

ИГРА-
РОМАН

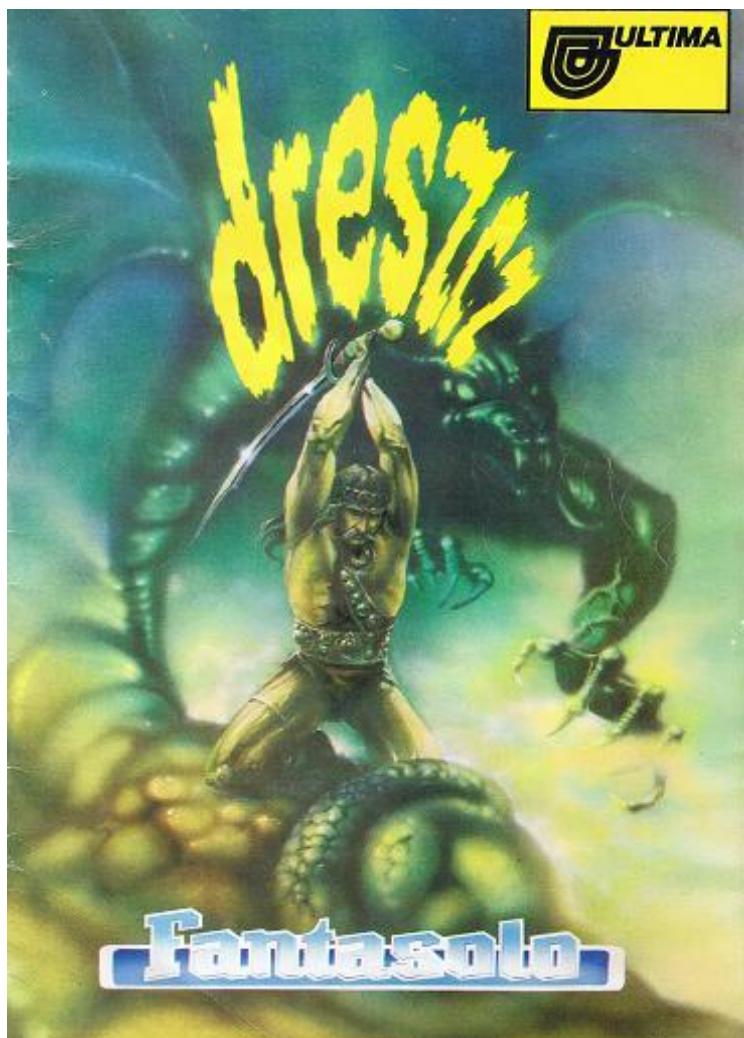
ЛАБИРИНТ

Jacek Ciesielski

Dreszcz

Яцек Цесельский

Дрожь



(оригинальная обложка польского издания 1988 года)

(«Лабиринт», пер. С.М. Щекин)

ЛАБИРИНТ

приключенческая игра-роман
(триллер)



Гродненская областная
укрупненная типография

Гродно 1993

Фантастические игры завоевали весь мир. Игра-роман «ЛАБИРИНТ» является вариантом фабульных (то есть с управляемыми персонажами) игр. Она предназначена для игры в одиночку. Подобные игры возникли около 10 лет назад и получили огромное распространение благодаря удобной форме книжки.,

Вы герой-одиночка этого триллера и сами принимаете решение как себя вести и что предпринять в этом фантастическом сюжете, полном романтики Приключений, смертельных опасностей и ужасов. Но вы испытаете и много счастливых моментов и радость победы. Для этой игры не нужен компьютер или видео. Но такие же захватывающие ощущения вы испытаете, играя в эту игру, причем не только дома, но и в дороге.

Вооружитесь листом бумаги, ручкой и двумя игральными кубиками. Теперь вы готовы для опасной миссии в страну подземных обитателей в поисках их Великой Тайны.

Вы должны принимать решения куда идти, над какими чудовищами одержать победу, как общаться с подземными жителями, как проявить свои психологические наклонности и многое другое.

Нет, гарантии, что у вас все удачно получится, с первой попытки. Но с каждым следующим разом вы будете приобретать смелость, и опыт, которые позволят преодолеть все трудности и в конце концов достичь цели.

Это игра, в которой честность перед самим собой воспитывает чувство собственной значительности.

Скан: *kiot*

Обработка: *ОМу4*

<http://quest-book.ru>



ПРАВИЛА ИГРЫ

1. ОСНАЩЕНИЕ И ПРИЗНАКИ

Вы - герой-одиночка.

В ваше оснащение входят: меч, щит, заплечная сумка с запасами еды, фонарь. Двигаясь по стране подземелья, вы будете находить золото, а также некоторые предметы и виды оружия.

Помните, что каждый-вид оружия (кроме меча) может быть использован только в одной битве с одним чудовищем. Так что все найденные предметы "одноразового использования".

Вы можете взять с собой одну бутылку эликсира, выбрав одни из трех: ЛОВКОСТИ, ВЫНОСЛИВОСТИ и СЧАСТЬЯ. Его можно выпить в любой момент, но только два раза за время путешествия.

Вашими признаками являются: Ловкость (Л), выносливость (В) и счастье (С). Перед спуском в подземелье установите начальный уровень ваших признаков. Бросая игральный кубик (один бросок обозначим 1К, два броска 2К), сделайте простые подсчеты.

Уровень ловкости: $L = 1K + 6$,

уровень выносливости: $V = 2K + 12$,

уровень счастья: $S = 1K + 6$.

Уровень этих качеств Л, В, С может меняться во время путешествия, но нельзя превышать начального уровня.

2. БИТВА

Вам придется биться с чудовищами. Их признаки Л и В определены в тексте. Вот варианты развития битвы.

1. Обозначив А - силу атаки чудовища, получим:

$$A = 2K + \text{его ловкость } L.$$

2. Обозначив В - ваша сила атаки, получим:

$$V = 2K + \text{ваша ловкость } L.$$

3. Если $A > V$, то вы получите ранение. В этом случае отнимите 2 балла от своей выносливости ($-2V$). В следующем раунде уровень вашей выносливости будет на 2 балла меньше.

Если $A < V$, то чудовище получает ранение. В этом случае отнимите два балла от выносливости чудовища. В следующем раунде уровень его выносливости будет на два балла меньше.

Если $A=B$, то повторите пункты 1 и 2.

4. Вы можете или будете вынуждены выполнять ССС (см. ниже).

5. Повторение пунктов 1 - 4 может привести к тому, что ваша выносливость или чудовища станет равной нулю. Это означает гибель. Вы обязаны биться со встретившимся чудовищем, если только текст не предусматривает возможность бегства от битвы.

3. БЕГСТВО

Находясь в опасности» вы можете спастись бегством, но только в том случае, если в тексте это предусмотрело. Если вы спасаетесь бегством, то чудовище наносит вам ранение, поэтому отнимите 2 балла от своей выносливости. При бегстве (перед битвой или в ходе ее) можете, если это предписано в тексте, использовать ССС описанным ниже способом.

4. СЧАСТЬЕ

Во время путешествия по указанию в тексте вы можете испытать себя на везение в счастья. Делается это следующим образом.

Бросить 2К. Если результат на обоих кубиках равный, или меньше по сравнению с действующим уровнем счастья, то вы поддаете счастливый шанс. Если результат больше, то не получаете.

Эта операция называется "создание своего счастья" - ССС.

После каждого ССС, независимо от результата, необходимо отнять 1 балл от уровня счастья. ССС необходимо производить там, где это предусмотрено в тексте и можно также во время битвы.

Во время битвы ССС производится в ответственный момент, и его результат относится только к данной битве и только к данному опасному случаю.

Вот как влияет на исход битвы ССС:

1. Вы наносите рану чудовищу:

- если получаете счастье, то отнимите дополнительно 2 балла от выносливости чудовища (итого 4 балла);
- если не получаете счастья, то отнимите только 1 балл.

2. Чудовище наносит рану вам:

- если получаете счастье, то отнимите 1 балл от своей выносливости;
- если не получаете счастья, то отнимите 3 балла.

5. ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПРИЗНАКОВ

Во время путешествия из-за разных приключений и битв меняется уровень ваших признаков.

1. Ловкость меняется немного:

- волшебное оружие повышает ловкость;
- эликсир ловкости восстанавливает начальный уровень.

2. Выносливость постоянно меняется:

- каждое подкрепление пищей (всего их 8) добавляет 4 балла;
- эликсир выносливости возвращает начальный уровень.

3. Счастье:

- удачное приключение добавляет баллы;
- эликсир счастья возвращает начальный уровень и даже может превышать его на 1 балл. Кроме одного этого случая ни счастье, ни выносливость, ни ловкость не могут превышать свой начальный уровень.

6. ЗАПАСЫ ПИЩИ

В заплечном мешке у вас запасы пищи, которых хватит на 8 приемов. Подкрепляться едой можно только тогда, когда это предусмотрено в тексте. За один раз можно съесть только одну порцию. После этого вы прибавляете 4 балла к своей выносливости.

7. ЗАПИСЬ

Вы должны постоянно проводить запись начального и текущего уровня своих признаков, оснащения, запасов еды, эликсира и золота. Записываете также уровень признаков встретившихся чудовищ.

Для этого служит Путевая Карта. Начальный уровень признаков и оснащения следует записывать точно и без ошибок.

ПУТЕВАЯ КАРТА

Мои признаки			Битвы с чудовищами					
Ловкость Нач. <input type="checkbox"/> уровень	Выносли- вость Нач. <input type="checkbox"/> уровень	Счастье Нач. <input type="checkbox"/> уровень	Л	В	Л	В	Л	В
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Л	В	Л	В	Л	В
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Л	В	Л	В	Л	В
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Л	В	Л	В	Л	В
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Список моего оснащения	Золото
	Эликсиры
	Провиант

ЛАБИРИНТ

8. ЦЕЛЬ ПУТШНБСТВИЯ

Вашей целью является достижение сокровища. Вы будете путешествовать по лабиринтам подземных ходов, заходить в пещеры, в которых обитают разные существа. Встретитесь с различными неожиданностями, попадете в различные ловушки.

Поиск правильной дороги и одоление чудовищ не будет легким. Возможно вы будете вынуждены предпринять несколько экспедиций прежде, чем сможете достигнуть цели. С каждой попыткой рисуйте карту подземелья, она вам очень поможет.

Читайте только те фрагменты текста, которые вам предписаны. Умерьте свое любопытство и не заглядывайте в другие варианты, не проявляйте интерес к тому, что бы было, если бы вы приняли другое решение, иначе испортите себе игру.

Удачи вам!

Начало игры:

1. Подготовить ПУТЕВУЮ КАРТУ.
2. Заполнить СПИСОК ОСНАЩЕНИЯ.
3. Выбрать себе один ЭЛИКСИР из трех.
4. Бросанием кубиков установить НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ признаков.
5. Заготовить лист бумаги для вычерчивания ЛАБИРИНТА.
6. А теперь читайте ПУНКТ [1](#) этого романа.



Это о тебе говорят, что в венах течет ледяная кровь, а мускулы крепче стали? Если это так, то проснись в Стране Заходящего Солнца. Там на границах королевства Алманхагор начинается страна подземных жителей, и только ты можешь узнать их Великую Тайну, скрытую в хитроумных лабиринтах. Дерзай! В путь!

1. Вход в подземелье широкий, он зарос буйными травами. Поправь свои доспехи и заплечный мешок. Зажги фонарь!

Заходи в подземный вход. Он высокий, тебе не придется сгибаться. Направляйся к северу. Вскоре дойдешь до перекрестка. Он имеет форму буквы Т. Ответвления ведут на запад, восток и юг. Отсюда начало. Далее см. [25](#).

2. Толкни дверь. Она открылась и ударилась о скалу. Выходи на середину с обнаженным мечом. Несомненно, что чудовище и не думает укрываться. Чувствуй себя сильным. Стой на широко расставленных ногах. У чудовища тоже есть меч. Он его воткнул в песок. Опирается на рукоятку. Ждет. А ты не жди! Если есть шлем, непременно его надень! Будь уверен, что ты прибавишь (+3В) в этой битве.

ГОБЛИН 10Л, 10В

После каждого тура битвы можешь спастись бегством, в этом случае см. [372](#). Если победил, см. [380](#).

3. Твоя надежда в запасе золота. Старые подземные жители утверждают, что у Смока особенно слаба его левая сторона, где он носит мешок с деньгами и золотом. Может быть попробовать еще раз и заплатить ему взнос (13 кусков золота). Если хочешь и можешь, то см. [136](#). Если нет, то см. [269](#), [74](#) или [110](#).

4. Карлики проводят тебя к столу. Приносят в тарелке зеленый салат. Ставят бокалы. Наливают напиток. Заметь, что два Карлика выходят из комнаты через задние двери. Расстегивай ножны, тихонько вынимай меч и клади его перед собой на столе. Карлики с Любопытством тебя оглядывают. Ты тоже смотришь им в глаза.

Молчание продолжается. Если хватаешься за меч и атакуешь, то см. [318](#). Если продолжаешь ждать - см. [295](#).

5. Любишь битву? Прекрасно. Вот слева от тебя стоят СКЕЛЕТ и ЛЮДОЕД. Выстоишь? Если так, то см. [312](#), если нет, то см. [140](#).

6. Можешь пройти по пещере. О, да это настоящий арсенал! На стенах висят щиты, некоторые из них тяжелые, сверху и снизу окаймлены острыми наконечниками, другие украшены плитками из червонного золота. Есть также и легкие щиты. В деревянных ножнах поблескивают мечи. Некоторые очень длинные. Другие эффективны против ведьм. Есть меч каменный с гладким лезвием и острым как игла концом. Это для битвы с крокодилами. Но они тебя не привлекают. У самой земли видны разместившиеся в ряд маленькие мечи гномов. Кто бы знал, как хорошо с ними управляться!

На скамье под стеной лежат рукавицы. Одни предназначены для битвы врукопашную, другие с металлической оправой для битвы тяжелыми мечами, третьи для метания копья, а есть теплые рукавицы на случай, наступления зимы.

На восточной стене установлены деревянные полки, заставленные целой коллекцией шлемов. Эти шлемы предназначены для поединков, они украшены желтыми цветами, есть также тяжелые шлемы с поднимающимися забралами. На верхней полке стоят шлемы, похожие на горшки. Они нужны для битвы в помещениях или подземных коридорах, заполненных ядовитыми газами. Есть шлемы, отороченные мехом. Есть шапка, которую жестокое чудовище одевает на голову жертве, когда приступает к истязаниям.

Смотри дальше. У стен еще много другого оружия. Наверняка ты не знаешь кому и для чего оно предназначено. Вот тяжелый молот на деревянной ручке, удобный для борьбы с гномами. А вот еще костяной охотничий нож в кожаном футляре. Ты можешь взять отсюда две вещи. Запиши их в путевую карту. Далее см. [115](#).

7. - Может у тебя на складе есть что-нибудь мне в подарок? - говоришь ты.

- А как же нет? У нас всегда что-нибудь приготовлено для такого случая. Есть очаровательный деревянный кол и стеклянная банка с ядовитой пылью. Запаковать и ленточкой перевязать? Далее см. [219](#).

8. Заходи в комнату. Двери легко раскрылись. Что видно? По комнате бегают как ошалелые какие-то странные страшилища. Они не выглядят угрожающе. Их карманы набиты разной длины и разных размеров костями. Выходи на середину. Останови того, за которым гоняются.

- Ты чего бегаешь, бедолага?

- О, что я им сделал? Такой шум из-за пары косточек. Мои братья, гномы, добыли нескольких нерях. Как ты, наверное, знаешь, неряхи - лучшее лакомство для гномов. Не можем себе отказать в этом. Подкрадемся и прижучим несколько штук. Вот я и сел здесь, чтобы их поесть, а эти бестии выследили меня и все отобрали. Вот опять бегут.

И гном снова начал носиться. Бери его за плечо и ставь на середину комнаты. Через минуту в дверях появилась толпа гномов. Если будешь драться рядом с преследуемым страшилищем, против шайки его соплеменников, то см. [98](#). Если спасаешься бегством, см. [210](#).

9. Приготовься, чтобы сокрушить Карлика деревянным колом. Он это заметил:

- О, какой хороший кол, - говорит он, - продай мне его за 20 кусков золота.

Если продашь, что см. [289](#). Если нет - см. [375](#).

10. Карлики приглашают за стол. Ты усмехаешься:

- Наконец-то встретил культурных существ.

- Обычно сюда забежит кто-нибудь, вырвет пучок салата и удерет. Но мы не держим на них зла. По крайней мере кому-то пригодился наш огород, хе-хе.

Ты на секунду задумываешься над этим "хе-хе". Но тут Карлики начинают рассказывать истории. Некоторые из них ходили в дальние районы подземелья. Те, которые возвращались,

говорили, что самая страшная вещь, которую можно встретить, это огонь. Блуждали также по лабиринтам толстого Смока. Он очень грозный, хотя некоторые говорят, что его можно подкупить.

Слушая эти истории по спине иногда пробегают мурашки. Если идешь по дорожке по середине комнаты, то см. [257](#). Если идешь вдоль стены, см. [34](#).

11. Проход остался открытым. В комнату нет никаких дверей. Иди смело.

- Привет! - непонятно кто и откуда приветствует, - привет, смельчак, хе-хе.

В углу комнаты сидело небольшое морщинистое существо.

- Пить хочешь? Вот принес себе воды. Хорошая холодная вода. Пальчики оближешь, хе-хе.

Посреди комнаты находился каменный фонтан. В воде стояли фигурки каких-то невиданных существ. Из дырки вытекала струйка воды.

- Это удивительный фонтан. На дне лежат разные дивные вещи, камешки.

Существо подняло с земли около себя несколько камешков и бросило в воду.

- Это настоящее сокровище. Хочешь попробовать воду? Это хорошая холодная вода.

Ты стоишь как вкопанный. Этот морщинистый малый задал задачу... Но решайся. Если идешь к воде - см. [45](#), если идешь к двери - см. [102](#).

12. Пей волшебный напиток. По спине прошла волна страшной боли. Кожаная куртка разорвалась. На спине выросли широкие крылья. Лети. Приземляйся на площадку у края пропасти. Действие колдовства закончилось. см. [288](#).

13. Не оглядывайся. Со временем все поймешь. В той комнате прячется Волкодав. Знает, что ты здесь. Делай несколько прыжков в темноту. За выступом скалы заметно светлое пятно. Тихонько тянись за мечом. Еще несколько шагов... Теперь уже видно два пятна. Послышался грохот. Из-за скалы выскакивает ОН. В

сумраке света, пробивающегося из входа Пещеры, видны только белые клыки и зеленые глаза. Молниеносно выхватывай свой меч! Ты делаешь взмах и... неподвижно застываешь. Зеленые глаза парализуют твоё тело. (-2В). Но это только на мгновение. Огромным усилием воли с нечеловеческим напряжением тебе удалось передвинуть ноги и начать двигаться. см. [126](#).

14. Можешь выйти через южные двери, см., [197](#). Если выходишь через восточные - см. [39](#).

15. Если отказываешься от попытки переплыть озеро, см. [241](#). Если будешь переплывать озеро, запиши номер данного пункта и см. [113](#).

16. Выходи в коридор. Сразу поворачивай на юг. Можешь присесть и перекусить из мешка съестных припасов одну порцию. Потом иди дальше. Двигайся на юг, где туннель снова поворачивает на запад. Через 200 шагов увидишь перед собой вход в комнату. см. [80](#).

17. Если хочешь посмотреть, что за ними находится, см. [265](#), если нет, см. [50](#).

18. Входи в небольшую пещеру, находящуюся рядом с комнатой. За тобой идут три Злыдня. Здесь же сидят старушки. За выступом скалы виден прижавшиеся к стене гном. Бедняжка чуть дышит. Злыдень идет к гному и останавливается от него на расстоянии 10 шагов. Он подает тебе в руку шесть стрел. У Него тоже шесть стрел. Показывает пальцем в сторону скрючившегося гнома. Значит в него надо метать стрелы?

- Хочешь играть? - говорит Злыдень.

Если да, то помни, что у тебя должно быть не менее 5 кусков золота, в этом случае см. [211](#). Если отказываешься играть, см. [286](#).

19. Карлики сердечно прощаются и вручают на дорогу тебе два пучка салата. Этого тебе хватит на один ужин (прибавь порцию

еды). Выходи через восточные двери. Прибавь себе (+2С). см. [141](#).

20. После долгого перехода приближайся к большому гроту. Нет, скорее это бескрайняя равнина. Несомненно, что это печально знаменитое Безумное Поле. Неожиданно послышался чей-то голос. Что есть сил беги на запад. Однако чудовища тебя настигают и тогда см. [238](#). Если отказываешься от битвы с ними, см. [316](#). Запиши этот номер, потому что можешь потерять дорогу.

21. Если хочешь посмотреть, что за дверьми, см. [332](#), если нет, возвращайся и см. [212](#).

22. Это, наверное, конец твоего путешествия. Такого красивого помещения ты еще не видел никогда. Кругом чисто и ясно, но подернуто чуть зеленоватой дымкой. Каменный паркет глаже и ровнее, чем в комнатах. На полу сидит какой-то человек. А, да это настоящий Карлик, играющий с соской, с подвижными ногами и красным языком, который он поминутно высовывал. Если у тебя есть железная бабочка, можешь отдохнуть и поговорить с Карликом, тогда см. [321](#). Если у тебя есть изумруд, можешь показать его Карлику, тогда см. [187](#). Но если у тебя есть деревянный кол, можешь попробовать пострадать или даже наброситься на Карлика, тогда см. [9](#). Если у тебя есть и то, и другое, и третье, выбери только одно.

23. Двери склада перед тобой. Открыты? Нет, закрыты. На них висят два замка. Если у тебя не меньше двух пронумерованных ключей, можешь открыть замки и тогда см. [185](#). Если нет, то твое путешествие закончилось. А было так близко!

24. Брось 1К. Если выпало 1, 2, 3, то твое оружие окажется эффективным в битве с червями и тогда см. [58](#). Если выпадет 4, 5, 6, то см. [213](#).

25. На камне сидит Старый человек. Он советует идти тебе на запад, а потом после нескольких поворотов свернуть направо.

Если идешь на запад, то см. [200](#), если выберешь дорогу на восток, то см. [44](#).

26. За меткое попадание в каждого толстяка получаешь 5 кусков золота. см. [171](#).

27. Коридор ведет прямо на север. По дороге можешь подкрепиться порцией еды. Коридор начинает расширяться, и ты выходишь на большое ровное место. Это Безумное Поле. Туда лучше не углубляться. Но... слышен какой-то грохот. Это, кажется, чудовища. см. [238](#). Если отказываешься от встречи и битвы с чудовищами, см. [316](#). Запиши этот номер, а то потеряешь дорогу.

28. Подними большой камень, лежащий у стены. Чтобы его поднять, у тебя должно быть текущей выносливости не менее 18В. Если есть, то см. [177](#). Если нет, см. [330](#).

29. Ты споткнулся о камень. Меч брякнул о скалу. Орк поднял голову. Он тебя заметил. Приступай к битве. см. [116](#).

30. CCC. Если выпало C - см. [159](#), если нет - см. [342](#).

31. Опусти фонарь пониже. Мечом разгреби кучу. Сразу видно, что там лежит 5 кусков золота. Если тебе этого недостаточно, см. [119](#).

32. В изнеможении садишься под скалу. Можешь перекусить порцией еды. Только успеваешь доесть, как в пещеру ввалились три Злыдня, которые значительно слабее Волкодава, но зато их трое! Считая их как один, бейся.

ЗЛЫДНИ 8Л, 7В

Если побеждаешь, см. [275](#).

33. Еще немного и будешь на перекрестке. От него можешь идти на север - см. [293](#), на восток - см. [188](#), на юг - см. [247](#).

34. Ты делаешь открытие: на северной стене двери. Не проявляй особого любопытства. Говоришь, что хочешь посмотреть, что за ними? Вставай и от стола иди вдоль стены к таинственным дверям. Один из Карликов поворачивает торчащую из земли рукоятку. Двери открываются. Заходи туда, см. [128](#).

35. Плати 10 кусков золота. Он расставляет ноги над расщелиной. Протягивает тебе хвост. Иди, он, может быть, перенесет тебя на другую сторону ущелья. Но... у Смрка свои шутки. Он часто меняет свои действия. Сейчас, обхватив его хвост, ты висишь над красной бездной. ССС. Если есть С, то перебирайся на другую сторону, тогда см. [186](#). Если нет С, то Смок сбрасывает тебя на край скалы, см. [158](#).

36. ССС. Если выпало С, см. [152](#). Если нет, см. [176](#).

37. Какой щит выберешь: металлический, парадный или кожаный? Запиши свой выбор в графу "Список оснащения". Далее см. [324](#).

38. Коридор поворачивает сначала на север, постепенно изгибается к востоку. Он расширяется и уходит вниз. Остановись перед дверями, украшенными изысканными по красоте узорами. Ты уже был за этими дверями? Если да, то см. [167](#), если нет - [328](#).

39. Дойди до перекрестка. Он ответвляется дорогами на запад - см. [331](#), на север - см. [228](#), на юг - см. [146](#).

40. Ты будешь полагаться на карты? Тогда см. [334](#), если будешь полагаться на свою удачу - см. [62](#).

41. Удалось сделать только пару поворотов и оказалось, что проход завален песком и камнями. Попробуй разгрести. Старые гномы говорят, что так можно пробраться дальше. ССС. Если выпадет С, камни падают в пропасть, и дорога открывается, и тогда можно идти дальше, см. [348](#), если не выпадет, тогда возвращайся и см, [221](#).

42. Вот он - Варвар. Когда он так сидит на скамейке с вытянутыми ногами и руками подпирает голову, то не выглядит грозно. Тихо похрапывает. Ударь мечом о стену.

- Что такое? - вздрогнул он.

Теперь заходи в комнату и укажи на дверь на западной стороне.

- Быстро открывай эти двери!

- Ключ в замке.

Действительно. Подойди к двери. Опасаясь западни, не дотрагивайся до ключа. Засунь меч в рукоятку ключа и попробуй повернуть. Не получается.

- Не получается.

- Волшебное заклятие знаешь? Если не знаешь, то можешь убираться отсюда.

Да, это так. Помнишь заклятие в старой книге гномов? А может ты некогда не видел этой книги? Так или иначе, но если не знаешь заклинания, то конец тебе, брат. Попробуй еще раз с самого начала. А сейчас твоя игра закончилась... В следующий раз ищи старую книгу гномов.

Если помнишь, скажи и см. [376](#). Если сделаешь хоть одну ошибку, то конец путешествию. В этом случае его дальнейшее продолжение невозможно даже для такого настоящего смельчака как ты.

43. Ты должен вернуться туда, откуда пришел, так как находишься на другом конце пропасти. По дороге ни с кем не бейся, ничего не покупай, ничего не бери. Ты должен попробовать найти другой ход. см. [186](#).

44. Иди на восток. Вдруг видишь перед собой огромные двери. Попробуй их открыть. Не получается. Если отступишься, то см. [75](#), если будешь взламывать двери, то см. [105](#).

45. Направляйся в сторону фонтана. Набери воды, если есть емкость. Теперь ты владеешь колдовством. Спрячь банку с водой в мешок. Заметь фонтан стал пустой. Добавь себе (+2С), но не превышай начального уровня. см. [251](#).

46. Посмотри, как выйти с северного берега озера. Заметен небольшой проход. Направься в ту сторону. С трудом протискиваешься. см. [53](#).

47. Через несколько поворотов коридор заворачивает вправо и заканчивается. Можешь присесть и спокойно перекусить. Потом возвращайся до перекрестка и иди на север. см. [191](#).

48. Сними мешок, чтобы разобраться в своем скарбе. В эту самую минуту золото посыпалось во все стороны, а вазы превращаются в два сильных крыла Демона. Тебя возносит на выступ скалы, и ты готов атаковать, тогда см. [169](#), а можешь заняться сбором рассыпанного золота, тогда см. [133](#).

49. Можешь взять эту книгу с собой. Тогда впиши ее в "список оснащения", а можешь оставить. см. [286](#).

50. Приближаешься к перекрестку. Можешь идти на север, см. [310](#), на восток - см. [130](#), на запад - см. [64](#).

51. Можешь выйти через южные двери - см. [134](#) или через северные - см. [33](#). Двери оставь открытыми.

52. Из отверстия в стене выбивается струя ядовитого газа. Если у тебя есть "горшковый" шлем, то от газа ты не пострадаешь, то см. [274](#), если нет такого шлема, то см. [315](#), а потом [274](#) (запиши этот номер 52, а то потеряешь дорогу).

53. Оказываешься в просторном проходе, ведущем на север, а потом резко поворачивающем на восток. Через сотню шагов остановишься перед тяжелыми дверями. Ты здесь уже был? Если да, то см. [322](#), если нет, см. [299](#).

54. Бросай молот. Попал в цель. Стражник лишается 2В, но продолжает стоять. см. [107](#).

55. Отдай золото, бери кол, стеклянную банку. см. [196](#).

56. Попробуй опять открыть двери. Снова безрезультатно (-1 В). см. [75](#).

57. После приземления тварь требует от тебя все золото. Можешь ответить, что отдашь столько золота, сколько просит, см. [335](#), если же ничего не отдашь, см. [91](#).

58. Применяй свое тайное оружие. Черви целиком парализованы. Если хочешь протиснуться между их телами и снова отыскать бассейн, то см. [142](#), если нет - см. [320](#).

59. Входишь, но ничего не обнаруживаешь. Знаешь ли ты другой выход из этой комнаты? Если да, то см. [14](#), если нет, см. [70](#).

60. Карлик предлагает 20 кусков золота. Принимаешь? Если да, см. [262](#), если нет, см. [338](#).

61. Иди проходом. По дороге можешь подкрепиться порцией съестного. Иди на север, потом поверни на запад. Через несколько шагов окажешься перед дверями. Открывай, см. [42](#).

62. CCC. Если выпало C, см. [201](#), если нет, см. [145](#).

63. Меч не очень хорошее оружие против Волкодава. Если у тебя что-то есть из выменянных предметов, можешь использовать их в битве. Кость скелета убитого чудовища - см. [157](#), молот гномов - см. [346](#), металлический щит - см. [216](#), сеть - см. [377](#), связка ключей - см. [181](#). Если нет ничего из этого, спасайся бегством, см. [275](#).

64. Приближаешься к перекрестку. Можешь идти по любому из четырех направлений: на запад - см. [39](#), на север - см. [264](#), на восток - см. [284](#), на юг - см. [224](#).

65. У тебя достаточно времени? Если да - см. [195](#), если нет - см. [283](#).

66. Бросай 2К. Подсчитай, сколько кусков золота ты выиграл. Хочешь играть дальше? Тогда см. [229](#). Если нет - см. [19](#).

67. Можешь отказаться - см. [50](#).

68. Выходи из склада оружия. Одна дверь выходит на север. Двигайся проходом до ближайшего перекрестка. По дороге можешь присесть и перекусить порцией еды. см. [212](#).

69. Ты сам этого захотел. У стены сидят два мерзких Упыря. Такая встреча может закончиться только битвой сначала с одним, а потом с другим.

УПЫРЬ 1: 5Л, 3В

УПЫРЬ 2: 5Л, 3В

Если победил, можешь пройти через комнату, и тогда см. [305](#). Если пустился в бегство, см. [291](#).

70. Возвращайся, см. [39](#).

71. Загляни в комнату. Оказывается, что когда ты храбро оказывал Злыдням сопротивление, старушки удрали. Но оставили какую-то загадочную книгу. Едва ты раскрыл книгу, как послышался тихий стон гнома, который был прикован к стене. Ты освободишь его? Если да, то см. [258](#), если нет, см. [49](#).

72. Закончилась битва с Демоном. Теперь золото! Иди к тому месту, где стояли вазы. Далее см. [199](#).

73. Ты оказываешься в глухом коридоре. От злости ударяешь мечом о скалу. Сразу же посыпались осколки камней. Некоторые падают прямо на тебя. Ты сам куда-то проваливаешься и теряешь сознание. Когда открываешь глаза, видишь, что находишься совсем недалеко от перекрестка. см. [386](#).

74. Подходи к мосту. Деревянные брусья скрипят под каждым шагом. Вдруг один из них вываливается из-под ног и падает с грохотом в пропасть. А что с тобой? Проверь на кубиках. Бросай

1К. Если выпало 1 или 2, теряешь 1В. Иди дальше. Мост идет круче. Видно, что в самой верхней точке зияет огромная дыра. Да, есть только один способ как перебраться через нее. Но для этого нужна сеть. Если она у тебя есть, то см. [240](#). Вели нет, остается только поворачивать назад и убегать. В этом случае см. [35](#), [269](#) или [110](#).

75. Отказываешься. Возвращайся в сторону перекрестка. Проходи мимо старца, см. [200](#).

76. Попробуй открыть всякие замки ключами. Если у тебя нет хотя бы трех ключей, то твое путешествие закончилось! И так близко до цели! Если есть три ключа, то сложи записанные на них числа и получи сумму. Затем идешь к пункту, номер которого равен полученной сумме. Если у тебя больше, чем три ключа, бери любые три и делай так, как предписано.

77. Можешь заставить чудовище поднять решетку, см. [340](#). Если дальше продолжаешь битву, то см. [163](#).

78. Можешь идти или на север, см. [170](#), или на юг, см. [357](#).

79. Коридор поворачивает на север, и ты очутился перед дверями. Хочешь ли ты посмотреть, что за ними? Если да, то см. [8](#), если нет, см. [161](#).

80. Ты уже знаешь, что приближается конец твоим похождениям. Без страха, уверенным шагом заходи в комнату. Вот ты уже там, в комнате. И он тоже там - Стражник Таинства! Молодой, высокий, одетый в плащ ярко-красного цвета, с раскосыми глазами, с черными волосами, выпадающими из-под кожаной шапки. Если ты пробуешь с ним заговорить, то см. [222](#), ждешь его реакцию, см. [311](#), пробуешь напасть на него, см. [165](#).

81. Можешь бросить все, усесться поудобнее и отдохнуть. Благодаря этому получаешь (+2В) и (+1Л). Далее см. [121](#).

82. Едва делаешь несколько шагов, как коридор поворачивает на юг и тут же кончается. Проход завален валунами. Может чудовища прорыли какие-то обходные проходы? Хочешь поискать? Если да, то см. [155](#), если хочешь вернуться к перекрестку, см. [212](#).

83. Хозяин угощает тебя напитком, который стоит на столе. Если отказываешься пить, см. [124](#). Если выпиваешь, см. [217](#). Выливаешь его в баночку, если такая есть у тебя, и кладешь в свой заплечный мешок, см. [171](#).

84. Приближаешься к перекрестку. Можешь пойти на север, см. [209](#), восток, см. [144](#), юг, см. [170](#).

85. Поворачивай налево. Ты решил идти вдоль северной стены. Скалы острыми краями обдирают плечи. Посреди стены едва заметна какая-то тайная дверь. Ничего не говори, двигайся дальше. Подходи к столу. см. [10](#).

86. Веди битву до конца. Если победишь, см. [94](#), если проиграл, то останешься здесь навеки.

87. Нет, ничего не находишь, см. [354](#).

88. Плыви в бешеном темпе. Удастся добраться до берега. Вытаскивай сеть. Разложи ее на берегу. Вытащи из нее запутанные водоросли и корни. Прямо из-под выловленного мусора выскакивает Урубур - белый морской ящер. Он вцепился зубами тебе в ногу и тут же побежал. Вычти (-2В). Очисти сеть и вложи ее в заплечный мешок. см. [195](#).

89. Острием меча приподними крышку коробки. В ней лежат три куса золота. Можешь их взять. Оглянись вокруг. Вдруг послышался какой-то голос. Собирай быстрее свои доспехи и беги из комнаты, двери оставь открытыми, см, [120](#). Прибавь себе 2 балла счастья (+2С), но не превышай его начального уровня.

90. Забирайся по ступенькам вверх. Коридор Сначала ведет на запад, а потом поворачивает на юг. см. [212](#).

91. Если ты на том берегу, с которого начинал путешествие, то Летучая Мышь к твоему появлению уже улетела. Попробуй другой способ оказаться перед расщелиной. см. [35](#), [74](#) или [110](#). Если ты на другом берегу, см. [288](#).

92. Теперь жди настоящей мясорубки. Начинай с Минотавра.

МИНОТАВР 10Л, 10В

Если битва для тебя складывается неудачно, спасайся бегством. Если с Минотавром расправишься, см. [193](#), Если останешься на поле битвы, см. [277](#).

93. Возвращайся в комнату Злыдней, см. [313](#).

94. Не найдя другого выхода, оказываешься перед узким проходом. Воспользуйся им. см. [129](#).

95. Выбирай рукавицы. Нет, эти тебе не подходят. Никак не можешь их снять. Они сжимают руку... ССС. Если выпало С, то удастся снять рукавицу, если не выпало С, терпи до ближайшей битвы, в которой Л уменьши на 1 балл. Если рукавицы были выбраны в первую очередь, то см. [115](#), если во вторую, см. [68](#).

96. Ищи ключ. У него номер 12. Прибавь 2 балла счастья. (+2С). см. [253](#).

97. Заходи в небольшую пещеру, прилежкую к комнате. Помни, что когда в нееходишь в первый раз, встречаешь трех Злыдней. Если всех чудовищ не прикончил, см. [211](#) и помни, что у каждого из них опять по 10 кусков золота (откуда они Их берут?). Если прикончил всех Злыдней, см. [286](#).

98. Гномы поняли, что будут драться вместе. В панике удирают. Остался только Главарь Гномов. Ловкость гнома, твоего союзника,

оцени в 3Л, прибавь их к своей ловкости и получишь силу своей атаки. В этой битве раненым можешь быть только ты.

ГЛАВАРЬ ГНОМОВ 9Л, 8В

Если вы прикончили чудовище, см. [250](#).

99. Коридор ведет на восток, но вскоре заворачивает на север. Иди туда, чтобы потом опять повернуть на восток. Отсчитай от поворота 23 шага и ... коридор закончился. Ты уже здесь был? Если да, то см. [259](#), если нет, см. [182](#).

100. - Я бы хотел что-то такое, что возвращает силу, - говоришь ты.

- Твой покорный слуга. Есть только деревянный кол и банка едкой пыли, - отвечает Орк. см. [260](#).

101. Демон просит о милости. Ты даруешь ему жизнь? Да, см. [362](#). Убиваешь, см. [234](#).

102. Дойди до перекрестка. Коридоры расходятся на все четыре стороны. Если идешь на запад, см. [123](#), на север, см. [268](#), на восток, см. [374](#), на юг, см. [351](#).

103. Возвращайся. От перекрестка иди на запад. А вот и перекресток. см. [345](#).

104. Отдай бабочку, возьми золото и соску. см. [121](#).

105. Попробуй взломать дверь. Разбегись и ударь со всей силы плечом. Дверь не дрогнула. Убавь в путевой карте 1 балл от выносливости. Хочешь повторить попытку? см. [56](#), если нет, см. [75](#).

106. За дверями видны деревянные, спускающиеся вниз, ступеньки. В средней части пещеры находится квадратное углубление, как бы бассейн, но пустой. Ступеньки спускаются прямо на дно бассейна. Дно усыпано мелким песком. Среди песка, камней ничего живого. О, что там видно в углу бассейна?

Наверное, какой-то корень. Не можешь отказать себе в удовольствии и поддаешь ему солидного пинка. То, что было потом, не поддается воображению. Если выживешь и будешь кому-нибудь рассказывать о своих приключениях, тебе наверняка не поверят. Бассейн напоминал теперь горшок, полный макарон. Теперь ты как маленькая крупинка, мечущаяся во все стороны в этом кишасщем горшке. Это Черви - наиотвратительнейшие мрази подземного мира. Тебя то выносит на поверхность, то снова затягивает на дно. Они тебя разотрут в порошок. Ты можешь обороняться мечом, см. [213](#). Можешь использовать другое оружие, а что если... Действительно, некоторые говорили, что эффективным оружием против Червей является едкая жидкость, а еще всеядные, голодные ракообразные. Если у тебя есть и то, и другое, см. [292](#), если одно или другое, см. [24](#).

107. Приступай к битве мечом.

СТРАЖНИК ТАИНСТВА 10Л, 14В

Если победишь, см. [23](#).

108. Иди либо на север, см. [363](#), либо на юг, см. [141](#).

109. Откуда ни возьмись в комнате появилось мерзкое чудовище. Это Карма. Выхода нет – надо драться.

КАРМА 7Л 8В

Если выиграешь первый раунд, см. [77](#), если нет, см. [163](#).

110. Если у тебя сохранилось достаточно сил, можешь попробовать перепрыгнуть расщелину. Перед этим можешь перекусить порцией еды. Для прыжка необходимо иметь не менее 18В и 9Л. Прыжок "стоит" 3Л и половину имеющихся баллов В. Делай длинный разбег и... бросай кубик. Если выпало 1 или 2, то прыжок оказался коротким и тогда см. [314](#), если выпало от 3 до 6, прыжок оказался удачным, и теперь ты на другом берегу, см. [288](#).

111. Возвращайся. Подземная часовня совсем пуста. Выходи из нее через западный выход. см. [194](#).

112. Бросай кубики. Если получается не меньше 18 баллов, см. [28](#), если меньше, см. [291](#).

113. Шаг за шагом заходи в воду. Ноги попадают в топкое болото. На глубине можешь плыть. Слышны странные звуки. Как будто кто-то хлопает доской по воде. Потарапливайся. За зарослями камыша какое-то странное движение воды. "Ничего хорошего в этом, конечно, нет". Если решаешься плыть дальше, см. [307](#). Если хочешь вернуться, иди к тому пункту, номер которого был записан.

114. Ничего не нашел, но можешь съесть порцию еды. см. [276](#).

115. Выбирай: меч - см. [232](#),
костяной нож - см. [324](#),
рукавицы - см. [95](#),
щит - см. [37](#),
шлем - см. [298](#),
молот- см. [324](#).

116. Отбегай в угол пещеры. Камни покатались под ногами. Орк приготовился атаковать. Ты должен биться.

ОРК 6Л, 4В

После боя можешь оглядеться вокруг, если охота, конечно, тогда см. [89](#). Если нет, выходи из пещеры, см. [120](#).

117. Короткий проход ведет на север, потом поворачивает на запад, и вот ты оказался перед новым помещением. Нет дверей, см. [280](#).

118. Заглядывай в каждый уголок, но ничего нет, см. [372](#).

119. Что эта бестия тут закрывала? Потрогай стену в том самом Месте, где волосатый Огре опирался спиной. Часть стены отстранилась. Это тайник! В нем длинный канат с крюком, пустая замшелая бутылка и скальп Волкодава. Можешь взять не более двух вещей. Пока ты занимался этими делами, в мешок,

оставленный на лавке, пробрались мыши и поели одну порцию съестного. Отбавь 1 балл от провизии. Выходи. см. [102](#). За смелость получаешь (+4В), (+1Л) и (+1С).

120. Иди на запад. Коридор поворачивает направо и теперь ведет на север. И вот перед тобой перекресток. см. [64](#).

121. Выходи из комнаты восточными дверями. см. [325](#).

122. Подними голову гнома. Он выпивает всё. К нему быстро возвращаются силы. Открой книгу.

- Но ведь это книга заклинаний! Она принадлежит роду гномов. Ее украл Белый Тролль (когда тролли были еще слугами гномов). С того времени все забылось у нас, и никто не помнит заклинаний. Гном открыл книгу и прочитал: "Встретивший дверь, нежелающую открываться, скажи: *"Барум, барам, барота, открывайтесь ворота."*

Едва гном прочитал эти слова, как хлопнул книгой и убежал, а ты не успел записать тех слов и, теперь ничего не можешь сделать. Так поспеши, см. [286](#). Перед этим добавь себе 2 балла ловкости.

123. Коридор убегает на запад и поворачивает на юг. Вот и перекресток, см. [39](#).

124. Не делай этого в компании. Толстяки исчезли. Если хочешь пересечь комнату, см. [294](#), если нет, см. [171](#).

125. Ты уже был в этой комнате? Если да, то см. [261](#), если нет, то см. [231](#).

126. Нападай на него с мечом. ССС. Если выпало С, начинай битву и см. [309](#), если не выпало С, см. [244](#).

127. см. [373](#).

128. Двери за тобой захлопнулись. Из-за них доносится громкий говор Карликов. Мерзкое зловоние сперло дыхание. Осмотри комнату, она невелика. Местами завалена листьями салата. И больше ничего, если не считать сломанных грабель, мотыг... В самом углу комнаты валяется связка ключей. Можешь забрать. Постучи мечом по стене, оказывается, в одном месте восточной стены звук меняется. Тут найдешь расщелину. Спрячь меч. Напряги мышцы. Часть скалы поехала, и теперь благополучно выскакивай из этого затхлого места. После тебя проход со стуком закрылся. Теперь ты в коридоре, см. [108](#).

129. Ты можешь бежать только на юг. Дыхание сбилось. Падаешь на землю, а когда очнулся, оказалось, что находишься на перекрестке дорог. см. [345](#).

130. Коридор теперь имеет ширину 5 шагов. Идти легко, свободно. Едва прошагал 100 шагов, как очутился перед следующим перекрестком. см. [212](#).

131. Действительно, решетку он поднял, но ключ не удается вынуть. Но ты должен его заставить. см. [251](#).

132. Возвращайся болотистым каналом. см. [102](#).

133. Опустись на колени, взвали на себя весь этот большой скarb. Чудовища, оказывается, только этого и ждут. Они тебя атакуют. Ты можешь спастись только бегством. см. [385](#).

134. Перед тобой перекресток. Ты можешь идти на север, тогда см. [270](#), восток, см. [384](#), на юг, см. [276](#).

135. Не входи в эту комнату, если не имеешь хотя бы одного из следующих предметов: жестяной бабочки, деревянного кола, изумруда, который был Даром Крыльев. Чего-то не хватает? Тогда, как ни жаль, см. [43](#). Если есть все, то см. [22](#).

136. Смок приглашает на свой хвост. Пролетай над ямой, потом приземляйся на другую сторону, см. [186](#).

137. Вот извилистый коридор, в котором можешь по пути съесть порцию еды, ведет к перекрестку, имеющему форму буквы Т. Можешь повернуть только на восток. Затем коридор поворачивает на юг и снова на восток и вот... Перед тобой двери. Открывай, см. [13](#).

138. Твоя атака выглядит слишком слабой. Загляни в заплечный мешок. Если там есть соска, то запусти ее в Стражника. ССС. Если выпало С, см. [361](#). если нет, то см. [255](#).

139. Доплывай спокойно до северного берега. см. [195](#).

140. Оглянись назад. За дверями спрятались Орк и Вампир. Опять битва? Если да, то см. [277](#), если нет, то см. [235](#).

141. Ты находишься в глухом закоулке коридора. Можешь перекусить порцией еды. Иди назад, тебе ничего не остается делать. см. [357](#).

142. Затерли на дно бассейна. Ремни порвались. Старайся выбраться из этих мясистых толстых макарон. Вдруг ты замечаешь какой-то золотой предмет. Это ключик. К нему прикреплен бирка с номером 93. Возьми себе ключ. см. [320](#).

143. Из темного конца комнаты в твою сторону вылетает туча стрел. Чтобы определить, какую опасность это представляет, см. [315](#), а затем **52** (запиши этот номер).

144. Выходи в короткий коридор. Он только начался, а уже и закончился. Сядь на каменный порог. Можешь перекусить порцией еды. Если в заплечном мешке у тебя есть салат, основательно уже помятый, достань его и ты убедишься, что он испортился. Выбрось его. Вычеркни одну порцию из своих запасов. Послышался шум. Прячься за скальный выступ. Это толпа чудовищ движется

по главному коридору. Тебе выпал 1 балл Счастья. Прибавь его себе. Вставай. см. [84](#).

145. Бросай 2К. Ты выигрываешь столько кусков золота, сколько очков выкало на кубиках. Если выпавшее число превышает количество имеющихся у тебя кусков золота, то проигрываешь все. Если хочешь снова сыграть, см. [40](#), если нет, см. [19](#).

146. Коридор идет на юг. Затем поворачивает на восток. А вот и перекресток. см. [64](#).

147. - Это так приятно, что я поговорил с тобой. Прошу, вот деревянный кол и банка с ядовитой пылью. Подарок от фирмы... см. [196](#).

148. Коридор поворачивает на север, и сразу попадают на глаза двери. Если хочешь посмотреть, что за ними, см. [8](#), если нет, см. [93](#).

149. Едва поднял меч кверху, как земля пошла из-под ног. И началось долгое падение вниз. ССС. Если выпало С, см. [76](#), если не выпало - см. [352](#).

150. см. [373](#).

151. Двери не открываются так легко и свободно, как предыдущие. Стой у порога. У этой комнаты простые гладкие стены. На них подставки под факелы. И в каждой горит факел. В их свете можно заметить каких-то темных существ. Это Карлики. Они ходят между грядками, которые тут же вскопаны. Они здесь разводят свою любимую еду - салат. Подземный салат. Это о нем жители подземных лабиринтов говорят: "Наше лучшее лакомство". Хочешь подружиться с Карликами? Тогда см. [371](#). Хочешь пройти до двери, находящейся на противоположной восточной стороне комнаты? Тогда см. [272](#). Хочешь напасть на безобидных существ? Тогда см. [318](#).

152. Препятствие преодолено. Иди коридором на восток, а потом поворачивай на север. Наткнешься на перекресток. Можешь пойти или на запад, тогда см. [73](#), или на север, тогда см. [20](#).

153. Крыса - это добрый знак. Твой меч заколдован. В каждой битве, в которой будешь участвовать, будешь прибавлять себе 1 балл в силе атаки. Прибавь себе 1 балл счастья. Теперь см. [115](#).

154. Засунь сеть за ремень, которым ты перепоясан. Плыви в сторону берега. У самой линии береговых зарослей камыша видны три пары больших поблескивающих червей. Жаль выбрасывать сеть, она могла бы принести еще пользу. Не расставайся с ней. У тебя есть два выхода. Можешь начать битву с чудовищами, тогда см. [341](#), или спастись бегством, тогда см. [88](#).

155. Огляди стены, посмотри под камнями. Ничего нет. см. [212](#).

156. Прикончишь обоих Злыдней? Если да, то см. [350](#), если нет, то см. [286](#).

157. О, да, эта кость твердая, как сталь. Прекрасно подходит для битвы.

ВОЛКОДАВ 9Л, 6В

Если Волкодав одерживает верх, то после первого раунда можешь спастись бегством, см. [275](#). Если не потерял еще шансов, можешь продолжать бой и если победишь, то см. [32](#).

158. Не надоело? Если хочешь еще раз попробовать со Смоком, то у тебя должно быть еще хотя бы 10 кусков золота и тогда см. [225](#). Если не хочешь, то см. [269](#), [74](#) или [110](#).

159. Стена, закрывающая коридор, падает. Немедленно беги через образовавшийся проход. За тобой стена сразу восстанавливается. см. [78](#).

160. Шагай очень осторожно. Подошвы шуршат о листья салата. На середину комнаты сверху падает луч света. Подходи к столу. см. [10](#).

161. Иди до перекрестка. см. [348](#).

162. Расходуешь 1 балл выносливости (-1В). ССС. Если выпало С, то Летучая Мышь тебя поймала, но за помощь требует золото. Если обещаешь ей 10 кусков золота, то выходи на берег, с которого пойдешь дальше, и тогда см. [57](#).

Если счастье не выпало, или не хватает золота, падай в пучину, но постарайся зацепиться за выступ скалы, где находится расщелина. Если тебе это удастся, то там обнаружишь проход в какой-то туннель. Тебе повезло, еще хорошо отделался. Теперь надо съесть порцию еды. Кроме того, прибавь себе 5 баллов выносливости, 2 балла ловкости, ну и за такое везение 3 балла счастья.

Теперь вставай. Туннель достаточно просторный. Он кончается округлой формы залом. Сверху свисает веревка. Хватайся за нее и лезь наверх. Там оказывается такой же зал, как внизу. Но здесь есть какие-то двери. Попробуй открыть. Двери оказываются вращающимися. Входи в коридор, двери за тобой закроются сами. Направляйся в ту сторону, где туннель раздваивается в северную и восточную стороны. Иди в восточном направлении. Опять очередные двери. Открывай! см. [13](#).

163. Бейся до конца. Прикончив чудовища, подойди к фонтану, но он оказывается уже пуст. Осмотри все стены. На северной стороне есть заваленный проход. Это выход. Прибавь себе 1 балл счастья. см. [197](#).

164. Коридор идет на восток. Через несколько шагов сможешь увидеть ступеньки, заканчивающиеся дверями. Ты был уже тут? Если да, то см. [290](#). Если нет, стой на месте, можешь посмотреть, что за дверями. Если будешь смотреть, см. [302](#), если не хочешь смотреть, см. [253](#).

165. Будешь атаковать. Чем? Мечом? Сначала поищи, посмотри у себя другое оружие. Можешь выбрать одно. Если выбираешь молот гномов, см. [54](#), алмазную острогу, см. [198](#), огненное ядро, см. [344](#), копье, см. [281](#). Если нет ничего из этого оружия, см. [255](#).

166. Ты шутивно препираешься с Карликом. Благодаря этому получаешь (+3В) и (+2Л). В конце концов уступаешь ему бабочку, Если даром, то см. [202](#), если за золото, то см. [353](#).

167. У тебя есть какой-нибудь напиток или вода (незаколдованная)? Если да, то см. [236](#), если нет, то см. [90](#).

168. Можешь применить меч, см. [213](#). Если не хочешь боя, то спасайся бегством, см. [320](#).

169. Первый Демон взлетает и направляется в твою сторону. Ты должен биться.

ДЕМОН 8Л, 5В

Если битва складывается для тебя неудачно, то спасайся бегством, см. [385](#). Если побьешь чудовище, см. [297](#).

170. Дойдешь до перекрестка. Он имеет форму буквы Т. Можешь идти на север, см. [84](#), на восток, см. [319](#), на юг, см. [357](#).

171. Быстро выходи из комнаты. Здесь два выхода - тот, через который ты вошел, и другой - на восточной стене. Если выберешь первый, см. [50](#). Если второй - см. [99](#).

172. Переплывешь озеро во второй раз? Если да, см. [15](#). а если ты уже два раза пробовал переплывать, то см. [365](#).

173. Вскоре коридор поворачивает на запад, см. [134](#).

174. Куда ни ступишь, везде земля обжигает ноги. Чтобы избежать этого, см. [315](#), а потом [210](#).

175. см. [373](#).

176. Приближайся к перекрестку. Можешь пойти на север, см. [27](#), на восток, см. [230](#).

177. Под камнем было спрятано огненное ядро. Можешь его взять. Прибавь себе 3 балла счастья. см. [330](#).

178. Как трудно переставлять ноги в болотистом иле. Однако подул свежим ветром. Коридор становится шире, а в конце ты выходишь на берег подземного озера. Берег зарос камышами с толстыми широкими листьями. Камыш выше тебя. В нескольких местах видны проблески света. Наверное, это глухое место. Нигде не видно продолжения дороги. см. [15](#).

179. см. [373](#).

180. Вновь проходи через комнату. В сумке Орка, которую ты еще не заметил, лежит ключ. На нем выгравировано число 45. Можешь взять его себе. Впиши ключ в свой "Список оснащения" вместе с его номером. Выходи из комнаты через открытые двери. см. [120](#).

181. Бросай в чудовище связку ключей, которую недавно ты нашел в одной из комнат. Бросок был точным, но не действенным. Волкодав поймал связку и побежал. Беги в погоню. Волкодав упал в узкую, но глубокую расщелину, оказавшуюся в темном углу пещеры. Упал на дно и исчез. Посвети фонарем. На две видно тело чудовища, а рядом поблескивают ключи. Бели у тебя есть при себе веревка, см. [329](#), если нет, то см. [32](#).

182. Не хочешь ли поискать тайных ходов? Если да, то см. [30](#), если хочешь вернуться, то см. [259](#).

183. То, что ты встретил в этой комнате, настолько сильно отличается, от обстановки всего подземного царства, что от симпатии к веселым существам решаешь играть честно, см. [40](#).

"Эти простакі все равно проиграют", - думаешь ты. Если решил играть нечестно, см. [229](#).

184. Вытри окровавленный меч о шкуру, лежащую перед ногами. Атакуй!

ДЕМОН 7Л, 6В

Уже после первого раунда можешь спастись бегством, см. [385](#). Если не хочешь, см. [226](#).

185. Входи в узкий коридор. Он ведет к большому помещению. см. [252](#).

186. Ты находишься на другом краю пропасти. У тебя три пути: один ведет на запад (А), другой на северо-запад (Б), и третий на северо-северо-запад (С). Который выбираешь? А - см. [368](#), Б - см. [117](#), С - см. [360](#).

187. Изумруд не заинтересовал Карлика, см. [81](#).

188. Коридор поворачивает на юг, см. [221](#).

189. Ты сыграл с одним Злыднем. Если не играешь со всеми тремя Злыднями, см. [156](#).

190. Можешь выбрать хороший меч, см. [115](#).

191. Идешь уже достаточно долго, когда вдруг послышался треск. За тобой падает тяжелая решетка, которая закрывала поворот. С легким сердцем иди дальше. см. [386](#).

192. "А может чего вытянуть из этого шута?" - думаешь ты. Бери меч. А зачем меч? Ударь его кулаком. Подходишь к этому существу и замахиваешься. Существо сжалось. С грохотом упала решетка в проходе, через который ты прошел. Оглядишься вокруг. Но другого выхода не видно. Подойди к фонтану. Действительно на дне лежат загадочные предметы: кость чудовища, банка с всеядными (вечно голодными ракообразными), железная бабочка,

копье и блестящий ключик. Что хочешь - воду или что-нибудь из вещей? Помни, что можешь взять только одну из вещей. Чтобы набрать воды, надо иметь емкость. Если она у тебя есть, но уже заполнена чем-то, надо вылить из нее содержимое. Если берешь воду, см. [306](#). Если выбираешь вещь, впиши ее в "Список оснащения" в путевой карте и см. [220](#).

193. За одного убитого чудовища получаешь 5 кусков золота, за отвагу получаешь 2 балла ловкости и 2 балла счастья. см. [51](#).

194. Иди дорожкой, пока она не кончится. Иди в проход и оказывается, ты попадаешь на берег озера. см. [195](#).

195. Можешь попробовать все-таки переплыть озеро. Решаешься? Если да, то запиши номер этого пункта и см. [113](#). Если нет, то см. [46](#).

196. Выходи из комнаты через северные двери. см. [282](#).

197. Длинная дорога ведет просто на север. см. [276](#).

198. Бросай алмазную острогу, но она, ударившись о скалу, вместо Стражника попадает в тебя. Отними у себя 1 балл выносливости. см. [138](#).

199. Ищи место, где было рассыпано золото. Теперь его стало значительно меньше. Удалось собрать только 20 кусков. И то хорошо. Спокойно иди к выходу. см. [385](#).

200. Вскоре доходишь до дверей в южной стене коридора. Если они открыты, см. [120](#), если закрыты, то [301](#). Дело в том, что если через эти двери ты еще не проходил, то они закрыты.

201. Бросай 2К. Выиграешь столько кусков золота, сколько на них выпало. Если хочешь еще сыграть, см. [40](#). Если нет, см. [19](#).

202. Карлик усмехнулся и больше ничего. см. [81](#).

203. Но это тебе должно дать успокоение. см. [129](#).

204. см. [387](#).

205. Подходи к алтарю. Сними каменную коробочку. Острием меча приподними крышку. На дне лежит зеленый камень. Это изумруд! Вынь его и посмотри под светом лампы. Он прекрасен. Но... он выпал из твоих рук, упал и разбился о каменный пол, см. [254](#).

206. Коридор поворачивает на север, см. [348](#).

207. Одна нога, другая нога, теперь глубокий вдох, вот голова, а теперь уже ты весь целиком выбираешься из скального грота, ты падаешь на плоский каменный пол, на голову падают все твои доспехи, которые так долго ты собирал. О, великий Алманхагор, если бы ты видел! В этом гроте уместился бы весь твой замок вместе со своими башнями. Все вокруг в пурпурном цвете, в блеске каменной Мостовой. Чувствуешь себя крохотным муравьишкой.

Я все это видел... Зачем это я видел? Мой фонарь может осветить только маленькую пещеру. На милость Заргааны, моей богини, горит огонь прекрасный. Зеркальный пол посередине разделяется глубоким рвом. Там в пучине глубинный поток. Везде тихо и спокойно. Заслонив рукой глаза, заглядываешь в бездну. Глубь пылает. Харуум, отец, каким я был наивным, когда думал, что достаточно прикрепить ремнем к поясу меч, собрать сухари и броситься в коридоры в поисках тайны подземных обитателей...

Возвращайся под стены грота. Глотни заколдованной воды (если она у тебя есть), прибавь 3 балла выносливости и 3 балла ловкости.

Осмотри грот. Тебе надо переправиться через то дьявольское ущелье. Это единственная дорога. В противоположном конце пещеры виден какой-то мостик. О, это уже маленькая надежда. Собирай свои доспехи. Если у тебя есть веревка с крюком, твои шансы сильно возрастают. Это придает смелости. Вставай!

Еще раз подойди к яме. Теперь отсюда она не кажется такой широкой как прежде. И огонь как бы сник. Это очень впечатляет - простор, просветленность и тишина. Но кажется обманчивым. Кто там поет? Откуда-то из удаленных уголков огромной пещеры доносится низкий голос. Видно, как из-за скал появляется толстое тело в зелено-желтую полосу с красным гребнем из пилообразных зубцов вдоль всего хребта. Это Смок!

Помнишь рассказы о сумасшедшем Смоке, который крал некоторых жителей подземелья? Это именно он. Смело иди навстречу Смоку. Подойди к стене. На ней табличка с надписью: "Смок Роскрот. Транспортная переправа через ущелье. Культурное обслуживание за 10 кусков золота."

Постой, подумай, какое тебе принять решение. У тебя 4 возможности:

1. Воспользоваться этим транспортом, см. [35](#).
2. Попытаться перебросить веревку с крюком, если такая есть, и перебраться по ней на ту сторону, см. [269](#).
3. Рискнуть прогуляться по мосту, см. [74](#),
4. Попытаться сделать большой прыжок из всей своей силы, см. [110](#).

208. см. [373](#).

209. Другой коридор ведет на север, потом изгибается дугой на запад и затем неожиданно меняет направление на север. Кончается он очень узким выходом, через который видна огненная заря. см. [207](#).

210. Можешь выйти из комнаты только северным выходом, см. [248](#).

211. Злыдень вытягивает перед собой руку и показывает, что у него всего 10 кусков золота. Установи ставку от 1 до 5 кусков золота. Бросай 1К сначала за себя, потом за чудовище. Кубик показывает, сколько стрел попало в цель. У кого больше, тот забирает ставку. Ты можешь долго разыгрывать золото и остановиться в любой момент. Если прерываешь игру или

обыгрываешь Злыдня до последнего куска золота, то см. [189](#).
Может получиться, что Злыдень выиграл все твое золото, тогда см. [367](#).

212. Дойди до ровной площадки, на которой дорога расходится в четырех направлениях. Какую выберешь? Запад - см. [287](#), север - см. [38](#), восток - см. [82](#), юг - см. [336](#).

213. Всех Червей вместе считай как одно Чудовище, кто их там всех подсчитает?

ЧЕРВЬ 7Л, 8В

Если выиграешь, см. [320](#).

214. Ты в первый раз переплываешь с одного берега на другой? Если да, см. [65](#), если нет, см. [172](#).

215. Иди просто на юг, дойди до комнаты с фонтаном. Выйди из нее через западный выход, см. [39](#).

216. Изю всех сил бросай щит наверх. Обломки камней валяются на чудовище. Отними от его ловкости 2 балла и бейся.

ВОЛКОДАВ 7Л, 6В

Если побеждаешь, см. [32](#).

217. Посмотри на толстяка за столом. Опять некоторые исчезают, другие появляются. К счастью исчез хозяин. А, ты уже знаешь, в чем дело. Это эликсир невидимости. У тебя теперь преимущество. Толстяки не видят тебя. Можешь теперь наносить удары мечом. На каждого толстяка двукратное бросание кубика. Имеешь шанс получить нужную цифру. Займись двумя Толстяками. Когда закончишь, см. [26](#).

218. Приближайся к перекрестку. Можешь пойти на запад - см. [61](#), на север - см. [333](#).

219. Так что, берешь этот деревянный кол и банку ядовитой пыли? Может лучше все-таки взять? Если эта мысль по душе, то см. [323](#), если нет, см. [147](#).

220. Если выбираешь кость чудовища, банку с всеядными, железную бабочку или копье - см. [109](#), а если ключи, см. [366](#).

221. Дойди до перекрестка, с которого можешь последовать на север - см. [339](#), восток - см. [41](#), юг - см. [173](#).

222. Выкладывай на стол все золото, какое есть, предметы и вещи из заплечного мешка, обещай ему свой заколдованный меч. Он не говорит ни слова. см. [311](#).

223. Но так потеряешь все шансы. Так и останешься в пустой комнате. И кол потерялся. см. [121](#).

224. Через несколько шагов коридор поворачивает на восток, иди дальше. В южной стене коридора найди двери. Если они открыты, см. [180](#), если закрыты, см. [301](#).

225. Платишь еще 10 кусков золота, Смок расставляет ноги над бездной и... снова начинает. ССС. Если выпало С, переходишь на другой берег, см. [186](#), если не выпало, Смок опять возвращается, см. [3](#).

226. Битва продолжается. В следующем раунде можешь спастись бегством, тогда см. [385](#). Но может хочешь биться дальше? Если да, то см. [101](#).

227. см. [373](#).

228. Коридор идет на север и поворачивает на восток. Перед тобой перекресток - см. [102](#).

229. ССС. Если выпало С - счастье, то см. [66](#), если нет, то см. [19](#).

230. После нескольких больших шагов коридор закончился. Будешь искать тайные Ходы? Если да, то см. [36](#), если нет, см. [176](#).

231. Тихо заходи в комнату. В нескольких местах на ее стенах горят лампы с оливковым маслом. Все стены сверху донизу увешаны пучками разных целебных трав. Сквозняк несёт дивный запах. Только теперь ты остановил взор на нескольких фигурах, которые сидят в противоположном конце комнаты. Сядь на большой кожаный ковер, расстеленный на полу. Старый гуманоид с длинными, спадающими до плеч волосами кажется среди них главным. Остальные трое - это чудовища, о которых говорят: Злыдни. Сморщенная землистая кожа, выупленные грозные глаза. На них надеты короткие куртки из закопченных толстых листьев Мёналоиса. Куртки перепоясаны гибкими прутьями от кореньев деревьев, которые местами прорастают сквозь своды коридоров. За корни зацепились хвостами Зеленые Ящеры, которые живут на берегу подземного озера. Они, наверное, только сейчас пришли оттуда в поисках пищи. В их круглых глазках явно виден блеск радости. Хочешь пригласить их позавтракать? Вроде они видят в тебе партнера. Главная их слабость - игры. Они любят играть, но не в Карты, не в куклы, не в ловлю скальных мышей. Они увлекаются метанием стрел. И вот они молча встанут и вежливым жестом приглашают тебя в проход южной стены. Это переход в следующее помещение. Хочешь идти с ними? Если да, то см. [18](#); если нет, то см. [286](#).

232. Если ты выбрал в качестве оружия меч, см. [271](#), если другое, см. [68](#).

233. Вдруг рухнула стена и завалила весь проход. Ты в панике мечешься по коридору, но никакого выхода. см. [78](#).

234. Битва с Демоном закончилась. Не хочешь заглянуть в каменную шкатулку, стоящую на алтаре? см. [205](#). Или тебя интересует только золото? Тогда см. [199](#).

235. В дверях стоит Минотавр. Биться? Если да, то см. [92](#), если нет, см. [327](#).

236. Заходи в комнату. К тебе подбегают два Карлика. см. [4](#).

237. см. [373](#).

238. Встретилась группа Странствующих Чудовищ: Гремлин, Лиха, Вронго, Орконих и Самаскура. Бейся с ними в той последовательности, как предписано. После битвы с очередным чудовищем ты можешь спастись бегством, см. [27](#).

ГРЕМЛИН 5Л, 3В

ЛИХА 6Л, 5В

ВРОНГО 8Л, 4В

ОРКОНИК 6Л, 4В

САМАСКУРА 6Л, 5В

239. Уже через несколько ступенек лестница поворачивает влево, затем через несколько шагов встречаются двери. Приставь ухо и послушай. см. [125](#).

240. Ступай осторожно. Сетка безопасности натянута и трещит. Еще один шаг. Прыгай на прогнувшую балку. Нога задевает за сеть. Она падает вниз и сразу загорается. До противоположного края уже недалеко. В легких уже не осталось воздуха. Опирайся на перекладину! Но она с треском валится в пучину. С трудом удалось удержать равновесие.

Бросай 1К. Отбавляй только выносливость, причем столько, сколько выпало на кубике. Если у тебя нет столько баллов выносливости, оставь 1В. С ним ты еще жив! Ползи теперь из последних сил на злополучный противоположный край пропасти. см. [288](#).

241. Помни, что можешь набрать воды из озера. см. [132](#).

242. Отсчитай несколько десятков шагов и... проход оказывается закрытым скалой. ССС. Если выпало С, см. [233](#), если не выпало, см. [111](#).

243. Хочешь войти? Если да, то см. [355](#), если нет - см. [129](#).

244. Волкодав снова парализует взглядом и выбивает из рук меч. Отними 1 балл выносливости. Однако ты быстро приходишь в себя и атакуешь его другим оружием. см. [63](#).

245. Нажимай на них изо всех сил. Но они даже не дрогнули. Отбавь - 1В. см. [108](#).

246. Ничего. Но Карлик иначе формулирует свое предложение. Или 20 кусков золота, или соска. Что хочешь? Золото - см. [289](#). Соску - см. [369](#). Отказываешься от сделки - см. [81](#).

247. Через несколько шагов ты дойдешь до дверей. Если они открыты, не подходи, возвращайся и см. [33](#). Если они закрыты, можешь попробовать их открыть, тогда см. [5](#), если не хочешь открывать, см. [33](#).

248. Иди коридором прямо на север. Дальше он поворачивает влево. Точно в этом месте присядь и перекуси порцией еды. Когда закончишь, иди на запад. Коридор поворачивает на север, перед тобой появляется узкий проход в скале. Попробуй в него протиснуться. см. [207](#).

249. см. [373](#).

250. Гномы отбежали, но не сдались. Они готовятся опять напасть на вас, точнее на тебя, потому что твой союзник едва живой сидит у стены, но дело до битвы не доходит, потому что в голову идут всякие хитрые мысли. Хочешь оказать им сопротивление? Если да, то см. [143](#). Если нет, то см. [210](#).

251. Иди туда, куда идешь. см. [39](#).

252. Входи в склад. Но в нем нет ничего. Только стол, а на столе ящик, обитый жостью и закрытый на три висячих замка. Можешь оторвать замки мечом, тогда см. [149](#) или открыть их ключом, тогда см. [76](#).

253. Иди по лестнице, а потом коридором до выхода на перекресток. Сразу же см. [267](#).

254. Вдруг с другого конца комнаты слышалось угрожающее рычание. Удалось схватить горсть золота, как оказалось - 10 кусков. И спасайся теперь бегством. см. [385](#).

255. Остался только меч. Размахивая им, двигайся в сторону врага.

СТРАЖНИК ТАИНСТВА 10Л, 10В

Если выиграешь, см. [23](#).

256. Опять никак не найти свободного прохода. см. [378](#).

257. Спроси у своих хозяев, что за луч света падает сверху на середину комнаты. Они на минуту умолкают, но тут в них пробуждается бешенство. Упреди их атаку и нападай! см. [318](#).

258. Разбей мечом цепь, которой он был прикован к стене. Бедняга встал на ноги. Проводи его в комнату и положи на шкуру. Теперь спокойно открой книгу. Попробуй прочитать. Но не понять ни слова. Книга написана на языке гремлинов. Потряси за плечо неподвижное существо. Он не может поднять голову. Тихо шепчет: "Пить, пить..." У тебя есть вода? Если да, то см. [122](#), если нет, то см. [337](#).

259. Возвращайся коридором и дойди до двери комнаты исчезающих толстяков. Смело открывай двери. Никого нет. Быстрым шагом переходи к другим Дверям и выходи в коридор. см. [50](#).

260. - Тут есть чудодейственное средство для лечения ран?

- Сейчас посмотрим. Что тут у нас есть. Ага, вот деревянный кол и банка ядовитой пыли. см. [7](#).

261. У тебя есть вода? Если да, то см. [122](#). Если нет, см. [313](#).

262. Отдай бабочку, бери золото. см. [121](#).

263. Здесь едва живое чудовище. Подойди к алтарю. Поступай так, как тебе советовал Демон. Едва ты застегнул ремень заплечного мешка, как послышался душераздирающий крик. Это раненый Демон бросается на тебя из последних сил. Он впился когтями в спину. (-2В). Отскакивай, скинь его со спины и нанеси удар, теперь уже последний. см. [326](#).

264. Мимо упавшего камня пройти очень трудно. Лучше проходи прямо на север. см. [102](#).

265. Двери открылись. Сами!

- Входи, входи приятель. Ждем тебя.

Жуткий толстый субъект появляется на дороге. Проходит в другой конец пещеры, где перед округлым столом сидят пять еще таких же толстяков.

- Дорогие друзья! - начинает хозяин, - это пять замечательных личностей. Это лучшие игроки во всем лабиринте.

Ты приглядываешься к ним, но никак не можешь досчитать пятого. Считаешь: "1,2,3", а тут уже нет первого. Начинаешь сначала: "1,2,3,4..." И снова что-то не так. Где третий? Исчез что ли?

Толстяки заметили твое смятение и загоготали. Даже свод пещеры затрясся. Перед ними стоят жестяная кружка, декоративная ваза и бидончик с каким-то напитком. Начинай еще раз. "1,2,3,4..." И снова то же самое! Досчитал до четырех, а их уже сидят двое. Хватит! Доставай меч, смотри на толстяков. Только что один исчез и появился снова. Как его прикончить? Выбери одного, по-видимому пятого. Бросай 1К. Если выпало 1,2,3,4 или 6, это значит, что когда твой меч завис над его головой,

он исчез. Если выпало 5, то ты его прикончил. Делай три такие попытки.

Милый брат, оставь их в покое!

Послушаешься совета? Если да, то см. [83](#), если нет - см. [359](#).

266. Доплываешь без хлопот до южного берега озера. см. [15](#).

267. Иди к перекрестку. От него можешь идти на запад, см. [333](#), на восток - см. [164](#), на юг - см. [345](#).

268. Короткий туннель ведет к разбитым старым дверям. Если за ними ты еще не был, можешь войти, тогда см. [317](#). Если хочешь повернуть назад, см. [102](#).

269. Вынь из заплечного мешка веревку: К ней привязан крюк. Подойди к краю. Сильным броском бросай его между камней на противоположный берег. Зацепилось. Привязывай другой конец веревки. Теперь придется перебираться на руках. Пошел! Вдруг трах!!!... Крюк проскользнул. Ты сильно ударился о скалу. Отбавь (-2В). Можешь выбрать другой способ перебраться на ту сторону расщелины - см. [35](#), [74](#) или [110](#). Можешь снова попробовать с веревкой, тогда см. [358](#). Помни, что веревка уже останется здесь, независимо от того, переберешься ты через пропасть или нет. Перед этим можешь перекусить.

270. Через несколько шагов ты окажешься перед обитыми шкурой дверями. Если они открыты, можешь вернуться назад, тогда см. [134](#), можешь зайти - см. [5](#), но если нет, то см. [134](#).

271. Вынь из-за стойки красивый блестящий меч. Попробуй его, примерь. Но вдруг он выпадает из рук и ударяет тебя в плечо. Отними от своей выносливости (-1В). Бери другой. Он выглядит скромнее. Хорошо сидит в руке. Оставь свой старый меч, но он с грозным шипением превращается в крысу. Это добрый или плохой, знак? Хочешь ли ты новый меч выменять на другой? Если да, то см. [190](#), если нет, см. [153](#).

272. К тебе подбегают три Карлика. Приглашают к столу, который находится в другом конце комнаты. О, да тут везде грядки.

- Не хочу топтать ваш салат.
- Иди вдоль стены, - говорит первый Карлик.
- Иди по тропинке посреди комнаты, - говорит другой.
- Чего задумался? Не обращай внимания, иди прямо, - говорит третий.

Если будешь действовать по совету первого, то см. [85](#), второго - см. [160](#), третьего - см. [356](#).

273. Коридор выходит в конце в обширный зал. Можешь присесть и перекусить. Вдруг послышались какие-то шаги. Это, наверное, чудовища. см. [238](#). Если не хочешь с ними драться - см. [103](#). Запиши этот номер, а то забудешь дорогу.

274. Вдруг подул ветер. Ты начинаешь терять равновесие. Ветер мотает тебя как листок на дереве. ССС. Если выпало счастье - см. [210](#), если нет - см. [174](#).

275. Выбегай из комнаты через двери на восточной стене. см. [279](#).

276. Подходи к перекрестку, от которого можешь идти на север - см. [308](#), восток - см. [382](#), на юг - см. [215](#).

277. Вот это дела! Сначала Вампир, потом Орк.

ВАМПИР 9Л, 7В

ОРК 7Л, 7В

Помни, что в ходе битвы можешь спастись бегством. Но только после того, как расправишься с Орком или Вампиром. Если хорошо оцениваешь свои возможности и начинаешь битву, то см. [193](#). После победы над Орком см. [312](#).

278. Теперь осмотри ключ. На нем выбито число 122. Клади ключ в свой мешок и см. [109](#).

279. Коридор ведет на восток. Доходит до перекрестка. От него можешь повернуть или на север - см. [191](#), или идти дальше на восток - см. [47](#).

280. - Добрый день, о, прошу прощения, доброй ночи. Чем могу служить? - Орк указывает на место перед столом и сам садится. У тебя есть золото? Если нет, то беги отсюда что есть сил - см. [196](#). Если есть - см. [100](#).

281. Копье ударяется в грудь Стражника, но он продолжает отбиваться. По-видимому, под плащом у него крепкая броня. см. [138](#).

282. Узкий туннель ведет на север и через несколько шагов поворачивает на восток и кончается дверями, см. [135](#).

283. В голову приходит мысль: "Такое грозное озеро и такая легкая переправа. Я просто обязан попробовать, еще не поздно поискать приключений." Что же, заходи в камыши. Недалеко от берега в воде плавает длинная красная палка с загнутым концом. Интересно. Ты идешь глубже, потом плывешь к ней, берешь ее рукой. Оказывается, это сеть плавает на поплавках. Хочешь вытянуть ее на берег? Если да, то см. [154](#), если нет, см. [139](#).

284. Коридор очень узкий. У потолка качается, едва держась, камень. Он может в любой момент сорваться. ССС. Если выпало С, все в порядке, если не выпало, то (-2С). см. [50](#).

285. см. [373](#).

286. Уходи из комнаты. Если западным выходом, то см. [206](#), если восточным, то см. [148](#).

287. Вскоре встретился перекресток. см. [50](#).

288. Чуть живой ты лежишь на скале. Неожиданно Летучая Мышь начинает нападать на тебя.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ 7Л, 6В

Если победил, то см. [186](#).

289. Отдашь кол, берешь золото, см. [121](#)...

290. Ты что-то заметил? Если да, то см. [96](#), если нет, то см. [253](#).

291. Двигайся к выходу, но вдруг неизвестно откуда вылетевшая стрела пронзила руку. Отбавь -2В. см. [330](#).

292. Бросай 1К. Если выпало 1, 2, 3, то применяй в бою ядовитую пыль, если выпало 4, 5, 6 - применяй всеядных. Далее см. [24](#).

293. Едва можно удержаться на обломках скал. Коридор закрыт. Недалеко каменные лавки. Можешь посидеть и перекусить. Сначала туннель меняет направление и ведет на север. Дойди до конца коридора. В скале только один маленький проход. Выберись через него. см. [207](#).

294. В каменной щели найдешь бутылку с эликсиром невидимости. Можешь взять ее. Получаешь (+2С). см. [171](#).

295. Два Карлика держат в руках карты. Все ухмыляются. Если есть золото, играй и тогда см. [183](#), если нет золота, см. [19](#).

296. Коридор ведет на запад и поворачивает на север. На повороте можешь подкрепиться порцией еды. Иди дальше. А вот и перекресток. см. [39](#).

297. "Можешь приняться за сбор рассыпанного золота, тогда см. [254](#). А можешь посмотреть, что там, в каменной шкатулке на алтаре, тогда см. [205](#). Если сохранил силу и смелость, можешь начать битву с другим Демоном, см. [184](#).

298. Этот шлем может действительно тебе пригодиться. см. [324](#).

299. Если хочешь открыть - см. [349](#), если нет - см. [194](#).

300. Нет. Это нет. см. [81](#).

301. Можешь попробовать открыть двери, тогда см. [364](#), если не хочешь, см. [120](#).

302. Видел ли ты чудовище страшнее Гоблина? Неверное нет, хотя, может быть, и увидишь. Именно Гоблин живет в этой пещере. Поправь доспехи, приготовь оружие. А может, ты не хочешь туда «ходить»? Тогда см. [372](#). Если хочешь биться, см. [2](#).

303. Можешь сыграть с другим Злыднем, см. [211](#). Если не хочется играть, см. [286](#).

304. Сначала туннель поворачивает на юг. Еще пара поворотов и в восточной стене коридора открылся узкий проход, Наверное, это вход в пещеру. Ты уже там был? Да, см. [203](#), нет, см. [243](#).

305. В этой комнате есть много ценного. Чтобы там оказаться, надо в четырех бросках одним кубиком набрать 18 очков и тогда см. [112](#), или ССС - см. [381](#).

306. Набери воды. Она волшебная. Спрячь емкость в мешок. Прибавь себе (+2С). см. [109](#).

307. Странное бурление поверхности воды не уменьшается и даже приближается в твою сторону. С трудом расстегиваешь ремень, на котором висит меч. На воде уже видны три пары зеленых огромных червей. Они уже слишком близко, чтобы можно было убежать. Нападай! Однако вода ограничивает движение. С трудом ударяешь мечом. Отбавь у себя (-2Л). Перед тобой три Зеленых Ящера. Считай их за одно чудовище.

ЗЕЛЕНый ЯЩЕР 7Л, 6В

Если Победишь, плыви к противоположному берегу. Получаешь (+2С), см. [214](#).

308. Короткий туннель кончается глухим переулком. Хочешь поискать тайные ходы? Если да. То см. [144](#). Если нет, то см. [276](#).

309. ВОЛКОДАВ 9Л, 6В

После первого раунда оказывается, что твои удары не действенны. Чудовище не получает тяжелых ран. Можешь или спастись бегством, см. [275](#), или выбрать другое оружие, см. [63](#).

310. Только 10 шагов осталось до деревянной двери. Если ты уже был за ними, тогда см. [67](#), если нет, см. [17](#).

311. Он встал с богато убранного сидения и расставил ноги. Кладет руки на рукоять меча. Теперь твой ход. см. [165](#).

312. Людоед и Скелет ждут тебя. Бейся с ними в такой последовательности:

ЛЮДОЕД 7Л, 5В

СКЕЛЕТ 5Л, 4В

Можешь спастись бегством. Но только после победы над Людоедом, см. [193](#). Когда прикончишь Скелета, см. [193](#).

313. Входи в комнату. Если уже бился с чудовищами, см. [97](#), если не играл, см. [18](#).

314. Летишь вниз. Единственным твоим спасением может быть только Дар Крыльев. Если он у тебя есть, воспользуйся, см. [12](#), если нет, то см. [370](#).

315. Бросай 1К. Если выпадает 1,2,3 - выходишь без ущерба, если выпадает 4, 5, 6 - теряешь (-3В) и (-1Л).

316. Иди коридором на юг. см., [176](#).

317. Двери под нажимом открылись. Тотчас из-за них повалило смрадом и дымом. В тусклом свете лампадки, стоящей на лавке, видны какие-то растения, которыми обросло все помещение. Изнутри комната напоминает щетку. Да это кости! У тебя на лице заметна гримаса отвращения и омерзения. А ты чего тут ждал? Ароматных цветов? Танцующих эльфов? Приятной музыки? Это, брат, подземелье - царство зла. И потому ты здесь! Ты должен заполучить их таинство. Быстро разминай свои кости. А сейчас тсс... Слышишь эти тихие шаги? Вот они уже громче. О, король Алманхагор, эти звуки могут привести в оцепенение!

Вот уже не слышно шагов, только пронзительное шипение вырывается их чьих-то ноздрей. В дверях стоит Огре... Молниеносно выхватывай меч. Обопрись о стену. Огре вбегает в пещеру. Но не нападает на тебя. Он бежит к противоположной стене, раскинув в стороны свои лапы. Он как будто что-то прячет за спиной. Ощерившиеся зубы. Размахивает вырванной из глиняного пола костью. Его глаза охвачены ужасом. Теперь твой ход. Медленно, не задевая ногами за разные мерзости, иди на чудовище. Битва!

ОГРЕ 8Л, 10В

Если ты победил, то оглядись вокруг и см. [119](#). Если не хочешь, см. [31](#).

318. Вынимай меч. Размахнись посильней. Но в этот момент со страшным грохотом начал рушиться свод пещеры. Стало необычно светло и ясно. Это дневной свет, который, наверное, нужен для салата, но он освещает тебя и это тебе невыгодно. Выбирайся из комнаты через двери, в которые вошел. На этом ты потерял (-3В) и (-2Л). см. [90](#).

319. По короткому узкому коридору дойди до дверей. Широко раскрой их. Хочешь посмотреть, что за ними? Если да, см. [69](#), если нет, поворачивай назад и см. [170](#).

320. Выходи из комнаты через двери, находящиеся на северной стене. см. [137](#).

321. Железная бабочка очень понравилась Карлику. Он мечтает заполучить ее себе. Хочешь сбыть ему бабочку? Если да, то см. [166](#), если нет, см. [81](#).

322. Комната совершенно пуста. Можешь либо вернуться, и тогда см. [194](#), либо выйти через восточные двери, тогда см. [242](#).

323. - Сколько это стоит? - спроси у него.

- Пустяк. 15 кусков золота за кол и 10 за банку ядовитой пыли.

Покупаешь? Если да - см. [55](#), если нет - см. [196](#).

324. Если это первое, что ты выбрал, то см. [115](#), если уже вторая попытка, то см. [68](#).

325. Несколько шагами дальше находится следующие двери. см. [106](#).

326. Сейчас добирайся до рассыпанного золота. Его аж 30 кусков! Добавь себе (+2С). Теперь беги к выходу. см. [385](#).

327. Не разыгрывай героя. Удирай быстро. Спасаясь только бегством. см. [51](#).

328. Приложи ухо к двери. Слышен какой-то разговор, шуршание. Если хочешь войти в комнату - см. [151](#), если нет - см. [90](#).

329. Опускайся на дно расщелины. Забирай ключи. На одном из них можно разглядеть выгравированный номер 70. Теперь быстреей вверх. А веревка пусть падает вниз. см. [32](#).

330. В той комнате только один выход, тот, через который ты вошел. Выходи в коридор. см. [170](#).

331. Короткий, туннель ведет в какое-то помещение. Если ты там уже был, см. [59](#), если нет, см. [11](#).

332. Ворота обиты толстым железом. Углы усилены узким железным пояском. Напирай спиной. Ноги скользят по земле. Ворота поддаются. Шарниры громко скрипят. Из комнаты доносится шум. Упрись ногами о скалу. Еще раз со всей силы нажми на ворота. Наконец-то они отворились. Это была очень трудная и тяжелая работа, что привело к потере 2 баллов выносливости (-2В). Самое время передохнуть. Подними фонарь на уровень головы и... сердце падает в пятки! У стены стоит Тролль. Его тело изогнуто дугой. Он держит меч и уже замахивается им. Он выпятил вперед волосатый живот. Бешеные глаза наливаются кровью. Безобразный рот ощерился зубами. Еще секунда, и его меч рухнет в смертельном ударе на твое ослабевшее тело. Быстрее хватай свой меч! В мгновение ока Тролль наносит удар. Молодец! Ты успел отскочить. Но теперь будет битва не на жизнь, а на смерть.

ТРОЛЛЬ 8Л, 8В

Если выиграл, см. [6](#), прибавь себе 1С.

333. Двигайся к перекрестку. Можешь пойти на запад - см. [304](#), на север - см. [176](#), на восток - см. [267](#), на юг – см. [218](#).

334. Бросай 2К. Если выпало четное число, то проигрываешь столько кусков золота, сколько выпало очков. Если число нечетное, то выигрываешь столько кусков, сколько выпало очков. Можешь так играть, сколько захочешь. Когда надумаешь закончить, см. [19](#).

335. Соглашайся. Если находишься на берегу, с которого хочешь отправиться, то попробуй другим способом, см. [35](#), [74](#) или [110](#). Если ты на другом берегу, см. [186](#).

336. Долгое время не попадалось никаких дверей. Наконец-то! Подходи ближе. Если ты еще не был за теми дверями, см. [21](#), если был и хочешь еще раз войти, см. [6](#), если не хочешь, тогда см. [212](#).

337. Можешь отправиться на поиски воды и вернуться сюда. Так или иначе, см. [286](#).

338. Карлик предлагает тебе 30 кусков золота и соску. Принимаешь? Да - см. [104](#), нет - см. [300](#).

339. Сначала коридор поворачивает на запад. На повороте можешь перекусить. см. [33](#).

340. Карма выполнил твое поручение и убежал. см. [251](#).

341. Существа подплывают ближе. Нападай!

ЗЕЛЕННЫЕ ЯЩЕРЫ 7Л, 6В

В бешеной битве кромсаешь ящеров, но кромсаешь также и сеть. Когда, разбив этих дьявольских бестий, выходишь на берег, оказывается, что от сети остались только лохмотья. Брось ее. Добавь себе 1 балл счастья. см. [195](#).

342. Ничего. см. [259](#).

343. Из последних сил добравшись до противоположного края ямы, обнаруживаешь, что тебя ждет здесь сюрприз. см. [288](#).

344. Огненное ядро всегда было эффективным оружием против Стражника. Оно очень удобное и быстрое. Оно всегда возвращается назад в руку после каждого броска. С этим оружием во время битвы у тебя образуются следующие выгоды:

- можешь добавить 2 балла до числа, выпавшего на кубиках при оценке силы атаки;

- каждая атака наносит не две, а три раны;

- когда Стражник получает рану, бросай кубик. Если выпавшее число нечетное, то, как обычно, две, раны, если выпало 2 и 4, отними 1 рану. Если выпало 6 - ранения нет.

СТРАЖНИК ТАИНСТВА 10Л, 16В

Если выиграешь бой, см. [23](#).

345. Иди в сторону перекрестка. Можешь пойти на юг - см. [218](#), восток - см. [267](#).

346. Когда-то ты взял в оружейном складе молот. И вот теперь ты решил его испытать. Захотел получить от, него пользу. Бери его за рукоять, размахивайся и... трах! Деревянная рукоять сломалась. Убавь (-1В). Спасайся бегством. см. [275](#).

347. Чудовище протискивается через узкий проход и оказывается в коридоре. Он ведет на юг, потом 2 раза поворачивает налево, потом вправо, далее... кто его знает, куда. Известно только наверняка, что есть тут неподалеку одна такая комната, в которой можно найти ключ. Он спрятан на каменной полке, где-то над дверями. По совету обитателей на ближайшем перекрестке поверни влево. Но ты, подумав, решаешься почему-то это не делать и идешь прямо. см. [345](#).

348. Коридор раздваивается. Можешь идти на запад - см. [221](#), на восток - см. [79](#), на юг - см. [239](#).

349. Осторожно суй ноги в узкую щель. Толкай дверь. Отскакивай вбок. Чувствуется легкий запах сушеных целебных трав. У левой стены стоят две гладкие колонны. Между ними на уровне глаз прикреплена гранитная полка. На ней стоят две лампадки, а на середине каменная коробочка.

Каменный пол выложен мохнатыми шкурами зверей и чудовищ. Это подземная часовня! У стены напротив алтаря виден низкий выступающий от стены стол. На нем что-то стоит. Подними повыше фонарь. О, король Алманхагор! Это две вазы, полные золота. У каждой из них изысканная форма. С одной стороны она украшена мордой какого-то существа, с другой снабжена изображением крыльев. Хочешь ли ты забрать золото? Если да - см. [48](#), если нет - см. [385](#).

350. Если в эту комнату ты попал в первый раз, добавь себе 2 балла счастья (+2С) и см. [71](#), если нет - см. [286](#).

351. От заваленного камнями коридора иди и см. [64](#).

352. Земля опять задрожала, затрещала. Свод начал падать. Ты сам падаешь в расщелину. Это конец..,

353. Карлик предлагает за бабочку 10 кусков золота. Принимаешь? Если да - см. [262](#), если нет - см. [60](#).

354. Иди на север. Со временем коридор поворачивает на восток. Через 50 шагов вновь слышен странный шум: смех и попискивания. Если хочешь исследовать, есть ли в южной стене тайные двери, см. [256](#), если решаешь идти дальше – см. [78](#).

355. Едва удалось протиснуться через узкий проход, как тут же вставай на ноги. Перед тобой Гигант. Затылком задевает за потолок. Да, брат, теперь никуда не деться. Придется биться не на жизнь, а на смерть.

ГИГАНТ 10Л, 12В

После первого выигранного тобой раунда см. [379](#).

356. Шагаешь прямо где попало. Конечно, под ноги попадает и салат. И так 2 раза. Этим ты не можешь рассчитывать на их горячие симпатии. Принимают они холодно и провожают до восточных дверей. Ага, уже на пороге вручают тебе все-таки пару пучков салата. Именно того, который ты сам потоптал. С силой и грохотом дверь за тобой захлопывается. см. [141](#).

357. Сначала замечаешь двери в западной стене коридора. Хочешь открыть те двери? Если да - см. [245](#), если нет, см. [108](#).

358. Зацепись веревкой и иди по ней. На дне расщелины полыхает море огня. Если у тебя есть напиток невидимости, выпей его. Огонь не причинит тебе вреда. Но напиток быстро перестает действовать. Поэтому торопись на другой берег и см. [343](#). Если у тебя нет напитка, море огня тебя свалит с веревки, что с тобой будет см. [162](#).

359. У тебя еще две таких попытки. Когда закончишь, см. [26](#).

360. Короткий коридор ведет к дверям. см. [135](#).

361. Удар очень грозный. Оказывается, что именно соска была средством против выносливости и крепости Стражника. Вынимай меч и наступай!

СТРАЖНИК ТАИНСТВА 8Л, 12В

Если выиграешь бой, см. [23](#).

362. Благодарное чудовище выдает тайну. В каменной коробочке, стоящей на алтаре, лежит волшебный изумруд. Тому, кто его достанет, дается сколько угодно раз Дар Крыльев. Но должен помнить, нельзя касаться изумруда. Надо взять коробочку и вывалить изумруд прямо в заплечный мешок. Веришь чудовищу? Если да, см. [263](#), если нет, см. [72](#).

363. Длинный коридор ведет в северном направлении. Потом появляется перекресток. см. [170](#).

364. Толкнув дверь, приоткрой ее. За ней открылась темная бездна. Заходи, освещая перед собой дорогу. Под ногами чувствуются камни. От противоположного конца комнаты доносится негромкий храп. Ты смелый человек, двигайся в том направлении. Это спит Орк. Около него лежит какая-то коробочка, если хочешь украдкой забрать коробочку, то см. [29](#), если решил сначала прикончить его. см. [116](#).

365. Если переплываешь через озеро четное количество раз, см, [15](#), если нечетное, см. [195](#).

366. В стене рядом с проходом замечен какой-то замок. Хочешь попробовать этим ключом поднять решетку в проходе? Если да, см. [131](#), если нет, см. [278](#).

367. Злыдня охватила радость. Атакуй его!

ЗЛЫДЕНЬ 6Л, 6В

см. [189](#).

368. Проходи несколько десятков шагов и увидишь, что коридор поворачивает на север. Слышен какой-то рокот. Приложи ухо к Восточной стене. Да, кто-то смеется. Хочешь поискать тайный ход? Если да - см. [87](#), если нет - см. [354](#).

369. Отдаешь кол и берешь соску. см. [121](#).

370. Вот тут и конец твоему походу. Тебя поглотила красная огненная бездна...

371. У Карликов хороший характер. Они обожают компании и визиты. Надо признать, что к ним часто приходят всякие лохматые существа, пожирают их салат, берут по паре охапок и уходят.

К тебе подходят два Карлика. Ты еще в дверях, а они уже приглашают тебя на середину. Но один из них спрашивает:

- Мы бы хотели угостить тебя нашим салатом. Но у нас нет питья. Может, у тебя есть? Хорошо бы не заколдованной воды, а то она нам вредна.

Если у тебя есть питье, можешь им предложить, см. [4](#). Если нет, можешь поискать поблизости. Придется выйти из комнаты. Помни, что у тебя должна быть какая-нибудь емкость, чтобы набрать воды. Это может быть пустая фляжка или даже шлем. Идешь за питьем? Тогда выходи теми же дверями, что и заходил, см. [90](#). Если не хочешь искать питье, остается только с Карликами биться, см. [318](#).

372. Выходи из комнаты через единственные двери, см. [253](#).

373. Это неподходящий набор ключей. Если ты уже использовал все комбинации и ни одного соответствующего, то это конец!

374. Это не коридор, а скорее какой-то канал. Ноги засасывает в болотную тину. Туннель меняет направление. Сначала

поворачивает на юг, потом на восток, а в конце на север. По дороге можешь съесть порцию еды. см. [178](#).

375. Хочешь поднять цену? см. [246](#). Хочешь напасть на чудовище, чтобы убедиться, что он не спрятал большего количества золота? - см. [223](#). А может, просто тебе не надо золота? - см. [81](#).

376. Двери сами открылись, см. [16](#). Прибавь (+1Л) и (+2С).

377. Быстро вытаскивай из мешка сеть. Замахнись ею над головой и бросай в сторону чудовища. Удалось. Чудовище в сетях. Если у тебя есть деревянный кол, бросай его в Волкодава. Если он сразу сдох, см. [32](#). Если нет кола, чудовище через минуту порвет сеть и выберется из нее. И конечно же, в первую очередь набросится на тебя. Можешь попробовать другое оружие, раз меч и сеть оказались неподходящими - см. [63](#). Если нет другого оружия, которым можно было бы прикончить Волкодава, например кость, молот гномов, металлический щит, связка ключей, то спасайся бегством. см. [275](#).

378. Перекресток имеет форму буквы Т. Еще несколько шагов и коридор поворачивает на юг. Потом опять меняет направление и идет на запад. Доходи до толстых дверей и открывай их. см. [13](#).

379. "Смерть или информация" - говори Гиганту. Бросай 1К. Если выпало 1,2,3, то Гигант готов все рассказать, см. [347](#). Если выпало 4,5,6 - это значит, что чудовище хочет биться. см. [86](#).

380. Хочешь осмотреть комнату? Если да, то см. [118](#), если нет, то см. [372](#). За отвагу получаешь (+1Л).

381. Если есть С, то см. [28](#), если нет С, то см. [291](#).

382. Коридор поворачивает на север. На повороте можешь перекусить. см. [134](#).

383. Оглянись вокруг. Хватайся за меч и атакуй. см. [318](#).

384. 50 шагов вперед, а, потом поворот влево, то есть на север, и еще иди 30 шагов. см. [221](#).

385. Можешь покинуть комнату Демонов через восточные или через западные двери. Что выбираешь? Западные двери - см. [194](#). Восточные - см. [342](#).

386. Приближайся к перекрестку. Можешь идти или на запад - см. [345](#), или на восток - см. [273](#).

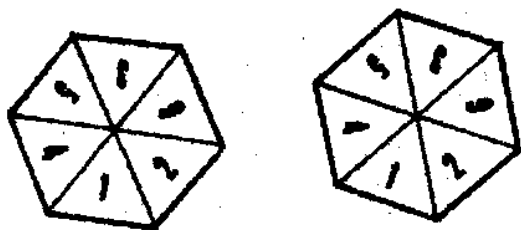
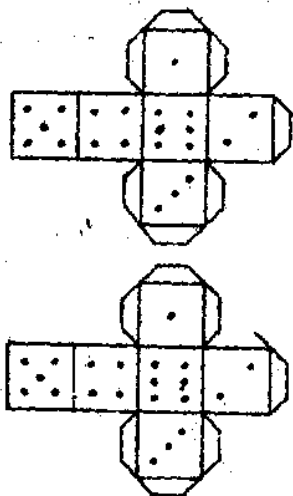
387. Вставляй ключ в замок. Сначала один щелчок, ... потом второй щелчок, ...потом третий... Осторожно приподними крышку ящика. На дне его лежит какая-то бумага. Это сложенная в 32 раза богато иллюстрированная карта. Осторожно разверни ее, и сразу обнаружишь подробный план подземных лабиринтов. Возьми и спрячь ее! Потому что она бесценна!

Примечание: в файле сохранен авторский текст печатного издания.
(ОМу4)



Вы можете склеить кубик, вырезав эти заготовки

Если у вас не оказалось под рукой игральных кубиков, то вырежьте эти шестиугольники, посадите их на спички и получите два волчка. Они заменят вам кубики.



40-2
ul

