. Кентавр.
67. 2 человека, готовы идти с вами.
68. На дороге лежит кошелек, если попытаетесь взять — нападает люодед.
69. 2 черных медведя.
70. 3 кентавра резвятся на воле. Увидев вас, один проявляет агрессивность.
71. Первый проваливается в песок. Достать 8 и больше. Иначе смерть. На мосту никого.
72. Могила: некрофаг, гул, (17) (18) (21).

73. Из города идет 3 стражника. Деревня. Сожжена войском гоблуrow. Осталось 3 дома. 1-й: муж, жена (15 монет). 2-й: девушка (10 монет). 3-й: 3 мужика (20 монет).

74. 2 тролля стреляют с дерева.

75. Пауки-крабы 3 штуки.

76. 3 израненных гоблурa (—2 ОР каждому). Они требуют деньги.

77. Один проваливается в болото. Достать 8 и больше. Иначе смерть.

78. Бегут в панике люди. Кричат: «Спасайтесь, черный маг в бешенстве!».

79. Из болота вылезает гидра.

80. У самого замка горы человеческих трупов.

81. В лесу темно. Из костра фoербарт.

82. Ржавильщик.

83. 2 разбойника.

84. Заблудившийся крестоносец. Просит помочь, но коварно нападает.

85. Поток воды. Из него вылезает гнолл и говорит «Помогите найти алмаз, я его случайно уронил в воду». Если помогаете, нападает спрут, а гнолл убегает.

86. 3 птицы-вампира (стриг).

87. Ночью вылезает подземный монстр.

88. Прилетает золотой дракой. Не агрессивен.

89. 4 волколака.

90. Мертвый эльф со стрелой в груди.

91. 2 людоеда поедают еще теплого гнома.

92. Кувшин, надпись «Брось 5 монет, а то появится блэквиринг», если кидаете, то

93. Появляется блэквирниг. Если не бросаете — 2 гнолла на телеге — 20 монет.

94. Глазгор, разъярен.

95. Идет атлант, на плече сундук (пустой).

96. Стоит гнум. Говорит, чтоб не ходили в замок. Рассказывает всю правду. Дает самому храброму (5).

97. 3 тролля (без луков, с мечами) едут на телеге. Находятся в предвкушении веселого отдыха.

98. Ночью на одного прыгает саблезубый титр.

99. Вас окружают 20 разбойников. Лучше деньги отдать (можно половину).

100. 5 человек идут из отеля. Хвалят.
101. К вашему костру подсаживается человек. Мирно себя ведете, превращается в клурка и дает каждому (6), грубите – дает одному (9).
102. 3 оборотня-вепря.
103. Прилетает кран и сбрасывает 3 сети по 6 глоков в каждой.
104. Дерево, улей пчел. Пчел не видно. 5 литров меда.
105. Маршируют 50 варгов. Можно спрятаться.
106. 2 крестоносца.
107. Черный дракон, в пасти (32).
108. Черный медведь.
109. 2 летающие мурены.
110. Пьяный кобольд, кошелек (50 монет). Отдает без сопротивления.
111. Лежит бутылка. Написано «Жизненный бальзам». На самом деле (19).
112. Скопище статуй из камня — 5 штук.
113. На дороге стоит телега. Подходишь, слышится голос: «Не ходите в замок. Вы там умрете».
114. Видите, как в небе сражаются клурк и маг. Вдруг маг падает на землю, а клурк уносится. Маг еще жив, помогаете — оживает и каждому дарит по (6).
115. 10 разбойников (3-е с луками).
116. Человек-волк.
117. Зброшенная деревня. В ней 4 гула.
118. 2 людоеда.
119. Ночью все спокойно. Днем появляется лев.
120. На мосту вас атакуют 2 летающие мурены.
121. 2 бутылки в разломанной телеге. В одной (14), а в другой правда о замке 15 и 14.
122. Идете по берегу озера. Слышите стоны из воды. Подходите – нападает галур.
123. На холмах летают кванты (10 штук).
124. Птица рог.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

