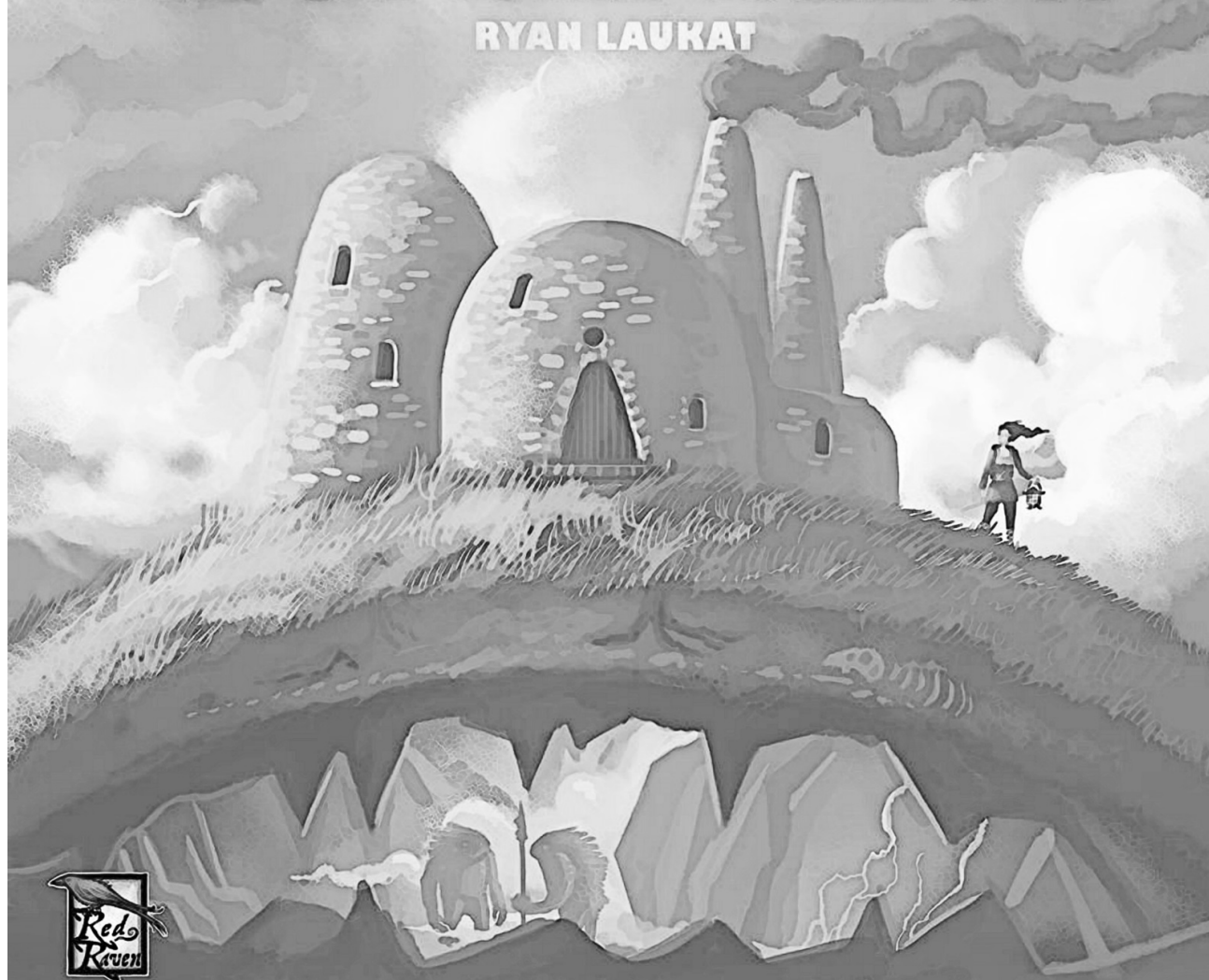


Вверху и Внизу

Райан Лаукат

ABOVE AND BELOW

RYAN LAUKAT



Книга Событий

Как правильно использовать эту Книгу

Не читайте описание событий в этой книге до начала игры!

Эта книга содержит описания событий, которые могут произойти с вами во время исследования мира **Вверху и Внизу**. Игра будет более захватывающей и принесёт больше удовольствия, если вы не будете читать описание этих событий до начал игры.

КАК ПРАВИЛЬНО ЧИТАТЬ СОБЫТИЯ:

1. Когда игрок решает заняться исследованием, он должен взять карту пещеры сверху колоды карт пещер и, бросив кубик, узнать номер своего события. В книге событий найдите номер события, который соответствует номеру на карте пещеры.

2. Игрок слева от первого игрока зачитывает событие.

Зачитывается:

- описание события (стандартный шрифт);
- каждый вариант развития событий (полужирный шрифт);
- числа Исследований (полужирный шрифт);
- описание бонуса (полужирный курсив, если он есть).

Не зачитывается:

- описание награды.

Описание награды зачитывается *только* после удачного прохождения игроком события.

После того, как игрок сделал свой выбор, он должен получить число Исследования, которое соответствует его выбору.

3. Если игрок победил, то зачитывается описание награды.

4. Если игрок потерпел поражение, то зачитывается описание события, которое происходит при провале (если оно есть).

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЕЩЕРЫ: когда вы исследуете пещеру, вы посылаете своих жителей найти безопасное место для постройки подземной заставы. В случае успеха, вы получаете карту пещеры и возможность заработать дополнительную награду. Однако, на вашем пути могут встретиться трудности, и, если удача не на вашей стороне, вы не получите ни награды, ни карту пещеры и даже, иногда, можете травмироваться и потерять товары или деньги.

В случае неудачи, ваш отряд может оказаться в сложном положении или спастись от опасности. В таком случае, они не смогут нанести на карту новую часть пещеры и найти безопасное место для новой заставы.

ЖИТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ТРАВМУ: когда житель получает травму, это значит, что во время события ему был нанесён психический, эмоциональный или физический вред.

ВИДЫ НАГРАД:

- если количество награды не указано, то вы получаете 1 награды. (Например, «горшок», «монета», «бумага» и т.д.);

- когда вы должны получить «нового жителя с наименьшей стоимостью», это значит, что вы должны взять с поля репутации жителя с наименьшей стоимостью. Если у вас нет возможности иного действия, эти новые жители кладутся в Область Отдыха на ваш игровой планшет;

- если в качестве награды вы получаете здание, то вы получаете его бесплатно.

АВТОРЫ: Под каждым событием указан его автор. Если автор не указан, значит событие придумано создателем игры Райаном Лайкатом.

СОБЫТИЯ С ОДНИМ ВЫБОРОМ: Некоторые события имеют только один вариант развития события (и только одно число Исследования). В таком случае, игрок не делает выбора и просто должен кинуть кубики за членов своего отряда, чтобы получить достаточно фонарей для удачного завершения события.

ПАРАГРАФЫ С НАГРАДОЙ: Некоторые параграфы под событием имеют только описание награды, и не имеют чисел Исследований и вариантов развития события. В таком случае, если игрок победил, он просто получает описанную награду.

БОНУСЫ: Некоторые события и некоторые варианты развития событий дают игроку бонус в виде фонарей. Для получения бонуса необходимо выполнить определённые условия. Например, «Бонус: +1 фонарь если у вас есть верёвка», значит, что игрок получает 1 дополнительный фонарь, если у него есть хотя бы 1 жетон верёвки. Игрок добавляет этот дополнительный фонарь к общему числу фонарей, полученных членами отряда, которых он использовал для Исследования. «Если у вас есть» значит, что товар должен лежать на Треке Продвижения или в персональном запасе, но не на карте. «+1 за каждый» значит, что вы должны подсчитать символы на картах членов отряда, которых вы используете для Исследования, но не на картах всех жителей вашей деревни.



1- Вы вступаете в густую темноту пещеры, держа фонари высоко над головой. Тонкий слой тумана стелется у ваших ног. Впереди виднеется крутой склон и на высоком уступе вы замечаете грибы. Вы взберётесь на уступ или осмотрите пол пещеры?

ОСМОТРЕТЬ ПОЛ ПЕЩЕРЫ: Исследование 3 (монета)

ВЗОБРАТЬСЯ НА УСТУП: Исследование 4 (монета, гриб), **Исследование 7** (шесть монет, два гриба)

2- Вы идёте вдоль края глубокого ущелья. Порывы холодного ветра вырываются из темноты, заставляя вас дрожать и сильнее закутаться в плащ. Вскоре, вы подходите к узкому верёвочному мосту, но выглядит он очень ненадёжно. Вы попытаетесь перейти по мосту или продолжите путешествие по этой стороне ущелья?

ИССЛЕДОВАТЬ ЭТУ СТОРОНУ УЩЕЛЬЯ: Исследование 3 (монета),

ПЕРЕЙТИ ПО ВЕРЁВОЧНОМУ МОСТУ: Исследование 5 (пять монет), **Исследование 7** (три монеты, аметист)
Бонус: +2 фонаря если у вас есть верёвка

3- Ваш путь проходит у подножья острых серых скал, скользких от тумана, который клубится над водопадом неподалёку. Вдалеке, вы видите тёмный проход, с рядами древних колонн. Путь через проход выглядит довольно опасным. Вы попытаетесь добраться до колонн или исследуете скалы?

ИССЛЕДОВАТЬ СКАЛЫ: Исследование 3 (монета)

ДОБРАТЬСЯ ДО КОЛОНН: Исследование 5 (две монеты, верёвка), **Исследование 8** (три монеты, два аметиста)
Бонус: +2 фонаря если у вас есть верёвка

4- Вы идёте по протоптанному пути, держа фонари высоко над головой. Вскоре, вы находите ступени, вырубленные в камне, но проход к ним преграждает большая коричневая крыса, чьи красные глаза ярко блестят в темноте. Вы попытаетесь обойти крысу или отступите и попытаетесь найти другой более безопасный проход?

ОТСТУПИТЬ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация)

ОБОЙТИ КРЫСУ: Исследование 4 (рыба, +1 репутация), **Исследование 7** (четыре монеты, руда, +1 репутация)

Бонус: +1 фонарь за каждый молоток

Событие при провале (при любом выборе): Крыса злобно шипит и обнажает зубы. Как только вы

сдвигаетесь с места, она бросается к вам. Её дикое шипение заставляет вас отступить в поисках спасения, через пещеры, обратно на поверхность. Вам так и не удалось найти безопасного места для постройки заставы.

5- Неясные очертания древнего свода, созданного давно исчезнувшей цивилизацией, виднеются над головой. Пройдя под ним, вы замечаете, что стены вокруг покрыты странными письменами. Их расшифровка может открыть секреты о местности вокруг, но это займёт много времени. Вы продолжите путешествие или задержитесь прочитать письмена?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (монета)

ЗАДЕРЖАТЬСЯ И ПРОЧИТАТЬ ПИСЬМЕНА: Исследование 4 (три монеты, +1 репутация), **Исследование 6** (две монеты, руда, +1 репутация)
Бонус: +1 фонарь если у вас есть бумага

6- В широкой пещере вы находите большое тёмное озеро. Безглазые рыбы плещутся около дырявой лодки. Вы попытаетесь переплыть на лодке на другую сторону или осмотрите берег?

ОСМОТРЕТЬ БЕРЕГ: Исследование 2 (зелье)

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛОДКОЙ: Исследование 4 (четыре монеты), **Исследование 6** (три монеты, горшок)

7- Вы проходите мимо бродячего торговца, одетого в желтое и управляющего запряжённым старым зеленошкурным ящером. Когда лучи дневного света из проломов в потолке падают на скрытое под накидкой лицо торговца, он произносит: «Подойдите и взгляните на мои товары». Вы будете торговаться или продолжите исследовать пещеры?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета, рыба), **Исследование 7** (монета, рыба, бумага)

ТОРГОВАТЬСЯ: Исследование 4 и заплатите **1 монету** (горшок, +1 репутация), **Исследование 6** и заплатите **1 монету** (горшок, зелье, +1 репутация)

Событие при провале (если решили торговать): Вы потратили слишком много времени убеждая торговца снизить цены, и должны возвращаться в деревню, так и не найдя безопасного места для постройки заставы.



только по тонкому каменному мосту, который в любой момент грозит рухнуть в лаву. Вы осмотритесь на этой стороне или перейдете по мосту в лагерь?

ОСМОТРЕТЬ ЭТУ СТРОНУ: Исследование 3 (зелье)

ПЕРЕЙТИ ПО МОСТУ В ЛАГЕРЬ: Исследование 4 (две монеты, рыба), **Исследование 6** (пять монет, верёвка)

8- Вы подошли к лесу из огромных ярких цветов. Большие осы снуют в высоте между цветками. Их жала словно копья, а гудение крыльев создаёт бесконечный рокот. Вы обойдете лес цветов по краю или попытаете отогнать ос?

ОБОЙТИ ЛЕС ПО КРАЮ: Исследование 2 (монета)

ОТОГНАТЬ ОС: Исследование 4 (монета, гриб, +1 репутация), **Исследование 7** (гриб, рыба, зелье, +1 репутация)

9- Вы переходите через тоненький ручеёк, и подходите к массивной каменной двери, на которой вырезано изображение полумесяца над горами. Возможно, потратив время и силы, вы сможете открыть её. Вы попытаете открыть дверь или продолжите осматривать местность?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета)

ПОПРОБОВАТЬ ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ: Исследование 5 (две монеты, бумага, +1 репутация), **Исследование 8** (три монеты, аметист, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

Событие при провале (если решили открыть дверь): *Вы приложили максимум сил, но не смогли открыть дверь и к тому же потратили слишком много времени, не найдя безопасного места для постройки заставы.*

10- Вы идёте по широкой лестнице, вырубленной в полу. Она приводит к громадной каменной голове. Её рот открыт в жутком беззвучном крике. И дальше лестница проходит по узкому туннелю, окутанному сетью паутины. Из темноты вам слышится неясный шум, возможно, зов о помощи, или это просто разыгралось воображение? Может кто-то попал в ловушку гигантских пауков? Вы пойдёте на крик или осмотритесь вокруг каменной головы?

ОСМОТРЕТЬСЯ ВОКРУГ КАМЕННОЙ ГОЛОВЫ: Исследование 2 (монета)

ПОСПЕШИТЬ НА ЗОВ О ПОМОЩИ: Исследование 4 (фрукт, +1 репутация), **Исследование 6** (четыре монеты, верёвка, +1 репутация)

11- Вы идёте по узкому проходу, обдуваемому горячим ветром. Через несколько мгновений, проход заканчивается широкой комнатой, наполненной кипящей лавой, которая светится в темноте ярко-красным светом. В дальнем конце комнаты вы замечаете остатки лагеря, но добраться туда можно

12- Ваш отряд идёт вдоль подземной реки – жёлтые фонари ярко освещают путь. Вы подходите к спокойному холодному озеру, где плещутся голубые рыбёшки. Возможно, потратив время, вы сможете поймать парочку. Вы останетесь порыбачить или продолжите путь вдоль реки?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЬ ВДОЛЬ РЕКИ: Исследование 3 (две монеты)

ОСТАТЬСЯ ПОРЫБАЧИТЬ: Исследование 4 (две рыбы), **Исследование 8** (рыба, аметист)

13- Вы следуете на восток и входите в огромную пещеру. В центре находится квадратная каменная башня. Одинокий яркий фонарь освещает круглую деревянную дверь у подножья. Жёлтые окна дружелюбно светятся в темноте. Вы стучитесь в дверь и вам отвечает старик в красной мантии и квадратной красной шляпе. «Если ты сможешь доказать свою мудрость, я продам тебе ценный артефакт». Вы примите его предложение или продолжите путешествие?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета)

ДОКАЗАТЬ СВОЮ МУДРОСТЬ: Исследование 4 и **заплатите 1 монету** (бумага, +1 репутация), **Исследование 7** и **заплатите 1 монету** (две бумаги, +2 репутации).

Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

Событие при провале (если решили доказать свою мудрость): *Старик только разочарованно покачал головой, так и не ответив на ваш вопрос об окружающей местности. Вы потратили слишком много времени на разговор с ним и не нашли безопасного места для постройки заставы.*

14- Вы осторожно подходите к лабиринту ледяных туннелей. Уже собравшись идти вперёд, вы замечаете кучу пыльных костей, покрытых следами крепких зубов. Вы останетесь у входа или углубитесь в туннели?

ОСТАТЬСЯ У ВХОДА: Исследование 3 (монета)

УГЛУБИТЬСЯ В ТУННЕЛИ: Исследование 5 (четыре монеты), **Исследование 7** (пять монет, руда)



15- Вы выходите на берег стремительной подземной реки. На другой стороне лежит несколько брошенных ящиков и куча вещей. Едва присев дать отдых ногам, как в темноте послышался тревожный шорох. Оглянувшись, вы видите большого паука, прячущегося в тени. Его светящиеся зелёные глаза застыли на вас. Позади паука вы заметили несколько паучьих коконов, опутанных липкой паутиной. Вы останетесь и попытаетесь исследовать вещи или прыгните в реку и переплывёте на другой берег?

ПЕРЕПЛЫТЬ РЕКУ: Исследование 3 (зелье)

ИССЛЕДОВАТЬ ВЕЩИ: Исследование 5 (две монеты, гриб, +1 репутация), Исследование 6 (пять монет, верёвка, +1 репутация)

16- Вы осторожно идёте по пещерной дороге, вымощенной булыжником, когда, внезапно, ваш путь преграждает серый волк. Его глаза угрожающе светятся в темноте. Неожиданно волк заговорил голосом, словно две скалы трутся друг о друга. «Кто посмел войти в мою нору?» - спрашивает он. Вы убежите и спрячетесь или останетесь и попытаетесь поговорить с волком?

УБЕЖАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ: Исследование 2 (монета, -1 репутация)

ОСТАТЬСЯ: Исследование 4 (две монеты, +1 репутация), Исследование 6 (шесть монет, +2 репутации)

17- В высокой узкой пещере водопад впадает в глубокое озеро, полное тёмных серебристых рыбок. На дне вы замечаете старый сундук с сокровищами, ржавый и покрытый мхом. Вы прыгните в холодную воду и попытаетесь достать его или проложите свой путь?

ОСТАТЬСЯ СУХИМ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета)

НЫРНУТЬ ЗА СУНДУКОМ: Исследование 4 (рыба, +1 репутация), Исследование 7 (пять монет, аметист +1 репутация)

Событие при провале (если решили нырнуть за сундуком): Пока вы пытаетесь открыть сундук, один из членов вашей команды застрял на дне озера и чуть не утонул. Он настаивает на немедленном возвращении в деревню. Вы так и не смогли найти место для постройки заставы.

18- Ваш отряд разбил лагерь около заброшенной подземной деревни. Когда костёр затухает, слышится жуткий шепот, от которого по спине пробегают мурашки. Вскоре, возникает бледный светящийся призрак. Его цепи тихонько позвякивают. «Послушай

мою историю, и я награжу тебя!» - вскрикивает он. Вы попытаетесь спрятаться от призрака или соберёте силу воли в кулак и примите предложение?

СПРЯТАТЬСЯ ОТ ПРИЗРАКА: Исследование 3 (монета, -1 репутация), Исследование 7 (две монеты, аметист, -1 репутация)

СМЕЛО ВСТРЕТИТЬСЯ С ПРИЗРАКОМ И ВЫСЛУШАТЬ ЕГО ИСТОРИЮ: Исследование 5 (три монеты, горшок, +1 репутация)

Событие при провале (при любом выборе): С воплями и криками ваш отряд сбегает. Вам приходится следовать за ними до самой деревни, и вы не смогли найти безопасного места для постройки заставы.

19- Проходя по ветреному коридору, чьи стены источены постоянным сквозняком, вы встречаете низкое существо с кожей песочного цвета и парой ярких глаз. Его крепкие руки держат бутылку, полную зеленой жидкости. «Это зелье может залечить любую рану. Не хочешь предложить мне обмен?» Вы будете торговаться с существом или пойдёте дальше по ветреным туннелям?

КУПИТЬ ЗЕЛЬЕ: Исследование 2 и заплатите 1 монету (зелье, +1 репутация)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ СУЩЕСТВО И ОСМОТРЕТЬ ТУННель: Исследование 4 (верёвка), Исследование 7 (монета, две руды)

Событие при провале (если решили купить зелье): Вы так ожесточённо торгуетесь с существом, что, в конце концов, оно просто махнуло на вас клешней и ушло разочарованным. Попытка обмена заняла так много времени, что вам пришлось вернуться домой, так и не найдя безопасного места для постройки заставы.



20- На краю подземного озера вы находите длинную пристань, уходящую далеко в зеркальную гладь воды. Грязный дощатый настил и иссохшие, пустые сети указывают на небрежное отношение. Вы замечаете неподалёку маленький домик, вырубленный в стене пещеры, и вскоре из него выходит пожилая женщина. Она тяжело передвигается, опираясь на сучковатый посох, а глаза повязаны коричневой тканью. «Если ты поймашь мне рыбу с моей пристани, я буду рада поделиться. Я слепая и такая задача тяжеловата для меня», говорит она. Вы задержитесь и поймаете рыбу или осмотрите берег озера?

ЗАДЕРЖАТЬСЯ И ПОЙМАТЬ РЫБУ: Исследование 3 (рыба, +1 репутация), Исследование 5 (две рыбы, +2 репутации)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕЁ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 4 (четыре монеты, -1 репутация), Исследование 6 (четыре монеты, бумага, -1 репутация)

21- Вы подходите к широкой дыре в полу пещеры. Старая верёвка, привязанная к скале, перекинута через край дыры и исчезает в темноте. Вы решитесь осторожно спуститься вниз?

ОСТАТЬСЯ НАВЕРХУ: Исследование 4 (монета)

СПУСТИТЬСЯ ПО ВЕРЁВКЕ: Исследование 5 (две монеты, зелье, +1 репутация), Исследование 7 (монета, горшок, зелье, +1 репутация)

22- Вы идёте по тропинке, усыпанной белыми кристаллами, когда на вашем пути, неожиданно, возникает странная женщина. У неё бледная голубая кожа и длинные зелёные волосы. «Я потеряла своё любимое ожерелье. Пожалуйста, помоги мне найти его», просит она, и её голос звучит как дуновение ветерка. Вы решаете помочь ей с поисками. Она объясняет, что ожерелье выглядит как красивый камень на серебряной цепочке. Потратив некоторое время, рядом с одним из камней, вы находите искомое ожерелье.

ВЕРНУТЬ ОЖЕРЕЛЬЕ: Исследование 3 (+2 репутации)

ВЕРНУТЬ ОЖЕРЕЛЬЕ, НО ПРЕДЛОЖИТЬ ВОЗНАГРАДИТЬ ВАШИ УСЛУГИ ПО ЕГО ПОИСКУ: Исследование 2 (монета, -1 репутация), Исследование 6 (монета, аметист, -1 репутация)

Событие при провале (если решили вернуть ожерелье без оплаты): Вы потратили слишком много времени на поиски ожерелья и не смогли найти безопасного места для постройки заставы.

Событие при провале (если вы решили требовать оплату): От вашего предложения женщина впадает в ярость, и тут выясняется, что она могущественная волшебница. Вы роняете ожерелье и со всех ног бежите в деревню, так и не найдя безопасного места для заставы.

23- Ваш отряд проходит мимо валуна, где вы натываетесь на двух странных существ. У них круглые красные глаза и грубая серая кожа. Ряды шипов торчат на спине, а в крепких руках они сжимают грубые палки. В городе вы слышали о таких существах от путешественников – это глогосы. «Здесь не любят путешественников. Поворачивай обратно», говорят они. Вы попытаетесь договориться с ними или повернете назад?

ДОГОВОРИТЬСЯ С НИМИ: Исследование 3 (+1 репутация), Исследование 5 (две монеты, гриб, +2 репутации)

Бонус: +1 фонарь за каждое перо

ПОВЕРНУТЬ НАЗАД: Исследование 2 (монета, -1 репутация)

24- Вы встречаете толстое существо с зелёной кожей, круглой лысой головой и одним глазом. Он носит передник, полный инструментов. «Я знаменитый строитель», говорит он. «Если вы предложите достойную цены, я могу что-нибудь построить для вас». Попробуете договориться с ним или пойдёте дальше?

ДОГОВОРИТЬСЯ С ОДНОГЛАЗЫМ СТРОИТЕЛЕМ: Исследование 3 и заплатите 2 монеты (возьмите здание стоимостью 7 или меньше, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 4 (две монеты), Исследование 7 (монета, руда, зелье)

Событие при провале (если решили договориться): Вам удаётся обидеть строителя, и он гонится за вами до самой деревни, не оставляя возможности найти безопасное место для строительства заставы.



25- Ваш отряд расположился у рухнувшей башни, древнего подземного города. Вы только разожгли костёр и начали греть руки, как из темноты возникли три приземистых существа с круглыми красными глазами. Ряды шипов торчат вдоль спины и их кожа грубая и серая, как каменные стены вокруг вас. Вы уже встречали подобных существ – это глогосы. «Позволь отдохнуть у твоего костра и Расскажи нам о своей деревне. Если мы поймем, что ты заслуживаешь, то позволим тебе путешествовать здесь». Вы предложите им присоединиться к ужину или откажете им?

ПОЗВОЛИТЬ ИМ ОТДОХНУТЬ У КОСТРА: **Исследование 3** (зелье, +1 репутация), **Исследование 5** (рыба, зелье, +1 репутация)

ОТКАЗАТЬ: **Исследование 4** (три монеты, -1 репутация), **Исследование 6** (пять монет, руда, -1 репутация)

26- Ваш отряд подходит к широкой и бурной подземной реке. Вы замечаете, что недалеко от берега, за торчащую из воды корягу зацепился плавающий ящик. Вы заходите в воду и пытаетесь вытащить его из бурлящей воды на берег. Когда сундук качается на волнах, внутри него слышится обнадеживающее позвякивание. Внезапно вы слышите крики и видите, как бурные воды реки несут заплечный мешок, за которым по берегу бежит рыболод. «Пожалуйста, вытащи мой мешок, пока вода не унесла его». Что же делать? Одновременно вытащить ящик и мешок не получится, нужно выбрать, что то одно. Мешок уже практически весь скрылся под водой, еще немного и он полностью утонет.

ВЫТАСКИВАТЬ СВОЙ ЯЩИК: **Исследование 3** (две монеты, -1 репутация)

БРОСИТЬ ЯЩИК И ПОПРОБОВАТЬ ВЫТАЩИТЬ МЕШОК РЫБОЛЮДА: **Исследование 5** (рыба, +2 репутации), **Исследование 8** (три монеты, горшок, +2 репутации)

***Событие при провале (при любом выборе):** Бурлящие воды слишком сильны для вашего отряда и вам в полностью промокших одеждах приходится вернуться в деревню, не имея возможности поискать безопасное место для постройки заставы.*

27- Вы находите вход в огромный храм, вырубленный в скале. Массивные ступени ведут вверх к квадратной платформе. В центре платформы, в огромной клетке, сидит бледная женщина с золотыми волосами. При вашем приближении она прячет руки за спину. «Меня закрыли здесь злые глогосы. Если ты освободишь меня, я выполню одно твое желание», говорит она при вашем приближении. Ваше первое

желание было сломать замок и выпустить её, но потом вы задумались, почему глогосы заперли её здесь. Женщина видя, что вы медлите, демонстративно отворачивается. Вы выпустите её или продолжите путешествие?

ВЫПУСТИТЬ ЖЕНЩИНУ: (перейдите к параграфу 101)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕЁ И ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ ХРАМ: **Исследование 5** (четыре монеты), **Исследование 8** (девять монет)

28- Ваш отряд набрёл на огромную тёмную пещеру. Вы подходите к железной ограде с плетёным узором, и следуя вдоль неё, находите ворота. За ними стоят сотни треснувших колонн, покрытых странными надписями – это, какое то древнее святилище. Некоторые колонны от времени уже сильно разрушились. Не успели вы войти, как возник белый призрак молодого парня. Его глаза словно бездонные озёра, а одежда похожа на лохмотья. «Я никак не могу прочитать священный текст, высеченный на одной из колонн», говорит он. «Помоги мне прочитать его или я буду преследовать тебя». Вы остановитесь и поможете ему или проигнорируете угрозу?

ПОМОЧЬ ПРИЗРАКУ В ЧТЕНИИ ТЕКСТА: **Исследование 3** (монета, +1 репутация), **Исследование 5** (аметист, +1 репутация)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕГО И ОСМОТРЕТЬ СВЯТИЛИЩЕ В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ: **Исследование 4** (четыре монеты, -1 репутация), **Исследование 7** (две монеты, два горшка, -1 репутация)

29- Ваш отряд идёт по широкому проходу, вдоль которого стоят ряды старых колонн. Вскоре, вы выходите в пещеру, наполненную яркими палатками красного и жёлтого цветов. Высокие факелы и яркие фонари освещают подземный рынок. Пока вы рассматриваете разнообразные товары, которые предлагают существа всех видов и размеров, к вам, опираясь на сучковатый посох, подходит краснобородый человек. «У меня есть предложение, которое с лихвой окупит потраченное время, если ты выслушаешь меня», говорит он. Вы выслушаете его или будете торговаться?

ПОСЛУШАТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА: (перейдите к параграфу 102)

ТОРГОВАТЬСЯ: **Исследование 3** и заплатите **2 монеты** (бумага, +1 репутация), **Исследование 6** и заплатите **2 монеты** (руда, фрукт, +1 репутация)

***Событие при провале (если решили торговаться):** Вы потратили слишком много времени на торг, но так и не смогли ни с кем договориться, и у вас уже нет*



времени на поиски безопасного места для постройки заставы.

30- Ваш отряд в одной из пещер встречается крупного глогоса - красноглазого существа с огрубевшей кожей, спина которого усыпана рядами шипов. Согнувшись под тяжестью сундука, который он несет на своих плечах, он бросает на вас мрачный взгляд. Неожиданно его взгляд смягчается, и он просит вас помочь донести его сундук до ближайшей деревни. Вы задержитесь, что бы помочь ему или продолжите путешествие?

ПОМОЧЬ ГЛОГОСУ: Исследование 4 (гриб, +1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, гриб, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (три монеты, -1 репутация), Исследование 5 (две монеты, -1 репутация)

Событие при провале (если решили помочь глогосу): Сундук оказался на удивление тяжелым, и в одном месте, где тропа была особенно сколькой, вы его не удержали и он с глухим звуком шлепнулся на камни. Сказать, что глогос расстроился, значит сильно преуменьшить. Вам пришлось убежать от него практически до самой деревни.

31- Ваш отряд наткнулся на лагерь, расположенный в пещере с песчаным полом. Одинокий человек с короткой бородой сидит около огня, поджаривая на палочке нечто, похожее на луковичу. «Есть чего для торговли?» - спрашивает он. Вы останетесь торговать или продолжите путешествие?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (рыба)

ТОРГОВАТЬ С ЧЕЛОВЕКОМ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (бумага, +1 репутация), Исследование 6 и заплатите 1 монету (две бумаги, +1 репутация)

Событие при провале (если решили торговать с человеком): Вы потратили слишком много времени торгуясь с человеком и не смогли найти безопасного места для постройки заставы до возвращения в деревню.

32- Вы подходите к мосту, перекинутому через глубокое ущелье. Большое, покрытое чешуей, существо с длинной мордой и зелеными глазами стоит в центре. В руках оно сжимает огромную дубину. «Заплати троллю за проход!» - рычит монстр. Вы повернете назад, заплатите монстру или попытаете договориться?

ПОВЕРНУТЬ НАЗВД: Исследование 3 (монета, -1 репутация)

ЗАПЛАТИТЬ ТРОЛЛЮ: Исследование 1 и заплатите 2 монеты (гриб)

ДОГОВАРИВАТЬСЯ: Исследование 7 (три монеты, руда, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

33- Вы находите высокую пещеру, где часть стен заложена кирпичом. Вам слышится странное постукивание за одной из кирпичных стен, но вы не можете найти источник звука. Вы остановитесь и разрушите стену или продолжите путешествие?

РАЗРУШИТЬ СТЕНУ: Исследование 4 (возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ: Исследование 2 (монета), Исследование 7 (три монеты, аметист)

34- Ваш отряд спускается вдоль края расщелины. Вскоре, на другой стороне, вы увидели существо, выглядящее как получеловек полурыба. «Я потерял свой трезубец, он должен быть, где то здесь», говорит он. «Вы можете помочь мне, найти его?» Остановитесь и поможете ему или продолжите путешествие?

ПОМОЧЬ РЫБОЛЮДЦУ: Исследование 4 (рыба, +1 репутация), Исследование 6 (монета, две рыбы, +2 репутации)

Бонус: + 1 фонарь если у вас есть верёвка

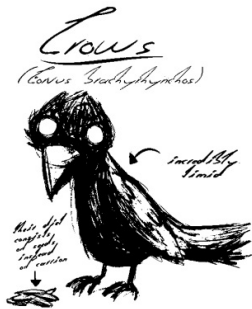
ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация), Исследование 7 (три монеты, руда, зелье, -1 репутация)

35- Ваш отряд добрался до лачуг, выстроенных вокруг подземного озера. Толстый слой тумана покрывает пол пещеры, а воздух тёплый и влажный. Когда вы подходите ближе, то понимаете, что озеро — это горячий источник. В нём уйма людей с закрытыми глазами, расслабляющихся в воде. Лысый человек в длинном белом балахоне встречает вас. «Вода в озере омолодит ваш дух. Желаете окупнуться?»

ОСТАТЬСЯ И ОТДОХНУТЬ: (перейдите к параграфу 103)

ОТКАЗАТЬСЯ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (монета), Исследование 7 (шесть монет, горшок)





36- Вы попадаете в просторную пещеру, всю заросшую вековыми деревьями. Множество дорожек ведут через лес, постоянно пересекаясь друг с другом и завиваясь в тупики, образуют настоящий лабиринт. Проплутав в лесу большую часть дня, неожиданно на тропинке вы находите пергамент, на котором обозначена большая часть лесных тропинок. Как вы поступите, воспользуетесь найденной картой, что бы максимально быстро найти выход из леса? Или продолжите искать правильный путь среди переплетения веток и стволов самостоятельно? А может, попробуете позвать на помощь?

ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ КАРТОЙ: Исследование 2 (монета)

ИСКАТЬ ДОРОГУ САМОСТОЯТЕЛЬНО: Исследование 4 (две монеты, верёвка), Исследование 8 (две монеты, верёвка, рыба)

ЗВАТЬ НА ПОМОЩЬ: Исследование 5 (возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, -1 репутация. «Вас нашел владелец потерянной карты и захотел к вам присоединиться»)

Событие при провале (искать дорогу самостоятельно): Вы так сильно устали плутая по извилистым лесным тропинкам, что так и не найдя безопасного места для новой заставы, возвращаетесь в деревню.

Событие при провале (если решили звать на помощь): На следующий день местные жители нашли вас полностью охрипших от крика и показали путь на поверхность. Вы вернулись в деревню, так и не найдя безопасного места для постройки заставы.

37- Вы добрались до пещеры, в которой полно осколков гигантских костей. Вы проползаете под одной из них и разбиваете лагерь рядом со скалой. Под утро, вас разбудил странный звук. Вы замечаете зеленошкурое существо с тремя круглыми глазами и острыми ушами, роющегося в ваших припасах. Вам удаётся схватить его, пока он не дал дёру. «Пожалуйста, отпустите меня», упрашивает он. «Обещаю, я больше не буду так делать». Вы отпустите его или засунете в мешок?

ЗАСУНУТЬ В МЕШОК: (перейдите к параграфу 104)

ОТПУСТИТЬ ЕГО И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета, +1 репутация), Исследование 6 (пять монет, горшок, +1 репутация)



38- В центре комнаты вы находите каменную коробку, покрытую замысловатой резьбой. На крышке коробки нарисован череп с костями. Вы откроете её?

ПОПРОБОВАТЬ ОТКРЫТЬ КОРОБКУ: (перейдите к параграфу 105)

ОСТАВИТЬ КОРОБКУ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: **Исследование 5** (два гриба), **Исследование 7** (гриб, руда)

39- Вы встречаете путешествующего торговца со свисающими чёрными усами и длинными волосами, стянутыми на затылке в «конский хвост». Он держит бутылку, полную фиолетовой жидкости. «Это зелье лечит любое ранение. Не желаешь поменяться?» Будете торговаться с ним или продолжите путь?

КУПИТЬ ЗЕЛЬЕ: **Исследование 2** и заплатите **1 монету** (зелье, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: **Исследование 4** (две монеты), **Исследование 7** (пять монет, бумага)

***Событие при провале (если решили купить зелье):** Вы случайно оскорбили торговца, и он отказался сообщать вам информацию об окружающей местности. Вам пришлось возвращаться в деревню, так и не найдя безопасного места для заставы.*

40- При выходе из таверны вас окликает худой старик. Его лицо покрыто морщинами, а глаза налиты кровью. Он одет в рваную мантию. На его плечах расположился чёрный ящер с блестящими красными глазами, чей язык высовывается из пасти при его приближении. «Можешь помочь мне доставить письмо в соседнюю деревню?» - просит человек – «В моем возрасте эта дорога займет слишком много времени». Вы согласитесь потратить время и помочь ему? Или продолжите исследовать пещеры?

ОТНЕСТИ ПИСЬМО: **Исследование 3** (+1 репутация), **Исследование 7** (семь монет, +2 репутации)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ПРОСЬБУ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: **Исследование 4** (монета, рыба, -1 репутация), **Исследование 6** (три монеты, горшок, -1 репутация)



41- Взобравшись наверх по крутому склону, ваш отряд встречает двух человек, выглядящих как оборванцы. У них седые бороды, длинной до самой земли. Они пристально изучают вас своим пронзительными глазами, когда, наконец, один из них не заговорил. Его голос напомнил звук старой рвущейся бумаги. «Мы бессмертные. Ответь на наши вопросы, и мы обязательно даруем тебе великое знание. Но если не ответишь – мы накажем тебя». Вы ответите на вопросы или спуститесь назад?

СПУСТИТЬСЯ НАЗАД: **Исследование 2** (монета, -1 репутация), **Исследование 4** (монета, гриб, -1 репутация)

ОТВЕТИТЬ НА ИХ ВОПРОСЫ: **Исследование 6** (бумага, +2 репутации)

Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

***Событие при провале (если решили ответить на вопросы):** Ваши ответы не впечатлили древних, и они начала бормотать что-то неразборчивое. Бормотание становится всё громче и громче, пронзая ваш слух. Когда, вдруг, оно прекращается, и вы понимаете, что снова очутились в деревне, словно по мановению волшебства. Вам не удалось найти безопасного места для заставы.*

42- Вы подходите к проходу, который преграждает гигантская статуя свинолюда с молотом в руках. За ней вы замечаете странный фонтан, в котором в темноте вода светится ярко-фиолетовым светом. Когда вы приближаетесь, вам кажется, что глаза обманывают вас, так как каменный исполин шевелится, а его молот, покачиваться из стороны в сторону. Вы повернете назад и поищите в другом месте или попытаете проскочить мимо статуи?

ПОПРОБОВАТЬ ПРОСКОЧИТЬ МИМО СТАТУИ: **Исследование 5** (пять монет, зелье, +1 репутация), **Исследование 8** (пять монет, гриб, два зелья, +1 репутация)

ИСКАТЬ В ДРУГОМ МЕСТЕ: **Исследование 3** (монета, -1 репутация)

43- Вы заворачиваете за угол и проходите мимо огромной кучи костей. Через секунду, из темноты возникает большой голубой кот. Щелки его глаз горят фиолетовым светом, густой полосатый хвост раскачивается из стороны в сторону. «Найди нам немного рыбы», мурлычет кот, осматривая вас голодным взглядом. Вы попытаете прогнать кота, спрячетесь от него или найдёте ему немного рыбы?

СПРЯТАТЬСЯ ОТ КОТА: **Исследование 2** (-1 репутация)



НАЙТИ КОТУ НЕМНОГО РЫБЫ: Исследование 4 (возьмите жителя Пещерный Кот, +1 репутация)

ПРОГНАТЬ КОТА: Исследование 6 (пять монет, верёвка, -1 репутация)

44- Вы подходит к окраине большого города, вырубленного в скале. Он выглядит покинутым, окна и двери черны, арки и проходы между зданиями затянуты густой паутиной. Вы идёте по улицам, пока не встречаете человека, сделанного из металла. Он восседает на камне, наблюдая за вами яркими глазами. «Я сломан», жалуется механический человек. «Если ты выслушаешь мои инструкции и починишь меня, я буду у тебя в долгу». Вы попытаете починить его? Или продолжите осматривать город?

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕГО И ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ ГОРОД: Исследование 3 (монета, -1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ ПОЧИНИТЬ МЕХАНИЧЕСКОГО ЧЕЛОВЕКА: Исследование 6 (две монеты, возьмите жителя Механический Человек, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

Событие при провале (если решили починить Механического Человека): Вам не удалось починить механического человека. «Жаль», говорит он. «Я мог бы провести вас через город». Он просит вас покинуть его, и вам приходится вернуться в деревню. Вы потратили слишком много времени и не смогли найти подходящего места для постройки заставы.

45- Ваш отряд проходит через пещеру, наполненную голубыми кристаллами. Вскоре, вы встречаете женщину рыболодцев. «Ты можешь помочь мне найти грибы?» - просит она. Вы поможете ей найти грибы или продолжите путешествие?

ПОИСКАТЬ ГРИБЫ: Исследование 3 (гриб, +1 репутация), **Исследование 5** (два гриба, +2 репутации)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕЁ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (две монеты, -1 репутация), **Исследование 7** (пять монет, руда, -1 репутация)



46- Вы подходите к большому подземному водопаду. Вода с рёвом переваливается через камни, исчезая внизу, в большой тёмной расщелине. Заглянув вниз, вы внезапно замечаете два тусклых глаза, наблюдающих за вами. Через мгновение, из пещеры возникает огромная голова синего ящера на длинной шее. Сильное рыбное зловоние наполняет воздух. «Мне страшно надоели назойливые посетители моего водопада», шипит ящер, осматривая ваш отряд с неприятной ухмылкой. Вы попытаетесь убежать от монстра или попытаетесь договориться с ним?

УБЕЖАТЬ: Исследование 2 (монета, -1 репутация), Исследование 4 (монета, гриб, -1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ ДОГОВОРИТЬСЯ: Исследование 7 (монета, гриб, +1 репутация)

Событие при провале (при любом выборе): Вам пришлось убежать в деревню, и вы не нашли безопасного места для постройки заставы.

47- Вы исследуете руины древнего подземного храма. Изысканные колонны и извилистые ступени, вырезаны в бледном граните. В конце зала вы находите огромную каменную дверь. Вы пытаетесь открыть её, но она не сдвигается с места. Хотите задержаться и силой открыть её или продолжите исследовать храм?

ЗАДЕРЖАТЬСЯ И ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ: Исследование 6 (три монеты, руда)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ ХРАМ: Исследование 3 (монета, зелье)

48- Вы добираетесь до огромной подземной бухты. Тусклый свет из тонких разломов в потолке пещеры освещает воду. В центре бухты находится сгнивший корабль, севший на мель. Вы попытаетесь подплыть и подняться на борт или останетесь на берегу?

ПОДПЛЫТЬ К КОРАБЛЮ: Исследование 4 (горшок)

ОСТАТЬСЯ НА БЕРЕГУ: Исследование 2 (две монеты), Исследование 8 (руда, рыба)

Событие при провале (если решили подплыть к кораблю): Один из членов вашей команды чуть не утонул, и он настаивает на немедленном возвращении в деревню. Вы не смогли найти безопасного места для постройки следующей заставы.

49- Вы спускаетесь по ступеням, вырубленным в скале. Чем ниже вы спускаетесь, тем всё теплее становится воздух, пока вы не добираетесь до пещеры, которую рассекает по середине река яркой огненной лавы. У края лавы вы замечаете серого глогоса с ярко-красными глазами. Спина существа усеяна рядами шипов. «Не мог бы ты найти мне немного еды?» - просит он, когда вы приближаетесь.

НЕЙТИ НЕМНОГО ЕДЫ ДЛЯ ГЛОГОСА: Исследование 4 (гриб, +1 репутация), Исследование 8 (гриб, руда, +2 репутация)

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ПРОСЬБУ И ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ: Исследование 3 (два гриба, -1 репутация), Исследование 6 (три монеты, руда, -1 репутация)

50- Вы находите пещеру, наполненную кристаллами, но в воздухе витает странный запах. Чем дольше вы задерживаетесь в пещере, тем хуже себя чувствуете. Вы продолжите исследовать кристаллы или перестрахуетесь и повернётесь назад?

ПОВЕРНУТЬ НАЗАД: Исследование 3 (монета), Исследование 5 (фрукт)

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ КРИСТАЛЛЫ: Исследование 7 (монета, горшок, два зелья)

51- Ваш путь вокруг грубого валуна оканчивается в высокой пещере. Лучи дневного света из проломов в потолке падают на массивное дерево. Его ствол шероховатый и серый, а ветви покрывают фиолетовые листья. Маленькие, зелёные фрукты висят на ветках. Они выглядят такими аппетитными, что весь отряд начинает есть их. «Как смеешь ты воровать у меня!» - гремит голос, и вы с ужасом понимаете, что слова исходят от дерева, из темного рта у самых корней. Дерево начинает раскачивать ветки, не позволяя больше рвать фрукты. Попытаетесь ли вы убедить дерево позволить вам поесть ещё? Или проигнорируете его, схватив, что сможете, уклоняясь от ветвей, со свистом рассекающих воздух?

ВЗЯТЬ ФРУКТ: Исследование 3 (фрукт, -1 репутация)

ПОПЫТАТЬСЯ ДОГОВОРИТЬСЯ С ДЕРЕВОМ: Исследование 4 (фрукт, +1 репутация), Исследование 7 (два фрукта, +2 репутации)

Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

Событие при провале (при любом выборе): Вы потратили слишком много времени, пытаясь сорвать фрукты и не смогли найти безопасного места для постройки следующей заставы.



52- Вы добираетесь до подземной таверны, чьи окна светятся желтым, отражая пылающей огонь внутри. Местечко выглядит теплым и гостеприимным, и вы входите внутрь. Общая комната наполнена путешественниками – людьми, рыболодцами и даже несколько красноглазых глогосов расположились у камина. Надпись над стойкой гласит: «Бесплатный целительный эликсир к каждой комнате!» Искушение остаться на ночь велико. Но как только вы вошли, к вам подходит владелец таверны, мужчина со шрамом через всю щёку. «Моя кошка потерялась где-то в пещере. Можете мне помочь найти её?» Вы поможете мужчине или отдохнёте в таверне, а затем отправитесь дальше в путь.

ОТДОХНУТЬ В ТАВЕРНЕ И ОТПРАВИТЬСЯ ДАЛЬШЕ В ПУТЬ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (2 зелья, -1 репутация)

ПОМОЧЬ В ПОИСКЕ КОШКИ: Исследование 4 (гриб, +1 репутация), Исследование 7 (аметист, +1 репутация)
Бонус: + 1 фонарь если у вас есть верёвка

Событие при провале (если решили помочь в поиске кошки): На следующий день кошка нашлась, но вы потратили слишком много времени на поиски кошки и не смогли найти безопасного места для постройки заставы.

53- Ваш отряд обнаружил в полу пещеры деревянный люк. Он довольно тяжёлый, но вам удалось открыть его. Под люком оказалась глубокая яма, стены которой покрывает толстый слой паутины. Держа свой светильник над самым краем, вы заметили внизу груды золотых монет. Рядом с монетами стоит небольшой сундук из непонятного черного материала. Поверхность сундука украшена резьбой в виде переплетающихся паучьих лап, но хорошо рассмотреть его не получается. От вида этого сундука вас бросает в дрожь, но там, внизу, куча золота, и возможно сама яма уже давно всеми покинута. Вы попытаетесь добраться до золота и вытащить сундук? Или захлопнете люк и продолжите свой путь?

ЗАХЛОПНУТЬ ЛЮК И ОТПРАВИТЬСЯ ДАЛЬШЕ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация)

ПОПЫТАТЬСЯ ДОСТАТЬ ЗОЛОТО: Исследование 4 (4 монеты)

ПОПЫТАТЬСЯ ДОСТАТЬ ЗОЛОТО И СУНДУК: (перейдите к параграфу 107)

54- Ваш отряд добирается до лагеря глогосов. Как только эти серые существа с грубой кожей заметили вас своими светящимися, красными глазами, то

немедленно окружили. Вы попытаетесь договориться с ними или повернете назад?

ПОПЫТАТЬСЯ ДОГОВОРИТЬСЯ: Исследование 4 (+1 репутация), Исследование 6 (горшок, +1 репутация)
Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

ПОВЕРНУТЬ НАЗАД: Исследование 3 (монета),

Событие при провале (при любом выборе): Вам пришлось убежать, и вы не смогли найти безопасного места для постройки заставы

55- Вы взбираетесь вверх по скользкому коридору, стены которого покрыты мхом. Вскоре пещера покрывается льдом, а резкий холодный ветер пытается сорвать ваш плащ. Вы замечаете низкое, серое существо. Оно большое, а глаза ярко светятся – это глогос, пытающееся вытащить, какой то предмет изо льда. Немного впереди, вы находите кучу дров, а дальше из пещеры открывается вид на лесистый склон. Если вы разожжёте костёр около ледяного нароста, возможно, удастся растопить лёд. Вы предложите глогосу свою помощь и разожжёте огонь или продолжите путешествие?

РАЗЖЕЧЬ ОГОНЬ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 109)

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ ЛЕДЯНУЮ ПЕЩЕРУ: Исследование 3 (две монеты), Исследование 6 (четыре монеты, руда)

Событие при провале (если решили разжечь огонь): Вы потратили слишком много времени разжигая костёр и пришлось поворачивать обратно в деревню. Вы не смогли найти безопасного места для постройки следующей заставы.

56- Вы продвигаетесь через тёплую пещеру, заросшую грибами. Вы уже собрались срезать немного грибов, когда услышали ужасный шипящий звук. Через мгновение, громадная, чёрная жаба с горящими желтыми глазами возникла из тени. «Нешданные Хости» - недовольно шипит жаба. Вы убежите или попытаетесь договориться?

УБЕЖАТЬ: Исследование 3 (монета, -1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ ДОГОВОРИТЬСЯ: Исследование 5 (четыре монеты, гриб, +1 репутация), Исследование 8 (три монеты, гриб, горшок, +1 репутация)

Событие при провале (при любом выборе): Жаба преследует вас, и вы не смогли найти безопасного места для постройки заставы.



57- Когда вы ищете место для ночевки, ваш отряд находит в пещере заброшенную башню. Вы с опаской входите внутрь, прижавшись друг к другу. Неожиданно, из темноты выскакивает красноглазое существо, похожее на лягушку, с чёрной кожей и огромным животом. Уставившись на вас своими огромными глазищами, оно обращается к вам. «Это моя башня, если хотите провести в ней ночь, платите!». Вы отдадите ему золото или попытаете договориться с ним?

ЗАПЛАТИТЬ: Исследование 1 и заплатите 2 монеты (нет награды)

ПОПРОБОВАТЬ ДОГОВОРИТЬСЯ: Исследование 6 (четыре монеты, горшок, +1 репутация)

Событие при провале (при любом выборе): Существо похожее на лягушку впадает в ярость и преследует вас, вы не смогли найти безопасного места для постройки заставы.

58- Вы осторожно продвигаетесь по пещере, вымощенной булыжником. Внезапно, шесть глогосов с красными, светящимися во тьме глазами, окружают вас. И со словами: «Вы арестованы за вредительство делу глогосов» - связывают вам руки. Вы остаетесь на поляне со связанными руками, вместе с двумя глогосами стражниками. Вы попытаете убедить стражу в своей невиновности или попытаете их разжалобить?

ПОПЫТАТЬСЯ РАСЖАЛОБИТЬ СТРАЖУ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация), Исследование 6 (монета, руда, -1 репутация)

УБЕДИТЬ СТРАЖУ ОТПУСТИТЬ ВАС: Исследование 4 (три монеты, +1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, верёвка, +2 репутация)

Событие при провале (при любом выборе): Вам пришлось убежать от глогоса-стражника, и вы не смогли найти безопасного места для постройки следующей заставы.

59- Вы добираетесь до пещеры со стенами, гладкими как стекло. Сотни улиток, размером с овцу, медленно ползут по стенам и потолку в хаотичном порядке. Они оставляют за собой липкий след, который образует запутанный узор. Вы едва делаете несколько шагов, как поскользываетесь на слизи и падаете на пол пещеры. Вы попытаете пересечь пещеру или повернёте назад?

ПОВЕРНУТЬ НАЗАД: Исследование 2 (монета)

ПЕРЕСЕЧЬ ПЕЩЕРУ: Исследование 4 (две монеты, зелье, +1 репутация), Исследование 7 (гриб, руда, зелье, +1 репутация)

60- Круглый вход, вырубленный в скале, ведёт к тёмным ступеням. Вы взбираетесь по ним, пока не находите большое медное колесо, наполовину зарытое в землю. Оно покрыто странными знаками, и вы быстро понимаете, что это карта близлежащих пещер. Вы можете потратить время и откопать колесо, чтобы увидеть всю карту или продолжить путешествие.

ОТКОПАТЬ КОЛЕСО: Исследование 4 (возьмите 1 дополнительную карту пещеры), Исследование 6 (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, аметист)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (три монеты), Исследование 6 (пять монет, верёвка)

61- Ваш путь проходит через низкий, холодный грот, стены которого покрыты ярко-голубым мхом. Внезапно, вы натываетесь на бородатого человека, с ящиком, доверху набитым свитками. «Меня зовут Брерик. Я знаменитый картограф. Хотите купить карту?» Вы хотите торговаться с человеком или продолжите исследование?

ТОРГОВАТЬСЯ ЗА КАРТУ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАТЬ ГРОТ: Исследование 3 (монета, рыба), Исследование 6 (четыре монеты, верёвка)

62- Вы идёте по квадратному туннелю, чьи гладкие стены мастерски вырублены в скале. Вскоре, вы добираетесь до высокого зала. В центре, над землёй, парит громадный кристалл. Он излучает тусклое фиолетовое свечение и при вашем приближении голос наполняет комнату. «Я кристалл предсказаний. Если ты докажешь, что достоин, то я поделюсь с тобой знаниями». Вы продолжите разговаривать с кристаллом или исследуете несколько примыкающих коридоров?

ИССЛЕДОВАТЬ КОРРИДОРЫ: Исследование 3 (две монеты), Исследование 5 (монета, рыба, гриб)

ДОКАЗАТЬ КРИСТАЛЛУ, ЧТО ВЫ ДОСТОЙНЫ: Исследование 3 (+1 репутация), Исследование 6 (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, +2 репутация)



63- Вы останавливаетесь у торгового поста, расположенного на берегу подземной реки. Яркие фонари освещают пристань, где маленькие лодки, привязанные крепкими верёвками, качаются вверх и вниз на волнах. Неподалёку, стоит лысый мужчина в длинной красной мантии, который сразу подходит к вам, едва заметив. «У меня есть деловое предложение. Я достал карту, ведущую к старому хранилищу сокровищ, но в одиночку опасюсь отправляться на поиски. Я готов поделиться всем, что мы найдём, если вы пойдёте со мной». Вы присоединитесь к человеку или останетесь торговать на посту?

ТОРГОВАТЬ НА ТОРГОВОМ ПОСТУ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (фрукт)

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ПОИСКАМ ЧЕЛОВЕКА: Исследование 3 (монета, +1 репутация), Исследование 7 (монета, аметист, +2 репутации)

Бонус: + 1 фонарь если у вас есть верёвка

64- Ваш отряд находит маленький плот на берегу большой подземной реки, чьи воды спокойны и чисты. Вы решаете взобраться на борт и посмотреть, что можно найти вниз по реке. Косяк крошечных серебряных рыбок плывёт за вами, с каждой секундой увеличиваясь в размерах. Внезапно, косяк рассыпается в разные стороны, исчезая в глубине, и нечто большое и тёмное неясно вырисовывается под вашим маленьким плотом. Открываются четыре красных глаза, и огромная рыба возникает из воды. Она подталкивает носом ваш плот к берегу. Вы будете грести к берегу или попытаетесь наперекор огромной рыбе проплыть дальше по реке?

ГРЕСТИ К БЕРЕГУ: Исследование 3 (монета)

ГРЕСТИ ОТ БЕРЕГА: Исследование 5 (две рыбы, +1 репутация), Исследование 8 (рыба, аметист, +1 репутация)

65- Проходя подземную галерею, которую облюбовали пауки, в одном из коконов вы замечаете уголок какой то книги. Вытащив ее, и немного почистив от липкой паутины, вы кидаете книгу в рюкзак, с расчетом осмотреть ее на следующем привале. Через несколько поворотов дороги встречаете, худую женщину в тёмном плаще с деревянным посохом. Её лицо скрыто в тени капюшона. Не открывая своего лица, женщина обращается к вам: «Я вынуждена спросить вас, не видели ли вы на своем пути книгу в старинном переплете», говорит она. «Вчера на привале я была неосторожна и несколько гигантских пауков утащили ее. Это древняя книга знаний. Она рассказывает о древнем королевстве, которое правило этими пещерами много веков назад. И эта книга в единственном экземпляре.

Скажите, не попадалась ли она вам?». Вы решите помочь женщине вернуть ей книгу или оставите себе?

ПОМОЧЬ ЖЕНЩИНЕ И ОТДАТЬ КНИГУ: Исследование 3 (+1 репутация), Исследование 6 (бумага, + 2 репутации)

ОСТАВИТЬ КНИГУ СЕБЕ: Исследование 4 (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, -1 репутация), Исследование 6 (пять монет, возьмите 1 дополнительную карту пещеры, -1 репутация)

66- Ваш отряд нашёл маленькую лодку на берегу спокойной, чистой реки. Вы решаете поплыть вниз по течению и посмотреть, что можно там найти. Вы проплываете мимо зарослей огромных грибов, стай летучих мышей, висящих в тиши в сводах высоких залов, и даже нескольких застав, построенных вдоль каменного берега. Когда вы поворачиваете в новый проход, вода начинает бурлить. Опасные острые скалы возникают со всех сторон, угрожая в щепки разбить вашу маленькую лодку. Справа вы замечаете песчаный берег. Высадитесь на берег или бросите вызов порогам реки?

ОСТАНОВИТЬ ЛОДКУ И ИССЛЕДОВАТЬ БЕРЕГ: Исследование 2 (зелье), Исследование 4 (две рыбы)

БРОСИТЬ ВЫЗОВ ПОРОГАМ РЕКИ: Исследование 7 (шесть монет, руда)

67- Вы с осторожностью входите в огромную пещеру, наполненную руинами рассыпающегося города. Когда вы бродите между обломками рухнувших стен, вы чувствуете запах горящих дров, и вскоре выходите к костру. Перед костром сидит путешественник, завернувшийся в плащ. «Я тщательно осмотрел каждый дюйм этого города, и вы не найдёте здесь сокровищ. Однако, возможно, вы сможете уговорить меня поделиться моими знаниями об этом месте. Конечно, если предложите правильную цену». Кто знает, может быть он только что прибыл сюда. Вы сядете у костра и попытаетесь убедить его поделиться знаниями или продолжите самостоятельно исследовать это место?

УБЕДИТЬ ЧЕЛОВЕКА РАССКАЗАТЬ О ГОРОДЕ: Исследование 2 и заплатите 1 монету (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, +1 репутация), Исследование 5 (возьмите 1 дополнительную карту пещеры, +2 репутация)

САМОСТОЯТЕЛЬНО ИССЛЕДОВАТЬ ГОРОД: Исследование 3 (зелье), Исследование 8 (аметист, горшок)





68- Вы проходите через грот, покрытый древней резьбой в виде рыб и пауков. Вы замечаете палатки, установленные в круг, и затухающий костёр около них испускает зловещую струйку дыма. При приближении вы слышите нарастающее похрюкивание. На земле около костра, сидит неопрятная женщина. Она закутана в шерстяное одеяло, и при вашем приближении приподнимает голову. «Наше стадо свиней забрело, в кусты жгучего дурмана. Теперь они только и делают, что лежат и похрюкивают» - хрипло говорит она. «Что бы побыстрее привести их в чувство, нам нужен отвар из чёрного корня». Вы поищите чёрный корень для них и приготовите отвар? Или проигнорируете и продолжите исследование пещер?

ПРОДОЛЖИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ ПЕЩЕР: Исследование 2 (три монеты, -1 репутация), Исследование 5 (три монеты, верёвка, -1 репутация)

НАЙТИ ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ: Исследование 4 (гриб, +1 репутация), Исследование 7 (монета, руда, +2 репутация)

69- Ваш отряд нашёл палатку, установленную под большим лицом, вырубленным в скале. У лица четыре глаза, и на нём вырезан сложный геометрический рисунок. Угли в лагерном костре ещё тлеют, и вы понимаете, что владелец палатки неподалёку. В дальнем конце пещеры вы замечаете возвращающегося хозяина – приземистое существо с серой кожей, круглыми красными глазами и рядами шипов на спине – это глогос. Вы продолжите исследования пещер? Или подождёте и попытаете подружиться с ним?

ПОДРУЖИТЬСЯ С ГЛОГОСОМ: Исследование 4 (монета, +1 репутация), Исследование 6 (две монеты, гриб, +2 репутации)

ИССЛЕДОВАТЬ ПЕЩЕРЫ: Исследование 3 (зелье), Исследование 7 (монета, горшок, зелье)

70- Ваш отряд добрался до зала, наполненного липкой белой паутиной. Около входа в зал вы видите растерянного странника. «Пауки утащили в свое логово мои вещи. Вы могли бы помочь мне вернуть их?». Вы не видите вокруг пауков, но сердце выпрыгивает из груди при мысли о необходимости войти в опасное логово. Вы рискнёте помочь страннику? Или со всех ног покинете это место?

ПОПРОБОВАТЬ ВЕРНУТЬ ВЕЩИ: Исследование 5 (в благодарность странник хочет присоединиться к вам, возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, +1 репутация)

ПОКИНУТЬ МЕСТО: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, бумага, -1 репутация)

71- Ваш отряд добрался до входа в огромную подземную библиотеку. Массивные железные двери преграждают путь, а низенький привратник сидит у двери за старым столом, внимательно читая древнюю книгу. «За плату вы можете посетить библиотеку», объясняет он. Вы оплатите вход или оставите человека наедине с пыльной книгой?

ОПЛАТИТЬ ПОСЕЩЕНИЕ БИБЛИОТЕКИ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (бумага, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета), Исследование 6 (четыре монеты, верёвка)

72- У входа в сеть пещер вы встречаете бородатого путешественника в кожаной броне. Он рассказывает вам о пещере с приведениями, полной сокровищ. По его словам, неисчислимы богатства спрятаны в тайнике. Любопытство переполняет вас, и вы следуете по его стопам. Когда вы добираетесь до входа в пещеру, мороз пробегает по вашей спине, и вы слышите слабый шепот, долетающий до вас с подземным ветром. Прямо у входа лежит куча костей. Вы светите фонарями внутрь, собирая всё мужество в кулак, когда, внезапно, вы слышите окрик в зале позади вас. Вы с осторожностью пойдёте в пещеру с приведениями или разберётесь кто кричал?

ВОЙТИ В ПЕЩЕРУ С ПРИВЕДЕНИЯМИ: (перейдите к параграфу 110)

РАЗОБРАТЬСЯ КТО КРИЧАЛ: (перейдите к параграфу 111)

73- Вы подходите к большому тёмному озеру. Пройдя по его берегу, замечаете два горящих глаза, следящих за вами из толщи воды. Через мгновение, появляется огромная рыба, мерцающая в свете ваших фонарей чешуей, размером с колесо телеги. «Я великий Зорхим», говорит рыба. «И мне нужна ваша помощь. Я ищу древний драгоценный камень. Верните мне камень, и я щедро награжу вас». Вы примите его задание или продолжите исследовать близлежащие пещеры?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета, -1 репутация), Исследование 7 (пять монет, руда, -1 репутация)

НАЙТИ ДРАГОЦЕННЫЙ КАМЕНЬ: Исследование 5 (отдать камень: рыба, зелье, +1 репутация. оставить камень себе: аметист, -2 репутации)



74- В середине пещеры вы натываетесь на холщовую сумку, из которой вываливаются монеты. Вы возьмете сумку и уйдете, пока никто не заметил? Или поищите хозяина сумки?

ВЗЯТЬ СУМКУ: (перейдите к параграфу 112)

ПОИСКАТЬ ХОЗЯИНА СУМКИ: Исследование 1 (перейдите к параграфу 113)

***Событие при провале (если решили поискать хозяина сумки):** Вы потратили несколько часов на поиски, но не смогли найти хозяина сумки. Вы возвращаетесь, чтобы забрать сумку, но застаёте другого человека, ворующего её. Не смотря на погоню, негодяй смог скрыться с вашими монетами. Вы потратили слишком много времени, и возвращаетесь в деревню, не найдя хорошего места для новой заставы.*

75- Ваш отряд наткнулся на морщинистого старика, идущего по дороге. Его ноги заплетаются, но сам он насвистывает веселую мелодию, а за его плечами виден огромный, кожаный мешок. Периодически старик останавливается, что бы вытереть пот со лба. Когда вы приближаетесь, он обращается к вам: «Невероятно тяжёлый мешок», жалуется он. «Можешь помочь мне донести его до ближайшего поселения?».

ПОМОЧ СТАРИКУ: Исследование 3 (+1 репутация), Исследование 6 (пять монет, +1 репутация)

ПОТРЕБОВАТЬ НАГРАДУ ЗА ПОМОЩЬ: Исследование 2 (три монеты, -1 репутация), Исследование 5 (шесть монет, -1 репутация)

***Событие при провале (если решили требовать плату за помощь):** От вашего требования старик приходит в негодование и начинает ругать вас. Неожиданно впереди появляется группа местных жителей, идущая вам навстречу, которые вышли встречать старика. Услышав его слова, они заявляют, что не хотят вас тут видеть. Вам придётся вернуться в деревню так и не найдя безопасного места для новой заставы.*

76- Вы идёте по коридору, который приводит в такую огромную пещеру, что не видно её конца. Недалеко от вас вы замечаете поселение свинолюдов, но когда вы подходите ближе оказывается, что в поселение никого нет. Ваше внимание привлекает шум, который доносится с другой стороны поселения. Немного подумав, вы идете узнать, что тут происходит. Оказывается, все жители собрались за поселением для строительства плотины. Поднимающаяся вода в реке грозит затопить их грибные поля и жители в спешке возводят дамбу. Вы предложите им свою помощь или продолжите путешествия, исследуя пещеры?

ПРОДОЛЖИТЬ ПОИСКИ МЕСТА ДЛЯ ЗАСТАВЫ:

Исследование 3 (две монеты, -1 репутация),

Исследование 7 (две верёвки, -1 репутация)

ПОМОГАТЬ СТРОИТЬ ДАМБУ: Исследование 5 (гриб, +2 репутации), Исследование 7 (гриб, верёвка, +2 репутации)

77- Вы осторожно идёте по узкой пещерной дороге, когда вам на встречу выпрыгивает серое существо с грубой кожей, красными глазами и рядами шипов на спине – это глогос. В руках существо держит большую дубину. «Гладкокожие с поверхности», говорит он. Вы собираетесь скрыться от него или попытаетесь подружиться?

СКРЫТЬСЯ: Исследование 3 (верёвка, -1 репутация)

УБЕДИТЬ ЕГО, ЧТО ВЫ ДРУГ: Исследование 4 (монета, +1 репутация), Исследование 6 (две монеты, горшок, +1 репутация)

***Событие при провале (если решили скрыться):** Вы так вымотались убегая по пещерам от глогоса, что вынуждены возвращаться в деревню так и не найдя безопасного места для новой заставы.*

78- Вы находите деревянный мост, висящий над чёрной бездной. Стаи летучих мышей пролетают над вами, издавая пронзительные звуки, когда вы вступаете на него. На другом конце вы находите широкий уступ с люком в земле. В середине люка есть решетчатое окно, через которое можно заглянуть внутрь. Рядом с люком сидит бледное существо, похожее на лягушку. Оно поднимает голову и его глаза расширяются от удивления. «Пожалуйста, помогите мне! Я уронила мой прекрасный зонтик, в этот гнусный люк и не знаю, как мне его достать обратно» - умоляет оно. На люке висит крепкий замок. Вы попытаетесь сломать замок или уйдёте, продолжив исследовать местность?

ОСТАВИТЬ ЛЯГУШКУ: Исследование 3 (монета, -1 репутация), Исследование 7 (два горшка, -1 репутация)

ПОМОЧ ЛЯГУШКЕ: Исследование 4 (верёвка, +1 репутация)



79- Вы следуете по узкой тропе вдоль глубокой круглой ямы, которая спускается всё ниже и ниже во тьму. Каменный пол на дне покрыт тёмной слизью, но вы не можете понять, откуда она взялась. Один из ваших товарищей ступил в слизь и тут же прилип. Понадобились усилия всего отряда, чтобы освободить его. За лужей слизи виднеется проход, который начинается с ряда сломанных колон. Вы попытаетесь перебраться через слизь или вернётесь тем путём, которым пришли сюда?

ПЕРЕБРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ СЛИЗЬ: Исследование 6 (аметист, зелье)

ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД: Исследование 3 (гриб), Исследование 5 (пять монет)

80- Вы натываетесь на огромный железный сундук, размером с целый дом. Сундуку тёмный и обветренный, покрыт запутанным трёхгранным рисунком. Вы попытаетесь открыть его или продолжите свой путь?

ПОПРОБОВАТЬ ОТКРЫТЬ МАССИВНЫЙ СУНДУК: Исследование 7 (девять монет, бумага, +1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (гриб), Исследование 4 (две монеты, гриб)

81- На пересечении пещер вы находите торговый пост. Путешественники всех видов и размеров окружили маленькую, деревянную хижину – грубокожие глогосы, широкоглазые рыболодцы, и торговцы одетые в залатанные разноцветные халаты. Воздух наполнен запахами специй, грязи и жареной пищи. Вы хотите остановиться и поторговать?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (монета), Исследование 5 (руда)

ТОРГОВАТЬ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (бумага, +1 репутация), Исследование 6 и заплатите 2 монеты (две руды, +1 репутация)

82- Ваш отряд двигается по тропе вдоль огромного зала. Когда вы добираетесь до вершины, то натываетесь на огромную чёрную дверь, на которой вырезан рисунок летучей мыши, с расправленными крыльями, словно она готовится взлететь. Вы попытаетесь открыть дверь или пойдёте дальше исследовать пещеры?

ПРОЙТИ МИМО: Исследование 3 (монета, -1 репутация)

ОТКРЫТЬ ДЕРЬ: Исследование 5 (две монеты, рыба, +1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, руда, +1 репутация)

83- Густой туман укрывает пол коридора. Вы взбираетесь на пригорок и решаете передохнуть. Неожиданно, грохот наполняет воздух, пригорок шатается и начинает двигаться сквозь пещеру. Вы понимаете, что находитесь на спине огромного существа. Вы спускаетесь на его шею и подходите к голове, где тёмные круглые глаза, размером с озеро, с прищуром смотрят на вас. Вы останетесь на существе или попытаетесь слезть, пока не забрались слишком далеко?

СПРЫГНУТЬ И ИССЛЕДОВАТЬ МЕСТНОСТЬ: (перейдите к параграфу 114)

ОСТАТЬСЯ НА СУЩЕСТВЕ: (перейдите к параграфу 115)

84- В одной из пещер вы попадаете в густой лес, состоящий из гигантских грибов. Потратив много времени, что бы найти нужную тропу, вы попадаете на небольшую поляну, в центре которой растёт высокий гриб, на шляпке которого, сидит огромная синяя гусеница. Кажется, она чем то расстроена. Увидев вас она приободряется и обращается к вам «Я попала в затруднительное положение. Я не могу покинуть гриб, а вместе с тем, где то в чаще грибного леса, я потеряла свой ларец. Не могли бы вы оказать мне помощь, отыскав и вернув его?».

ПОМОЧЬ ГУСЕНИЦЕ, ОТПРАВИТСЯ ИСКАТЬ ЛАРЕЦ: Исследование 5 (верёвка, +2 репутации)

Бонус: +1 фонарь если у вас есть верёвка

ОСТАВИТЬ ГУСЕНИЦУ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация),

Исследование 7 (две монеты, руда, зелье, -1 репутация)

85- Ваш отряд проходит по деревянному мосту, висящему над подземным водопадом. На другой стороне, около деревянной повозки, наполненной ящиками и сумками, стоит человек в синей накидке. Одно из колёс повозки лежит неподалёку на полу пещеры, треснувшее и сломанное. «Если ты поможешь мне починит повозку, то я награжу тебя», говорит человек. Немного позади повозки вы замечаете несколько вещей, которые, по-видимому, незаметно выпали с повозки, когда сломалось колесо. Вы поможете ему с колесом или попытаете присвоить чужие вещи?

ПРИСВОИТЬ ВЕЩИ: Исследование 3 (гриб, зелье, -1 репутация), Исследование 6 (две монеты, верёвка, -1 репутация)

ПОМОЧЬ ЧЕЛОВЕКУ ОТРЕМОНТИРОВАТЬ КОЛЕСО: Исследование 5 (горшок, зелье, +1 репутация), Исследование 8 (два горшка, зелье, +1 репутация)



Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

86- Вы вышли из леса и направляетесь к ближайшему поселению, вдалеке уже можно различить крыши домов, но тут из кустов доносится: «Псс! Сюда! Идите сюда!». Когда вы обходите кусты то видите вход в пещеру и рядом свинолюда. Он боязливо оглянувшись по сторонам, обращается к вам. «У меня здесь, целая пещера спелых грибов. Я собираюсь собрать их все и продать на рынке. Но одному мне никак не справиться. А оставить их без присмотра, что бы найти помощь, я не хочу, так как боюсь, что пока меня не будет, их просто растащат. Но ваши лица мне кажутся честными. Вы могли бы мне помочь?»

ПОМОЧЬ СВИНОЛЮДУ В СБОРЕ ГРИБОВ: Исследование 3 (гриб, +1 репутация)

ПОМОЧЬ НЕ ТОЛЬКО СОБРАТЬ ГРИБЫ, НО И ДОСТАВИТЬ ИХ ЗАТЕМ В ГОРОД: Исследование 4 (три монеты, +1 репутация), Исследование 7 (три монеты, аметист, +1 репутация)

87- Вы проходите через пещеру, плотно застроенную зданиями. Некоторые из них окончены, другие только строятся. Вы находите пустой клочок никому не нужного грязного болота. Понадобится много сил и удача, чтобы сделать его пригодным для строительства. Забыть про болото и отправиться путешествовать дальше? Или вы займёте его и попробуете осушить под застройку?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 5 (горшок)

ПОПРОБОВАТЬ ОСУШИТЬ БОЛОТО: Исследование 3 (гриб, +1 репутация), Исследование 8 (две монеты, аметист, +1 репутация)

88- С трудом пробираясь через тусклую пещеру, вы подходите к маленькому дому. При вашем приближении дверь открывает женщина с бледным лицом. «Ты не мог бы найти мне немного еды? Я ужасно голодна. Я буду счастлива, если ты сможешь найти гриб или рыбу для меня», просит она. Пока вы разговариваете с ней, то замечаете на полу в доме сумку, наполненную до краёв монетами. Очевидно, что женщина могла бы хорошо заплатить за еду. Вы найдёте ей что-нибудь поесть или продолжите путешествие?

ПОИСКАТЬ В ПЕЩЕРЕ ЕДУ ОТДАТЬ ЖЕНЩИНЕ: Исследование 4 (три монеты, +1 репутация), Исследование 7 (шесть монет, +2 репутации)

ПОИСКАТЬ В ПЕЩЕРЕ ЕДУ И ПРОДАТЬ ЖЕНЩИНЕ: Исследование 3 (четыре монеты, -1 репутация), Исследование 6 (семь монет, -1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация), Исследование 4 (две монеты, гриб, -1 репутация)

89- Вы выходите прямо к воротам древнего храма, его стены сложены из огромных каменных блоков. Храм давно заброшен, толстые стен густо увиты плющом, а двери сорваны с петель и валяются недалеко от входа. Внутри, в полумраке, видна обсидиановая статуя какого то существа, в свете, проникающем сквозь оконные проемы, можно различить, на ее руках и шее золотые украшения. Интересно, почему никто до сих пор их не снял?

ИССЛЕДОВАТЬ ТЕРРИТОРИЮ ВОКРУГ ХРАМА: Исследование 2 (зелье)

ИССЛЕДОВАТЬ ХРАМ ВНУТРИ: Исследование 4 (четыре монеты)

СНЯТЬ УКРАШЕНИЯ СО СТАТУИ: Исследование 6 (десять монет, -1 репутация)

90- Возле маленькой таверны в центре пещеры, заросшей блестящим мхом, к вам подходит человек в плаще. «Мне нужна помощь для защиты таверны от мигрирующей стаи гигантских крыс, путь которой проходит через нашу пещеру. Ты можешь помочь мне, заколотить досками окна и двери в здании?» Пока человек говорит, вы замечаете, что он не очень хорошо выглядит и прихрамывает. Учитывая его ослабленное состояние, ему явно не помешает помощь. Вы остановитесь и попытаете защитить таверну или продолжите поиски?

ЗАКОЛАЧИВАТЬ ОКНА И ДВЕРИ: Исследование 4 (+1 репутация), Исследование 6 (монета, верёвка, +2 репутации)

ПОМОЧЬ В ЗАКОЛАЧИВАНИИ, НО ПОТРЕБОВАТЬ ПЛАТУ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация), Исследование 7 (пять монет, аметист, -2 репутации)



91- Ваш отряд остановился отдохнуть возле горячего источника. Прогуливаясь по его берегу, вы замечаете старый указательный знак, поваленный на землю. Вы ставите его на место и видите надпись: «Город Сарсус». Вот это удача! Среди путешественников ходят легенды о затерянном городе Сарсусе. О месте, наполненном драгоценными артефактами и древними чудесами. Но вы не можете разобраться в какую сторону раньше указывал знак. Вы останетесь и обыщите местность около горячего источника или попробуете угадать в какой стороне потерянный город?

ОСТАТЬСЯ ОКОЛО ГОРЯЧЕГО ИСТОЧНИКА: Исследование 3 (гриб), Исследование 5 (две монеты, два гриба)

ИСКАТЬ ПОТЕРЯННЫЙ ГОРОД: Исследование 7 (четыре монеты, горшок, +1 репутация)
Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

92- Ваш отряд возвращается в хорошо изученный участок пещеры. Вот это удача! Вам посчастливилось встретить опытного проводника из рыболодцев. Он рассказывает, что может показать секретный проход, который ведёт к самой богатой коллекции аметистов, которую он когда-либо видел. Единственное препятствие – вы должны проплыть через подводный туннель, в котором не будет возможности набрать воздуха. Вы останетесь в безопасности изученных пещер? Или рискнёте проплыть по подводному проходу, полагаясь на свой запас воздуха и ловкость вашего отряда?

ОСТАТЬСЯ В БЕЗОПАСНОСТИ: Исследование 3 (две монеты)

РИСКНУТЬ ПРОПлыть ПО ПОДВОДНОМУ ТУННЕЛЮ: Исследование 4 (монета, рыба, +1 репутация), Исследование 8 (монета, два аметиста, +1 репутация)

93- За заброшенным каменным жилищем вы нашли старый колодец. Когда вы остановились чтобы напиться воды, то услышали какой-то шум, доносящийся из рощи за домом. Вы пойдёте в рощу, чтобы узнать причину шума, или покинете это место как можно быстрее?

ПОКИНУТЬ МЕСТО: Исследование 2 (монета)

ПОЙТИ В РОЩУ: (перейдите к параграфу 116)

94- Вы добрались до двери подземного монастыря. На ваш стук дверь открывает лысый монах. «Мы можем поделиться с тобой великим знанием, если ты докажешь, что достоин», говорит он. Пока он рассказывает, вы замечает неподалёку причал, на

котором рыбачит путешественник. Вы продолжите разговаривать с монахом? Или попрощаетесь с ним и попробуете словить немного рыбы?

СЛОВИТЬ НЕМНОГО РЫБЫ: Исследование 3 (рыба)

ДОКАЗАТЬ МОНАХУ, ЧТО ВЫ ДОСТОЙНЫ: Исследование 5 (бумага, +1 репутация), Исследование 7 (две бумаги, +1 репутация)

95- Когда вы проходите через давно заброшенные залы и коридоры подземного города, за одной из дверей вы слышите странный шум. Открыв дверь, вы попадаете в небольшой зал, в центре которого, находится непонятная конструкция. В полумраке от некоторых ее деталей исходит мистический, пульсирующий свет. Чуть позже, вы замечаете невысокого, усталого человека, в плаще, испещренном алхимическими знаками. Увидев вас, он повеселел, и, подойдя ближе заговорил: «Я великий алхимик и создатель чудесной машины, которая может превращать самые обычные грибы в сокровища. Но вот беда, когда я полностью закончил машину, у меня уже не осталось грибов. Я живу один, и для поиска грибов боюсь далеко отлучаться, оставив машину без присмотра. Вы могли бы мне помочь?». Хм... Возможно, вы всегда хотели оставить след в истории, например, поучаствовав в чудесном, и возможно немного опасном опыте по превращению гриба в сокровище. А вообще, у вас в рюкзаке, кажется, был кусок, подсохшего гриба... Что вы выберете?

ВЫЙТИ ИЗ ЗАЛА И ПРОДОЛЖИТЬ ПОИСКИ МЕСТА ДЛЯ ЗАСТАВЫ: Исследование 3 (монета)

ОТПРАВИТСЯ НА ПОИСКИ ГРИБОВ ДЛЯ ОПЫТА АЛХИМИКА: Исследование 4 (гриб, +1 репутация)

ОТПРАВИТЬ АЛХИМИКИ НА ПОИСКИ ГРИБОВ, А САМОМУ ПОПЫТАТЬСЯ ПРЕВРАТИТЬ КУСОК ЗАСОХШЕГО ГРИБА В, ЧТО НИБУДЬ СОКРОВИЩНОЕ: Исследование 7 (четыре монеты, аметист, -1 репутация)

96- В песчаной пещере, где лучи солнца падают вниз из разломов в потолке, вы встречаете человека из рыболодцев. Он сжимает старый, тяжёлый ключ. «Этот ключ открывает дверь древней сокровищницы, но я не могу её найти, и мои поиски не принесли мне ничего, кроме неприятностей. Пожалуйста, возьми его», говорит он. Он объясняет, где он уже искал и делится теориями, где хранилище может быть. Вы продолжите поиски двери? Или отдадите ключ следующему путешественнику, которого встретите?

ОТДАТЬ КЛЮЧ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (зелье, +1 репутация)

ПОИСКАТЬ ДВЕРЬ: Исследование 4 (Две монеты, рыба), Исследование 7 (шесть монет, аметист, +1 репутация)



97- Ваш отряд подходит к лагерю с ярко горящими факелами и пылающим огнём. Крупный бородатый мужчина приветствует вас и предлагает присесть и разделить его трапезу. Чем больше вы разговариваете с ним, тем ненормальнее он кажется. Он предлагает вам тарелку странного, синеватого супа. Вы съедите суп, в надежде, что ваш желудок справится с ним? Или попробуете отказаться от угощения, не обидев хозяина?

СЪЕСТЬ СУП: Исследование 3 (один из членов вашего отряда получает травму, +2 репутации)

ПОПЫТАТЬСЯ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УГОЩЕНИЯ: Исследование 5 (горшок, зелье), Исследование 7 (два горшка, +1 репутация)

Событие при провале (если решили съесть суп): Вы испытываете сильное расстройство пищеварения и еле доползли до деревни. Будем надеяться, что ночь хорошего сна заставит вас почувствовать себя лучше.

Событие при провале (если решили отказаться от угощения): Вы разозлили большого мужчину, и он впал в ярость. Вам пришлось убежать в деревню, так и не найдя хорошего места для следующей подземной заставы.

98- Вы вышли к солёной подземной бухте. Волны мягко плещутся о песчаный берег. На воде вы видите корабль, чьи окна ярко светятся. Вы решаете подплыть к кораблю, но стоя около воды, замечаете на дне моллюсков. Вы подплывёте к кораблю или нырнёте за моллюсками? Если удастся найти жемчуг, то его можно продать.

НЫРНУТЬ ЗА ЖЕМЧУГОМ: Исследование 3 (три монеты)

ПОДПЛЫТЬ К КОРАБЛЮ: (перейдите к параграфу 117)

99- За очередным поворотом пещеры вы натываетесь на тележку с вещами, но ее хозяина нигде не видно поблизости.

РОЗЫСКАТЬ ХОЗЯИНА ТЕЛЕЖКИ: Исследование 3 (зелье, +1 репутация)

ПОРЫТЬСЯ В ВЕЩАХ В ПОИСКАХ, ЧЕГО НИБУТЬ ПОЛЕЗНОГО: Исследование 4 (четыре монеты, -1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, аметист, -1 репутация)

100- Вы подходите к пещере, через которую текут горячие ручьи, и в воздухе витает запах серы. В одном из ручьёв вы замечаете блестящий камень, но вода, наверное, слишком горячая, для вашей обнажённой

руки. Вы попробуете достать камень? Или продолжите путешествие?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (монета), Исследование 4 (гриб)

ПОПРОБОВАТЬ ДОСТАТЬ КАМЕНЬ: Исследование 6 (аметист)

101*- Женщина выходит из клетки и заливается злобным смехом, ее кожа начинает темнеть, и женщина превращается в дракона с горящими глазами. «Наконец-то, я свободна, после сотен лет заточения! И всё благодаря тебе. Теперь никто не остановит меня!», пронзительно вопит существо. Вы попробуете убежать и спрятаться или попробуете хитростью заманить дракона назад в клетку?

ПОПРОБОВАТЬ СПРЯТАТЬСЯ: Исследование 2 (монета, -2 репутации)

ПОПРОБОВАТЬ ЗАМАНИТЬ ДРАКОНА В КЛЕТКУ: Исследование 8 (аметист, +3 репутации)

102*- «Я смогу рассказать тебе больше, когда мы дойдём до моего лагеря», объясняет бородатый человек. Он жестом приглашает вас последовать за ним и уведит прочь от палаток торговцев. Вы идёте вниз, через несколько темных коридоров со множеством ответвлений и поворотов, и оказываетесь в круглой пещере. Вы не замечаете никаких признаков его лагеря. Внезапно вы замечаете, что вашего проводника уже нет рядом, но вы продолжаете слышать его голос. «У меня к тебе такое предложение», говорит голос с нехорошей интонацией. «Выворачивай карманы, иначе я брошу тебя в этом лабиринте коридоров». Вы заплатите бывшему проводнику или будете искать выход самостоятельно?

ЗАПЛАТИТЬ: Исследование 2 и заплатите 1 монету (-1 репутация)

ИСКАТЬ ВЫХОД САМОМУ: Исследование 5 (две монеты, верёвка, +1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, верёвка, +1 репутация)



(три монеты)

103* - Вы решаете принять предложение лысого мужчины и отдохнуть в горячем источнике. Вы оставляете свои вещи неподалёку на берегу и входите в спокойную, тёплую воду. Но едва вы нашли место, чтобы присесть, и уже закрыли глаза, как заметили, что часть вещей пропала. Выскочив на берег, вы видите, как воришка скрылся в лесу из гигантский грибов, растущем неподалеку. К счастью ничего ценного в оставленных вещах не было. Вы оставите все как есть и продолжите путешествие или отправитесь в лес, что бы найти свои вещи?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (потеряйте две монеты)

ОТПРАВИТСЯ В ЛЕС НА ПОИСКИ: Исследование 5 (четыре монеты, +1 репутация), Исследование 7 (пять монет, рыба, +2 репутации)

104* - Вы пробуете засунуть существо в мешок. Оно оказывает сопротивление, издавая громкие вопли. Буквально сразу же вы чувствуете, как земля содрогается, и видите как из под завала камней и костей появилось существо исполинских, размеров и разметая все на своем пути бросилось к вам. Его огромный круглый живот такой большой, что может легко вместить весь ваш отряд. «АРХ!» - ревет он, и его голос сотрясает пещеру. «Сейчас я вас всех съем!» Вы попытаете убежите или переубедить монстра?

УБЕЖАТЬ: Исследование 2 (ничего)

ПЕРЕУБЕДИТЬ МОНСТРА: Исследование 7 (аметист, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

105* - Вы открываете коробку, отложив в сторону тяжёлую каменную крышку. Внутри вы обнаруживаете тёмную, бурлящую жидкость. Она выливается из коробки, обретая образ женщины, чёрного цвета, с непрерывно меняющимися чертами лица. «Спасибо, что освободили меня. Могу ли я присоединиться к вам, чтобы отблагодарить?» Вы примите её в свой отряд или откажете?

ОТКАЗАТЬСЯ: (перейдите к параграфу 106)

Позволить присоединиться к вам: (возьмите жителя Жидкая Женщина)

106* - Женщина расстроена ваши отказом. «Что же, в конце концов, я могу дать тебе небольшую награду». Она рассказывает вам, где можно найти тайник с монетами.

107* - Вы решаете достать из ямы и сундук и золото.

Очень осторожно вы спускаетесь с яму, кажется, тут действительно уже нет ничего опасного. Но как только вы касаетесь сундука, от стен ямы раздается зловещий шелест, будтодвигающиеся сотни лапок. Вы оставите затею, и бросите сундук или попытаете поднять его наверх?

ОСТАВИТЬ СУНДУК В ЯМЕ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 4 (монета, рыба, -1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ ВЫТЯНУТЬ СУНДУК ИЗ ЯМЫ: (перейдите к параграфу 108)

108* - Вы тяните угловатый сундук вверх, его острые резные, грани впиваются вам в руки, а за спиной шелест лап становится все ближе и громче. Наконец весь в паутине вам удается вытащить сундук из ямы на поверхность. Повозившись, некоторое время, вы открываете его. Сундук оказывается практически пустым, лишь на самом его дне, лежит кусок старого пергамента. Похоже, это карта, которая указывает место, где спрятан клад.

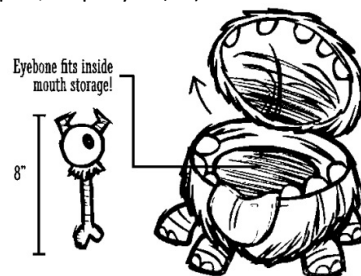
ИСКАТЬ СОКРОВИЩА: Исследование 2 (+2 репутации), Исследование 6 (шесть монет, +2 репутации)

Описание при провале: Вы потратили слишком много времени в поисках сокровищ и не нашли безопасного места для постройки заставы.

109* - Вы разводите большой костёр около ледяной глыбы глого. Постепенно лёд тает и из него в лапы существу падает предмет похожий на амулет. Глого смотрит на вас своими ярко-красными глазами и благодарит вас. «Эта вещь очень дорога мне. Я уже и не помню, как давно я потерял ее. Я хочу присоединиться к тебе, чтобы отблагодарить», просит он. Вы согласитесь принять его в отряд?

ВЗЯТЬ ГЛОГО С СОБОЙ: (возьмите жителя глого, +1 репутация)

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ЕГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: (гриб, +2 репутации)





110* - Вы игнорируете крик и осторожно входите в пещеру с приведениями. Проход извивается в разные стороны, пока вы окончательно не теряете дорогу. Когда вы проходите пещеру с крутыми стенами, в воздухе возникает бледное приведение, в одежде, похожей на лохмотья. Дрожь пробирает вас, лишая дара речи. Вы убежите и спрячетесь от приведения или попытаете поговорить с ним?

СПРЯТАТЬСЯ ОТ ПРИВЕДЕНИЯ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация)

ПОГОВОРИТЬ С ПРИВЕДЕНИЕМ: Исследование 4 (три монеты, +1 репутация), **Исследование 8** (два аметиста, +1 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждое перо

111* - Вы забывает о пещере и бежите на крик. Вы пробегаете коридор и видите женщину с длинными чёрными волосами, кучу рассыпавшихся вещей и пауков, которые быстренько собирают и уносят рассыпавшиеся вещи. Похоже, эта женщина алхимик, которую подкараулили и напугали гигантские пауки. От неожиданности женщина рассыпала свои товары, а пауки воспользовались случаем и быстренько их утаскивают. Женщина пытается им помешать, но у нее не очень хорошо получается. Можно попробовать ей как то помочь, хотя пауки в таком количестве представляют немалую опасность.

УТЕШИТЬ ЖЕНЩИНУ (ОПЕЧАЛЕННУЮ ПРОПАЖЕЙ ТОВАРА): Исследование 3 (+1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ ОТОБРАТЬ ЧАСТЬ ТОВАРОВ У ПАУКОВ: Исследование 7 (три монеты, аметист, +1 репутация)

112* - Вы хватаете сумку и бежите, рассыпая за собой монеты. Звук падающих монет наполняет пещеру звоном. Внезапно, вас окрикает злой мускулистый мужчина. «Стой! Это мои монеты!» Вы остановитесь и поговорите с ним или попытаете убежать и спрятаться с монетами?

ПОГОВОРИТЬ С НИМ: Исследование 2 (+1 репутация)

ПОПРОБОВАТЬ СПРЯТАТЬСЯ ОТ МУЖЧИНЫ: Исследование 6 (восемь монет, -1 репутация)

Событие при провале (если решили объяснить с ним): Даже вернув мужчине монеты, вы не в состоянии успокоить его, и вам приходится убежать в деревню, так и не найдя хорошего места для заставы.

Событие при провале (если решили спрятаться от мужчины): Вам не удаётся оторваться от разъярённого мужчины и приходится возвращаться в деревню, так и не найдя безопасного места для

заставы. Кроме того, вы умудрились потерять сумку с монетами.

113* - Вскоре вы находите хозяина сумки – большого, мускулистого мужчину, и возвращаете ему сумку с монетами. Он так счастлив, что делится с вами деньгами.

(две монеты, +1 репутация)

114* - Вы соскальзываете с животного и прыгаете на уступ неподалёку. Вы едва успели приземлиться, как вас окрикает человек. У него грубая, коричневая кожа, а белые волосы торчат в разные стороны. «Это был редкий пещерный мамонт», говорит он. «Я выслеживал его несколько месяцев. Если ты сможешь мне изучить его, то я не останусь в долгу». Вы поможете ему в изучении пещерного мамонта или продолжите путь?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЬ: Исследование 3 (монета)

ПОМОЧЬ ЧЕЛОВЕКУ В ИССЛЕДОВАНИИ: Исследование 5 (бумага, +1 репутация), **Исследование 7** (четыре монеты, бумага, +1 репутация)

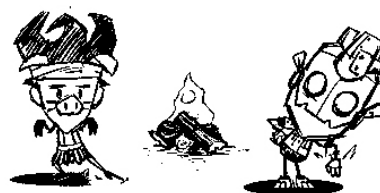
115* - Вы остаётесь на животном, и оно несколько часов идёт через запутанную сеть пещер. Сидя на его твёрдой спине, вы слышите крик. Осмотревшись, вы видите в одной из больших пещер, на одном из уступов человека, который с удивлением смотрит на вас и оживленно вам машет. Вы можете спрыгнуть с животного и поговорить с человеком или продолжить свое путешествие. Что вы решите?

СПРЫГНУТЬ И ПОГОВОРИТЬ С ЧЕЛОВЕКОМ: Исследование 5 (возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, +2 репутация)

Бонус: + 1 фонарь за каждый молоток

ОСТАТЬСЯ НА ЖИВОТНОМ И ЕХАТЬ ДАЛЬШЕ: Исследование 3 (две монеты), **Исследование 7** (две руды)

Событие при провале (если решили поговорить с человеком): Ваш прыжок с животного был неудачным, вы подвернули ногу. При каждом шаге чувствуется острая боль, придётся вернуться в деревню, так и не найдя безопасного места для следующей заставы.



116* - Когда вы углубляетесь в рощу то находите грядку с грибами. И хоть ее владельца поблизости не видно, тем не менее, она не выглядит заброшенной. Возможно хозяин грядки, один из свинолюдов просто ненадолго отлучился. Множество гигантских пауков снуют по противоположному краю плантации. Они вытаскивают грибы и куда-то их шустро уносят. Вы можете присоединиться к ним в разграблении грядки или же попробовать найти ее владельца, что бы спасти оставшийся урожай.

СОБИРАТЬ ГРИБЫ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация)

ИСКАТЬ ВЛАДЕЛЬЦА ГРЯДКИ: Исследование 5 (горшок, +1 репутация), **Исследование 7** (две монеты, горшок, зелье, +1 репутация)

Событие при провале (если решили искать владельца грядки): *Вы долго носитесь по роще и разным кустам, оглашая округу криками. В конце концов, вам заинтересовались гигантские пауки, и вам приходится убежать от них. Вы так устали и измучались, что сил и времени на новую заставу просто не остаётся.*

Событие при провале (если решили собирать грибы): *Как только вы вытащили свой первый гриб, гигантские пауки побежали в вашу сторону. Вероятно, что они решили, что им не нужны помощники в сборе урожая. Вы так устали и измучались, убегая от пауков, что сил и времени на новую заставу просто не остаётся.*

117* - Вы проплываете через бухту и по борту взбираетесь на корабль. Как только вы оказались на борту, корабль наполняется странными шорохами и скрипом, а все вокруг окутывается липким, желтым туманом. Вы замечаете маленькую лодку, пришвартованную к кораблю. Возможно, вам удастся перерубить верёвку, которой она привязана, и сбегать. Вы останетесь и продолжите исследование корабля или убежите на лодке?

УБЕЖАТЬ НА ЛОДКЕ: Исследование 3 (монета, рыба, -1 репутация)

ИССЛЕДОВАТЬ КОРАБЛЬ: Исследование 4 (две монеты, +1 репутация), **Исследование 7** (четыре монеты, аметист, +1 репутация)

118- Идя через древний лес, вы попадаете в область, где деревья лишены листьев и покрыты густой паутиной, тут царит полумрак и тишина. Тропа, по которой вы шли, становится все уже, вы первый из людей, кто идет по ней за долгое время. Приближаются сумерки. Вы продолжите путь, подбадривая себя? Или попытаете найти, что ни будь менее опасное и пугающее?

ПОЙТИ ПО ТРОПЕ ДАЛЬШЕ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 119), **Исследование 6** (перейдите к параграфу 120)

ПОВЕРНУТЬ НАЗАД И ПОИСКАТЬ В ДРУГОМ МЕСТЕ: Исследование 4 (две монеты, зелье)

119* - Вы проходите немного вперёд, но пугающий шелест лап впереди останавливает вас. И вы поворачиваете назад, в поиске чего ни будь менее опасного. (гриб)

120* - Тропа выводит вас на маленькую поляну с огромным коконом посредине, вокруг которого лежит куча объедков и костей. Вы быстро обыскиваете поляну и уходите, пока вас не заметил. (четыре монеты, верёвка, +1 репутация)

121- Вы выходите к настолько широкой подземной реке, что противоположный берег едва виден. Потратив большую часть дня на постройку добротного плота, вы начинаете путешествие на нем вниз по реке. За одним из ее поворотов на берегу у самой воды вы обнаруживаете поселение рыболодов. Увидев вас, жители начинают махать руками, призывая вас причалить к их берегу. Вам стало интересно, что же у них произошло и через минуту вы уже оказываетесь среди них. Судя по их рассказу, вчера в селе был праздник, и вождь селения так объелся, что сегодня с самого утра у него разболелся живот. Рыболоды просят осмотреть вождя, возможно среди вас есть доктор, который сможет ему помочь. Вы предложите свою помощь? Или оставите рыболодцев и поплывете дальше?

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 2 (рыба, -1 репутация)

ПОМОЧЬ ВОЖДЮ РЫБОЛЮДЦЕВ: Исследование 4 (рыба, +1 репутация), **Исследование 7** (четыре монеты, горшок, +2 репутации)

Бонус: +2 фонаря если у вас есть зелье



122- Ваш отряд путешествует по дороге, вымощенной булыжником, которая приводит в огромную, пещеру, заросшую высокими деревьями. Вдруг за одним из поворотов дороги в кустах вы слышите тихое всхлипывание. Раздвинув кусты, вы видите человека в дырявой одежде. Оказывается, что он задолжал старосте деревни приличную сумму денег, а отдать их не может, так как не смог собрать всей необходимой суммы и теперь не знает, что делать, и вынужден прятаться здесь, в лесу. «Можно мне пойти с вами?», с надеждой смотрит он на вас. Как вы поступите? Перед тем как вместе пойдёте дальше, пойдёте к старосте, что бы вы могли отдать за бедняка его долг? Или же попытаетесь вывести его тайком, так, что бы он не попался, на глаза своему кредитору?

ОПЛАТИТЬ ДОЛГ БЕДНЯКА: Исследование 4 и заплатите 2 монеты (возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, +2 репутации)

ДОЖДАТЬСЯ ВЕЧЕРА И ОСТОРОЖНО ПРОЙТИ ЭТУ МЕСТНОСТЬ: Исследование 3 (две монеты, возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, -1 репутация), Исследование 7 (шесть монет, возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью, -1 репутация)

123- Вы подходите к обрыву и видите внизу, на дне широкого ущелья, руины пещерного города. Несмотря на то, что дома выглядят рассыпающимися, несколько зданий будто нетронуты. Кажется, что город скорее покинут, чем уничтожен. Вы осматриваете стены ущелья в поиске пути вниз и понимаете, что спускаться придётся по отвесной скале. Вы попытаетесь спуститься по скале, чтобы добраться до города? Или потратите больше времени в поиске более подходящего пути?

СПУСТИТЬСЯ ПО СКАЛЕ: Исследование 7 (шесть монет, горшок, +1 репутация)

Бонус: +1 фонарь за каждую верёвку, которая у вас есть

ПОИСКАТЬ ДРУГОЙ ПУТЬ ВНИЗ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 124), Исследование 5 (перейдите к параграфу 125)

124*- Вы осматриваетесь вокруг, но не находите более лёгкого пути в город. Однако, вы замечаете по углам ущелья дозорные башни, которые можно обыскать в поисках чего-нибудь ценного.

(две монеты)

125*- Вы осматриваетесь вокруг, и понимаете, что нет более лёгкого пути вниз, чем проход, лежащий на двадцать шагов ниже по ущелью. Он поможет безопасно добраться до города. Вы осторожно спускаетесь вниз и достигаете прохода. Но оказавшись

там, понимаете, что это тупик и всего лишь ловушка для дураков. Осмотрев уступ в поисках чего-нибудь ценного, вам приходится вернуться обратно.

(две монеты, бумага)

126- Вы только начали путешествие, как один из членов вашего отряда сильно заболел. Выяснилось, что перед отправлением он наелся немытой еды. Вы вернётесь обратно и оставите его в деревне? Или продолжите путь, рассчитывая, что он быстро придёт к себе от желудочного недуга?

ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ: Исследование 3 (+1 репутация)

УБЕДИТЬ БОЛЬНОГО ПРОДОЛЖИТЬ ПОХОД: Исследование 5 (пять монет, рыба, один из членов вашего отряда получает травму, -1 репутация), Исследование 8 (пять монет, рыба, верёвка, один из членов вашего отряда получает травму, -1 репутация)

127- Проходя через комнату, вдоль которой текут тонкие водопады, ваш отряд встречает мускулистую женщину с обритой головой. «Тут, неподалёку, есть маленькая деревня рыболовцев. Они украли у меня сундук с золотом, когда я проходила мимо. Ты сможешь мне вернуть его?» - просит она, и её глаза загораются странным светом. Вы раньше никогда не слышали, чтобы рыболовцы причиняли вред путешественникам. Быть может, женщина не говорит всей правды. Вы поможете ей вернуть золото или найдёте рыболовцев и предупредите их о женщине?

ПОПРОБОВАТЬ ПОМОЧЬ ЖЕНЩИНЕ: Исследование 4 (три монеты, -1 репутация), Исследование 7 (пять монет, руда, -1 репутация)

НАЙТИ И ПРЕДУПРЕДИТЬ РЫБОЛОВЦЕВ: Исследование 3 (сидр, +1 репутация)



128- Вы спускаетесь по невысокой стене в горячую пещеру, наполненную туманом. В клубящемся паре вы можете рассмотреть лишь несколько шагов впереди. Вы двигаетесь, надеясь, что не сбились с пути, когда слышите в темноте громкое пыхтение. Через мгновение, большой свинолюд догоняет вас. В руках он сживает большую кирку, а его лицо и одежда покрыты грязью. «Слава богам, я нашёл хоть кого-нибудь!» - вскрикивает он. «Нечто, вроде призрака напугало меня, едва я нашел новую золотую жилу. Я потерял фонарь и едва смог найти дорогу! Ты можешь помочь мне, найти фонарь?» Вы поможете ему или исчезните и сами обыщите рудник?

ПОМОЧЬ СВИНОЛЮДУ: Исследование 4 (сидр, +1 репутация), Исследование 7 (монета, руда, сидр, +2 репутации)

ОБШАРИТЬ РУДНИК СВИНОЛЮДОВ: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация), Исследование 6 (монета, аметист, -1 репутация)

129- Ваш отряд натывается на хорошо одетого мужчину, опирающегося на трость, а его коричневые волосы с золотым отливом стянуты на затылке в длинную косу. «Эти пещеры просто наполнены опасностями. Но я могу провести вас безопасным путём, если вы позволите мне путешествовать с вами», говорит он. С его пояса свисает кожаный кошелек. Если хотите, то можно напасть на него и забрать золото. Вы позволите ему путешествовать с вами или откажетесь от помощи?

НАНЯТЬ ЧЕЛОВЕКА ПРОВОДНИКОМ: Исследование 3 и заплатите 1 монету (рыба, +1 репутация), Исследование 7 (шесть монет, горшок, +1 репутация)

ОТКАЗАТЬСЯ: Исследование 2 (монета), Исследование 4 (монета, гриб), Исследование 6 (две монеты, руда)

130- Пробираясь по щиколотки в тёплой воде, вы находите огромную трезубую вилку, торчащую из куска яркого коралла. Снизу приделана табличка: «Трезубец рыболодцев. Руками не трогать».

ВЫДЕРНУТЬ ВИЛКУ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 131)

ПРОТИВИТЬСЯ ИСКУШЕНИЮ И ОСТАВИТЬ ВИЛКУ В ПОКОЕ: Исследование 4 (монета, рыба), Исследование 7 (шесть монет, две рыбы)

131*- Выдернуть гигантскую вилку оказалось намного легче, чем вы думали. К сожалению для вас, Трезубец рыболодцев – это не магический меч, освобождённый безымянным королём из легендарного

камня, и дарующий соответствующую выгоду. Напротив, вы обнаруживаете, что вилка просто затыкает течь в водопроводной системе рыболодцев. Очень большую течь – и её прорвало. Вода забила сильной струёй, заливая пещеру. В спешке убегая, вы замечаете кожаный кошелек полный монет, просто лежащий в воде.

(три монеты, -1 репутация)

132- В этом квадратном зале, освещённом факелами, вы обнаруживаете, что кто-то играет на полу в крестики-нолики. Как бы то ни было, крестики выложены огромными грибами, а нолики разными странными фруктами. Вы не можете представить, что за существа играют в эту игру, но вокруг никого нет. В данный момент, фруктовая команда в шаге от выигрыша.

ПРИСВОИТЬ ФРУКТЫ И ГРИБЫ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 133)

СДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩИХ ХОД В КРЕСТИКИ-НОЛИКИ И ВЫИГРАТЬ ИГРУ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 135), Исследование 6 (перейдите к параграфу 134)

Событие при провале (если решили присвоить фрукты и грибы): Фрукты и грибы не хотят, чтобы их забирали! Они выпускают крошечные ножки и взбираются обратно на свои места. Вы понимаете, что здесь действуют силы, которые лучше не беспокоить (-1 репутация).

133*- Фрукты и грибы не хотят, чтобы их забирали! Они выпускают крошечные ножки и взбираются обратно на свои места. Вы понимаете, что здесь действуют силы, которые лучше не беспокоить. Мы можете проигнорировать возможные неприятные последствия и всё равно складываете их в свою сумку, не обращая ни на, что внимания или оставить все как есть и идти дальше.

ПРОДОЛЖИТЬ СБОР: (два гриба или два фрукта, -1 репутация)

ОСТАВИТЬ КАК ЕСТЬ: Исследование 3 (монета)



134*- Осмотрев пещеру, вы находите запасной фрукт, который добавляете в игру и выигрываете. К вашему удивлению, все маленькие фрукты начинают прыгать и пискляво ликовать, в том числе и фрукт, который вы только положили! Проигравшие грибы выпускают крошечные ножки и ручки и начинают слабо причитать, бесцельно блуждая, морально раздавленные поражением. Вскоре, они все без движения падают на землю. Затем снова вскакивают и начинают смеяться и танцевать с необъяснимой радостью. Выясняется, что они все хотят играть в новую игру. Вы и члены вашего отряда находите эти оживлённые фрукты и грибы нервными, но забавными.

(фрукт, гриб, +2 репутации)

135*- Осмотрев пещеру, вы находите запасной фрукт, который добавляете в игру и выигрываете. К вашему удивлению, все маленькие фрукты начинают прыгать и пискляво ликовать, в том числе и фрукт, который вы только положили! Проигравшие грибы выпускают крошечные ножки и ручки и начинают слабо причитать, бесцельно блуждая, морально раздавленные поражением. Вскоре, они все без движения падают на землю. Затем снова вскакивают и начинают смеяться и танцевать с необъяснимой радостью. Выясняется, что они все хотят играть в новую игру. Едва вы соглашаетесь, как один из членов вашего отряда не удержавшись, хватает один из грибов. Фрукты и грибы, крича от ужаса тихими голосками, разбегаются в разные стороны. Но вам удаётся поймать парочку в свою сумку.

(монета, -1 репутация, фрукт или гриб)

136- Вы наталкиваетесь на гулкий, залитый светом, зал, плотно затянутый шелковой паутиной. Не удивительно, что в нём находится много больших пауков. Удивительно другое - каждый паук в зале одет с большим вкусом, даже элегантно. Большинство из них расселись по стульям, пока остальные расслабляют свои многочисленные конечности на шелковой паутине. Один из пауков вежливо покашливает, словно давая вам понять, что вы что-то прерываете. Один из стульев стоит незанятым.

РАЗОГНАТЬ ПАУКОВ С ПРОНЗИТЕЛЬНЫМ КРИКОМ «ПРОЧЬ, ПРИСЛУЖНИКИ ВОСЬМИНОГО ИМПЕРАТОРА!», И ХОРОШЕНЬКО ОБЫСКАТЬ ПЕЩЕРУ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 137)

ЗАНЯТЬ ПУСТОЕ МЕСТО И ПОПРОБОВАТЬ ПОДДЕРЖАТЬ БЕСЕДУ: Исследование 6 (перейдите к параграфу 138)

137*- Гулкое эхо вашего крика заставляет пауков в панике бежать из комнаты. Вы в одиночестве стоите посреди комнаты опрокинутых стульев и странное чувство пустоты зреет внутри вас. Вы не можете в нём разобраться, но кажется, что вы упустили что-то очень важное.

(две монеты, -1 репутация)

138*- Если бы пауки, своими глазами без век, могли нервно моргать, они бы начали делать это прямо сейчас. Их ноги и жвала громко задёргались. Но увидев, что вы присаживаетесь на стул, они, в конце концов, тоже расселись. Вежливый паук в углу признательно кивнул головой, отсчитал до восьми, и концерт начался... Вы не могли себе и представить, какими изумительными струнными музыкантами могут быть пауки, и теперь осознали, что упустили. Восемь музыкантов и шестьдесят три лапы объединились в чётком и гармоничном сочетании. Более толстые пряди паутины начали издавать звуки искусно сыгранного глубокого баса, а более тонкие нити - очаровывающие звуки, напоминающие арфу. Чары, под действие которых вы попали – это не чёрная магия. А просто особые переживания, которые пауки делают слышимыми для окружающих. Выяснилось, что вы нашли новое развлечение для жителей своей деревни.

(две монеты, верёвка, +2 репутации)



139- Вы слышите скрип впереди, и через мгновение обнаруживаете повозку путешествующего подземного торговца. Повозка запряжена четырьмя огромными хорьками, которые с радостью переводят дыхание. На боку повозки краской нанесён логотип владельца: «ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ БЕЛОУ». Усатый мужчина в помятом цилиндре бросает поводья, спускается вниз и театрально раскланивается. «Моё вам приветствие от Белоу!» - громко говорит он. «И извините за цилиндр – так тяжело сохранить его опрятный вид в таком стеснённом жилище!» Подмигивая вам, он предлагает осмотреть свои товары. «Как вы уже, наверное, знаете, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ БЕЛОУ имеет твёрдую репутацию! Но что вы просто обязаны знать - недавно мы также приобрели и жидкую репутацию!» и с этими словами, он многозначительно кивает в сторону маленькой фляжки, которую достаёт из своего пиджака. «Позвольте мне предложить вам попробовать каждый товар!» На пробу, твёрдая репутация оказывается на удивление вкусным прямоугольным угощением, почти как шоколад. Жидкая репутация оказывается на вкус как газированное масло печени трески, но оно согрело ваш желудок. Так или иначе, после дегустации вы чувствуете себя намного лучше.

КУПИТЬ ТВЁРДУЮ РЕПУТАЦИЮ: Заплатите 1 монету (+1 репутация)

КУПИТЬ ЖИДКУЮ РЕПУТАЦИЮ: Заплатите 3 монеты (+3 репутации)

ПОПРОЩАТЬСЯ С ТОРГОВЦЕМ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 6 (две монеты, аметист)

140- Впереди вы слышите пугающие звуки рытья и фыркания, звуки, одновременно говорящие о голоде и комфорте в полной темноте. Звуки сменяют друг друга, приводя вас то в замешательство, то странно располагая к себе.

УБЕЖАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация)

ПЕРЕБОРОТЬ СТРАХ И ОСТОРОЖНО ПРОЙТИ ВПЕРЁД: (перейдите к параграфу 141)

141*- Вы сталкиваетесь лицом к лицу со огромным свиноподобным существом. Его рыло похоже на бочонок, а испачканные зубы и запах компоста изо рта говорят о том, что оно давно просрочило визит к стоматологу. Оно топает своими огромными копытами, запачканными грязью и плесенью. А его гигантские влажные ноздри расширяются в вашем присутствии. Не успев и опомниться, как эти ноздри обнюхивают вас с головы до ног. После этой процедуры, вы казались

неповреждённым, хотя и несколько липким. Похоже, что существо больше заинтересовано в содержимом ваших сумок и карманов, и не имеет желания проглотить вас целиком. Существо усаживается и внимательно смотрит на вас, периодически облизывая кончики рта, словно ожидая чего-то.

НАЙТИ ДЛЯ СВИНОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА НЕМНОГО ЕДЫ: Исследование 6 (перейдите к параграфу 142)

НИЧЕГО ЕМУ НЕ ДАТЬ И ОБЫСКАТЬ ЕГО НОРУ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 143)

142*- Свиноподобное существо взволновано изогнулось, когда почуяло еду. От переполняющей благодарности оно, внезапно, фыркая, начинает рыть землю прямо под собой. И не успели вы помниться, как существо вырыло нечто ценное! Затем оно убежало.

(монета, аметист, +1 репутация)

143*- Странное свиноподобное существо разочарованно хрюкает убежало прочь. Вы роетесь в неряшливой пещере и находите старый глиняный, немного подпорченный плесенью горшок.

(горшок, -1 репутация)

144- Разноцветные сталактиты свисают с потолка этой приятно пахнущей пещеры. Под некоторыми из них расставлены маленькие керамические горшки. Все они пусты. При ближайшем рассмотрении вы замечаете, что каждый сталактит имеет пару из сталагмита такого же цвета, растущего из пола пещеры. Со стены, рядом с надписью на непонятном языке, свисает деревянный молоточек. Эхо медленно падающих капель наводит вас на мысль, что нужно делать.

ПРИСВОИТЬ НЕСКОЛЬКО ГОРШКОВ: Исследование 4 (горшок, -1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, два горшка, -1 репутация)

ИСПОЛЬЗОВАТЬ МОЛОТОЧЕК И УДАРИТЬ ПО СТАЛАГМИТАМ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 145)

145*- При прикосновении молоточка, сталагмит охотно вибрирует, излучая тёплый низкий звук, похожий на звук высеченного из земли ксилофона. Резонирующий звук немедленно отзывается от сталактита над вами, такого же цвета. Через мгновение, под этим сталактитом началась капель, и ещё через минуту, медленный ручеек жидкости полился вниз. Не успели вы опомниться, как керамический горшок под сталактитом оказался наполнен свежей, исцеляющей водой.



(два зелья)

146- В центре комнаты стоит гигантский стол и каменные стулья. У стены расположен большой прямоугольный аппарат, в назначении которого вы не смогли разобраться. На верхней панели аппарата видна узкая щель, как раз размером с монету.

ВСТАВИТЬ МОНЕТУ И ПОПРОБОВАТЬ УПРАВЛЯТЬ УСТРОЙСТВОМ: Исследование 2 и заплатите 1 монету (два зелья)

ПОТРЯСТИ УСТРОЙСТВО: Исследование 4 (перейдите к параграфу 213), Исследование 6 (руда, два зелья)

Событие при провале (если решили потрясти устройство): пока вы трясли машину, то умудрились больно ударить ногу, так ничего и не добившись. Вы выглядите и чувствуете себя круглым дураком. (-1 репутация)

147- Пвозка странствующего фокусника поломалась здесь. Вы не видите никаких лошадей, а поводья свободно свисают. Сам фокусник терпеливо восседает на бархатном одеяле, попивая голубую жидкость из хрустальной фляги. Позади него деловито трудится кролик, меняя одно из задних колёс повозки. Два голубя воркуют на крыше повозки. «Эй, там, привет!» - машет вам фокусник. Приподнявшись, чтобы поприветствовать вас, в его руках возникает, словно из ниоткуда, красивый букет свежих цветов. Он дарит их вам. И так быстро бормочет своё имя, добавив к нему «К вашим услугам», что вы не смогли его разобрать. Видя ваше смущение, он повторяет: «Нет, в самом деле: я к вашим услугам. Я получил судебное решение, которое предписывает мне быть на дежурстве. Собственно, на волшебном дежурстве». Он выглядывает расстроенным этим. «Я совершил ошибку, сказав судье, что как лучший фокусник, я выше трюков всяких кудесников. Чтобы наказать меня получше он сослал меня суда: *Вниз*». Он вздыхает. «Но позволь мне показать лучше, на что я способен. Что я могу сотворить для вас? Как всегда, мне понадобится небольшая помощь от моей аудитории, поэтому попрошу вас не торопить события».

ПОПРОСИТЬ ЕГО СОТВОРИТЬ ЧТО-НИБУДЬ ПРОСТОЕ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 150)

ПОПРОСИТЬ ЕГО СОТВОРИТЬ ЧТО-НИБУДЬ СРЕДНЕЙ СЛОЖНОСТИ: Исследование 5 (перейдите к параграфу 148)

ПОПРОСИТЬ ЕГО СОТВОРИТЬ ЧТО-НИБУДЬ ОЧЕНЬ СЛОЖНОЕ: Исследование 7 (перейдите к параграфу 149)

Событие при провале (при любом выборе): Он восклицает: «КАК ВВЕРХУ, ТАК И ВНИЗУ!» Пещера

наполняется дымом, и вы заходите громким кашлем. К сожалению, фокус не удался. Фокусник нервно пакет оставшиеся вещи, запикивает кролика в свою шляпу, и спешно покидает вас. Вскоре его повозка исчезает в темноте. Голуби быстро улетают за ним.

148*- Он восклицает: «КАК ВВЕРХУ, ТАК И ВНИЗУ!» И «пуффф», перед вами возникает именно то, о чём вы просили. Волшебник улыбается и раскланивается. Его кролик полностью закончил с ремонтом, протёр замасленные лапы, довольно кивнул головой, и исчез в шляпе владельца. Волшебник взобрался на козлы починенной повозки. Два голубя взяли в клювы поводья повозки, и потянули её прочь в темноту.

(четыре монеты или бумага или горшок или верёвка)

149*- Он восклицает: «КАК ВВЕРХУ, ТАК И ВНИЗУ!» И «пуффф», перед вами возникает именно то, о чём вы просили. Волшебник улыбается и раскланивается. Его кролик полностью закончил с ремонтом, протёр замасленные лапы, довольно кивнул головой, и исчез в шляпе владельца. Волшебник взобрался на козлы починенной повозки. Два голубя взяли в клювы поводья повозки, и потянули её прочь в темноту.

(два аметиста или две руды или семь монет)

150*- Он восклицает: «КАК ВВЕРХУ, ТАК И ВНИЗУ!» И «пуффф», перед вами возникает именно то, о чём вы просили. Волшебник улыбается и раскланивается. Его кролик полностью закончил с ремонтом, протёр замасленные лапы, довольно кивнул головой, и исчез в шляпе владельца. Волшебник взобрался на козлы починенной повозки. Два голубя взяли в клювы поводья повозки, и потянули её прочь в темноту.

(две монеты или рыба или гриб фрукт)

151- В середине аккуратно вырубленного зала весело льётся сверкающий радужный фонтан. Дно фонтана усыпано монетами. Большая табличка на разных языках гласит: «ЗАГАДАЙТЕ ЖЕЛАНИЕ».

ЗАГАДАТЬ ИСЦЕЛЕНИЕ: Исследование 2 и заплатите 1 монету (зелье)

ЗАГАДАТЬ ПОВЫШЕНИЕ РЕПУТАЦИИ: Исследование 4 и заплатите 1 монету (+3 репутации)

УКРАСТЬ МОНЕТЫ ИЗ ФОНТАНА: Исследование 6 (семь монет, -1 репутация)



152- Маленькая театральная сцена расположена в этой узкой комнате. Её бархатный занавес опущен. Множество озабоченных землероек-переростков, расселись на стульях перед сценой, нервно ожидая начала представления. Одна из них с волнением поглядывает на сцену и покачивает головой, сверяя что-то с исписанным свитком.

ПРЕДЛОЖИТЬ ЗЕМЛЕРОЙКАМ ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 153)

ПРОЙТИСЬ ПО МНОГОЧИСЛЕННЫМ ЯЩИКАМ И СУНДУКАМ ТЕАТРА: Исследование 3 (две монеты, -1 репутация), Исследование 6 (семь монет, -1 репутация)

Описание при провале (если решили предложить импровизированное представление): Члены вашего отряда впечатляюще жонглируют и танцуют, и просто обязаны заслужить аплодисменты мышинной аудитории. Увы! Что взять с землероек? Их слабое зрение едва ли в состоянии уловить нюансы вашего визуального представления. Ваш талант артиста оказался не оценен на этой сцене. (-1 репутация)

153*- Если никогда до этого вы не задумывались о карьере исполнителя йодля, то сейчас самое время. Ваш голос резонирует и землеройки восторженно поворачивают свои уши, вслушиваясь в ваши песни об экзотических землях наверху. Единственное, что могло бы сделать ваше представление ещё лучше, так это носовые платки, сбрызнутые соблазнительным парфюмом, чтобы создать приятно пахнущую атмосферу. Землеройки любят такие штуки. Но это уже в следующий раз. Несмотря ни на что, сегодня вы победитель и сорвали шквал аплодисментов.

(монета, +2 репутации)

154- Богатый банкет приготовлен на длинном каменном столе. Похоже, что он ожидает начало обеда уже очень давно: свечи сгорели до основания, толстый слой пыли покрыл тарелки и утварь, а еда давно превратилась в труху. Желающих отобедать нигде не видно. Металлический слуга в элегантном, хоть и давно истлевшем, одеянии, замер в ожидании в конце стола. Он никак не реагирует на ваше присутствие. Вы сдуваете пыль и столовое серебро начинает заманчиво сверкать.

ПРИСВОИТЬ СТОЛОВОЕ СЕРЕБРО: Исследование 3 (три монеты, -1 репутация), Исследование 5 (три монеты, бумага, -1 репутация)

ПОЧИНИТЬ РОБОТА: Исследование 6 (перейдите к параграфу 155)

Событие при провале (если решили починить робота): Вы случайно задеваете сигнализацию в роботе, и он начинает, под завывания сирены, размахивать руками, защищая комнату от вторжения! Вы бежите из комнаты, весь в синяках, и уже не в состоянии искать безопасное место для постройки новой заставы.

155*- Робот хитро устроен, но вам удалось разобраться: чтобы его сложный механизм снова ожил, необходимо просто завести пружину. В новой одежде робот стал полезным жителем деревни, почти неотличимым от остальных.

(две монеты, возьмите жителя Металлический Человек, +1 репутация)

156- Узкий проход приводит вас в круглую комнату, забитую до отказа зеркалами, ширмами, шкафами и потрясающим разнообразием приспособлений самых странных форм. Быть может, это аудитория для подготовки фокусников? Под обшитым блёстками занавесом стоят две пустые клетки размером с человека. Между ними находится непонятный аппарат с заманчивой красной кнопкой на верхней панели. Ветхая деревянная надпись между клетками гласит: «ДВА ИЛИ НИОДНОГО!»

ОСТАВИТЬ КЛЕТКИ В ПОКОЕ И ПОЙТИ В ДРУГУЮ СТОРОНУ: Исследование 3 (гриб, -1 репутация)

ПОЛОЖИТЬ ВЕЩИ В КЛЕТКУ И НАЖАТЬ НА КНОПКУ: Выберите 1 товар, чтобы положить в клетку – это должен быть товар с Трека Продвижения (перейдите к параграфу 157)

УБЕДИТЬ ВОЙТИ В КЛЕТКУ ЧЛЕНА ВАШЕГО ОТРЯДА И НАЖАТЬ НА КНОПКУ: Выберите одного активного исследователя, чтобы посадить в клетку (перейдите к параграфу 159)

157*- Едва вы нажимаете кнопку, как машина начинает дико искриться. Вы пытаетесь её выключить, но ничего не выходит!
Исследование 4 (перейдите к параграфу 158)

Событие при провале: Увы! Ваша вещь тает в огне, и вам приходится убегать от пожара. (Верните вещь в общий запас)



158*- Через мгновение шум прекращается и в пустой клетке возникает копия предмета! Исходный предмет тоже в целом (если не учитывать ужасный запах) в порядке. К сожалению для вас, машину охватывает огонь, который не позволяет повторить эксперимент.

(монета, возьмите одну аналогичную вещь)

159*- Ваш подопытный нервно входит в клетку. Едва вы нажимаете кнопку, как машина начинает дико искриться, а воздух вокруг клетки начинает зловеще гудеть. Глаза подопытного расширяются от страха.

Исследование 3 (перейдите к параграфу 161),

Исследование 6 (перейдите к параграфу 160)

***Событие при провале:** Увы! Подопытный в клетке получил ранение, и вам приходится убежать от пожара. (Подопытный член отряда получает травму)*

160*- Через мгновение звук нарастает, и новый житель возникает в пустой клетке. Ваш подопытный невредим. К сожалению для вас, машину охватывает огонь, который не позволяет повторить эксперимент.

(возьмите нового жителя с наименьшей стоимостью)

161*- Вы едва успеваете оттащить подопытного в безопасное место, как машину охватывает огонь, и она взрывается. По пути назад в деревню вы находите несколько монет.

(две монеты, -1 репутация)

162- Шумная подземная ярмарка расположилась в этой обширной пещере, освещаемая свисающими светильниками, вокруг которых кружится множество светлячков. Азартные игры конкурируют с играми на ловкость, привлекая самых разнообразных существ. Суматоха, в которой смешались одежда, перья, чешуя и плавники. Ваше внимание привлёк захудалый детский зоопарк, расположившийся за палатками с играми. Зверинец представляет собой скопление экзотических животных, которые знавали лучшие времена. Служитель зоопарка выкрикивает разнообразные важные предупреждения: «Пожалуйста, для вашей собственной безопасности, не гладьте единорога по голове», «Дёрганье мантикоры за хвост травмоопасно», «Заглядывайте в глаза василиску только на свой страх и риск», и наконец, «Дети, оставленные без присмотра, будут усыновлены стаей шелудивых медведей-оборотней». Единорог устало подымает свою голову, когда вы рассматриваете его.

СЫГРАТЬ В УЛИЧНУЮ ИГРУ НА ДЕНЬГИ, КОТОРУЮ ПРЕДЛАГАЕТ ОДНА ИЗ ПАЛАТОК: (перейдите к параграфу 209)

ПРЕНЕБРЕЧЬ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯМИ СЛУЖИТЕЛЯ ЗООПАРКА: (перейдите к параграфу 210)

ПРЕДЛОЖИТЬ ВЫКУПИТЬ НЕСЧАСТНЫХ ЖИВОТНЫХ ИЗ ДЕТСКОГО ЗООПАРКА: Исследование 3 и заплатите 1 монету (перейдите к параграфу 211)

163- Вы заходите в тёмное обиталище древнего, слепого алхимика. Он живёт среди пыльных и изорванных бумаг, а единственное освещение в доме – то, что вы принесли с собой. Услышав, что вы входите, он откровенно радуется вашей компании и приглашает выпить с ним по чашке чая. К сожалению, вы обнаруживаете, что в чашке, которую он вам протягивает, плавают маленькая рыбка.

ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ЧАЯ И ПОТРЕБОВАТЬ, ЧТОБЫ ОН СВАРИЛ ВАМ ЦЕЛЕБНОЕ ЗЕЛЬЕ: Исследование 3 (монета, зелье, -1 репутация)

ПОСИДЕТЬ С НИМ, ПРИТВОРЯСЬ, ЧТО ПРИЛЁБЫВАЕТЕ СВОЙ ЧАЙ, И РАССКАЗАТЬ ЕМУ ИСТОРИИ ИЗ ЖИЗНИ НАВЕРХУ: Исследование 4 (бумага, +1 репутация), Исследование 7 (три монеты, бумага, монета, +1 репутация)

164- Внезапно, проход разделяется на два туннеля. Левый проход спускается вниз под крутым углом и, кажется, что ваш фонарь освещает в глубине россыпь монет. Правый проход не даёт никаких подсказок о своих секретах, но по его пологому склону значительно легче спуститься.

СПУСТИТЬСЯ ПО КРУТОМУ ЛЕВОМУ ПРОХОДУ: Исследование 4 (две монеты, +1 репутация), Исследование 7 (четыре монеты, бумага, +1 репутация)
Бонус: +1 фонарь если у вас есть верёвка

ПОЙТИ ПО ЛЁГКОМУ ПРАВОВОМУ ПРОХОДУ: Исследование 2 (монета), Исследование 5 (горшок)



165- Вы подходите к берегу огромного подземного потока, с рёвом прокладывающего свой путь сквозь темноту. Маленькая рыбацкая лодка привязана к этому берегу. Рядом с ней на берегу сидит ее владелец. Невдалеке виднеется, перекинутый через реку непрочный мост. Как вы поступите.

ПЕРЕПРАВИТЬСЯ В ЛОДКЕ: Исследование 4 и отдать за переправу монету (две рыбы),

ПЕРЕЙТИ ПО МОСТУ: Исследование 6 (четыре монеты, две рыбы)

ПЕРЕЙТИ ЧЕРЕЗ ПОДЗЕМНЫЙ ПОТОК: Исследование 5 (пять монет, -1 репутация)

ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 3 (2 монеты),

166- В этом зале отчётливо воняет кошачьим туалетом. Вы случайно прерываете мистический изотерический обряд древней подземной кошачьей богини Фрииды. Её прислужники ревниво хранят секреты о проводимых обрядах. Пять преданных кошек догоняют вас. Они щелкают хвостами, а огромные глаза горят злобным огнём.

ПРОГНАТЬ ИХ И ОБЫСКАТЬ МЕСТО: Исследование 4 (три монеты, -1 репутация)

ИЗВИНИТЬСЯ ЗА СВОЮ НЕВЕЖЕСТВЕННОСТЬ: Исследование 3 (+1 репутация)

Бонус: +1 фонарь если у вас есть рыба

167- Вы обнаружили рассыпающуюся статую давно позабытого бога. Наверное, это вышедший из моды бог рыболодцев. Его хвост весь потрескался, а один из драгоценных камней, что изображал глаз, куда-то запропастился. Вокруг статуи разбросаны осколки стекла и старые подношения.

ЗАМЕНИТ ПОТЕРЯННЫЙ ГЛАЗ ОСКОЛКОМ СТЕКЛА: Исследование 5 (перейдите к параграфу 168)

Бонус: +2 фонаря если заплатите 1 монету

ВЫКОВЫРЯТЬ ОСТАВШИЙСЯ ДРАГОЦЕННЫЙ ГЛАЗ И ПРИБРАТЬ К РУКАМ ВСЁ, ЧТО СМОЖЕТЕ НАЙТИ ВОКРУГ: Исследование 3 (рыба, -1 репутация),
Исследование 8 (три монеты, аметист, -1 репутация)

168- Заменяв потерянный глаз, вы высказываете этому низвергнутому богу такое уважение, которого он не видел – конечно, в переносном смысле – даже в стародавние времена. Через мгновение, заменённый

глаз подмигнул вам с напускной скромностью, и даровал удачу.

(две бумаги, +1 репутация)

169- Вы входите в таинственный подземный храм, где благоговейная тишина нарушается только эхом ваших шагов. Колоннада странной формы сопровождает вас вдоль пути, вниз по мраморным ступеням, через залитый светом мавзолеей, и, в конце концов, приводит к трону. На нём восседает безволосое, длиннозубое, существо, похожее на огромного грызуна. Её нос трепещет в ожидании вашего приближения и её большие уши подрагивают в возбуждении. Вы слышали, как люди шепчутся о скрытом ото всех святилище Матери-Землеройки, но её вид вживую заставляет вас трепетать. Через мгновение, она бормочет: «Добро пожаловать, мой новый *Пошлеводитель!* Ты *шпоёшь* для меня?»

ШПЕТЬ СПЕТЬ ДЛЯ ЕЁ СВЯТЕЙШЕСТВА: Исследование 3 (монета, +1 репутация), **Исследование 7** (аметист, +2 репутации)

ОБЪЯСНИТЬ, СТО У ВАС БОЛЬШОЕ БОЛЬНОЕ ГОРЛО И ПРЕДЛОЖИТЬ ЗАВЕРЕНИЕ В СВОЕЙ ПРЕДАННОСТИ: Исследование 5 (шесть монет, -1 репутация)

170- Вы споткнулись у развилки ухабистого коридора, когда из правого прохода вылетел кусок камня, едва не попав в ваш отряд. Возможно, что вы наступили на кнопку, спустившую ловушку. Камень бесполезно лежит на полу пещеры. К нему прикреплена записка: «ИДИ ДРУГИМ ПУТЁМ!» Похоже, что кто-то предупреждает о том, что правый проход закрыт для вас.

ИГНОРИРОВАТЬ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ И ПОЙТИ НАПРАВО: Исследование 4 (перейдите к параграфу 171)

ИЗБЕЖАТЬ ОПАСНОСТЬ И ПОЙТИ НАЛЕВО: Исследование 2 (монета, -1 репутация), **Исследование 7** (четыре монеты, -1 репутация)

Событие при провале (если решили проигнорировать опасность): Вы боитесь переоценить свой героизм. И возвращаетесь на поверхность, так и не узнав, что там было.

171*- Выясняется, что тот, кто установил ловушку и написал записку, уже давно ушёл. Вы обыскали большую пустую пещеру и разбили там лагерь.

(возьмите дополнительную карту пещеры, +1 репутация)



172- Одинокий фокусник разбил лагерь в маленьком боковом проходе. В благодарность за вашу компанию, она обучает вас некоторым приёмам уличной магии. Она предлагает вам оставить себе несколько вещей из её реквизита, если они помогут вам творить магию.

ВЫПОЛНИТЬ ПРОСТОЙ ТРЮК С МОНЕТОЙ:
Исследование 2 (монета)

ПОКАЗАТЬ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ И ПОЯВЛЕНИЕ ГРИБА:
Исследование 4 (гриб, +2 репутации)

ЖОНГЛИРОВАТЬ ДВУМЯ РЫБКАМИ И ГОРСТЬЮ МОНЕТ: Исследование 7 (пять монет, две рыбы)

173- Впереди, в темноте, вы слышите глухие хрюкающие звуки – но кто бы это ни был, при вашем приближении, существо убегает. Через мгновение, к вам выбегает сердитый подземный грибной фермер, задыхаясь в изнеможении. Он совершенно выдохся, безуспешно пытаясь поймать давно сбежавшую подземную свинью (собственно, она и была источником хрюкающих звуков. И она точно не хочет, чтобы её поймали). Грибной фермер предлагает вам солидную награду, если поможете вернуть её.

ЗААРКАНИТЬ СВИНЬЮ ЛАССО, КОТОРОЕ ВЫ СДЕЛАЛИ ИЗ ОДОЛЖЕННОЙ ВЕРЁВКИ: Исследование 3 (верёвка, -1 репутация)

ПРИМАНИТЬ СВИНЬЮ ЛАСКОВЫМИ СЛОВАМИ:
Исследование 5 (гриб, +1 репутация)

СПЕТЬ ПЕСЕНКУ О ЗАГАДОЧНОМ ИСЧЕЗНОВЕНИИ ПОРОСЁНКА: Исследование 8 (перейдите к параграфу 174)

174*- Подземная свинья приводит к фермеру всё стадо! В благодарность, он даёт вам несколько ценных предметов.

(два аметиста, зелье, +1 репутация)

175- В этой пещере растёт раскидистое дерево. Его ветви изо всех сил тянутся к солнечному свету, падающему сквозь тонкие отверстия в скале. Самые высокие ветки имеют блестящие листья, наподобие монет, и на них зреют странные фрукты. Пол пещеры усыпан остатками фруктов и листьев.

ВЫДАВИТЬ ИЗ УПАВШИХ ФРУКТОВ ОСТАТКИ СОКА:
Исследование 4 (монета, два зелья)

ВЗОБРАТЬСЯ НА ДЕРЕВО И НАРВАТЬ ФРУКТОВ И ЛИСТЬЕВ: Исследование 3 (фрукт, +1 репутация),
Исследование 7 (пять монет, два фрукта, +1 репутация)

176- Глубокое озеро блестит в лунном свете, который льётся из разлома в потолке пещеры. Кто знает, что может жить в воде, или какое чудовище могло попасть в озеро с поверхности через разлом?

ВЫПИТЬ ИЗ ОЗЕРА: Исследование 3 (+1 репутация)

НЫРНУТЬ В ОЗЕРО И ОСМОТРЕТЬ ДНО: Исследование 4 (монета, рыба), Исследование 8 (рыба, руда, +1 репутация)

177- Не заботясь о темноте, слепая знахарка торгует здесь своими снадобьями. Похоже, что она сломала трость и потеряла дорогу. Если хотите, то можете сделать ей новую трость из пещерного мусора. Или же можно поторговать с ней, а ведь нечестный человек мог бы воспользоваться слепотой знахарки.

ВЫРЕЗАТЬ ЕЁ НОВУЮ ТРОСТЬ И ПОМОЧЬ НАЙТИ ДОРОГУ: Исследование 4 (зелье, +1 репутация)

ТОРГОВАТЬ (ЧЕСТНО): Исследование 3 минус монета (зелье)

ТОРГОВАТЬ (НЕ ЧЕСТНО): Исследование 3 (монета, гриб, -2 репутации), Исследование 7 (три монеты, руда, -2 репутации)

178- На стенах этой пещеры вырезаны странные символы и в центре, из подвешенного светильника, вырывается огонь. Безукоризненно выполненная надпись гласит: «Звуковая Школа Призыва: доступны уроки – за песню!» На маленьком алтаре выложены в ряд три музыкальных инструмента: стеклянная арфа, мраморная мандолина и кристальная труба. В пещере больше нет ни надписей, ни студентов с учителями.

ИГРАТЬ НА СТЕКЛЯННОЙ АРФЕ: Исследование 2 (монета), Исследование 5 (монета, руда)

ИГРАТЬ НА МРАМОРНОЙ МАНДОЛИНЕ: Исследование 4 (горшок, +1 репутация)

ИГРАТЬ НА ТРУБЕ: Исследование 7 (четыре монеты, +3 репутации)



179- Морщинистая, голубокожая предсказательница судьбы с перьями в волосах склонилась над светящимся кристаллом. Своим хриплым голосом она обещает немедленную удачу, но сперва вы должны назвать своё настоящее имя голосом вашего духовного животного.

МЯУКНУТЬ КАК КОШКА: Исследование 3 (рыба, +1 репутация)

БУЛЬКНУТЬ КАК РЫБА: Исследование 4 (две монеты, рыба)

ИЗДАТЬ ОУ-ОУ-ОУ, КАК ТЮЛЕНЬ: Исследование 7 (рыба, руда)

180- Впереди, отражаясь в стенах туманного коридора, вас поджидает Мышь по кличке Репутейшен-III. Его шляпа с полями натянута на самые глаза и между оскаленными передними зубами торчит зубочистка. Низким, отталкивающим голосом, он предлагает вам сыграть в простую игру на удачу. Вы кидаете кубик, записываете выпавшее число, и он даёт вам одну монету. Если выпадает число, которое уже было, то теряете всё. Вы можете остановиться и забрать выигрыш в любой момент, до следующего броска кубика. «Так вообще невозможно проиграть денег», убеждает грызун. «Всё, что я прошу... это немного поступиться вашей репутацией...» С вызовом в голосе Мышь Репутейшен-III облизывает свои отвратительные резцы.

ПОТЕРЯТЬ ОДНУ РЕПУТАЦИЮ И НАЧАТЬ БРОСАТЬ КУБИК: (Удивительно, но Мышь Репутация-III оказался так же хорош, как и его слова. Он честно начислил всю награду, как договаривались. «Однако, стоит ли говорить, что, играя в эту игру, максимум, что можно выиграть – шесть монет. Вы теряете только одну репутация, сколь бы монет не выиграли»)

ПОПРОБОВАТЬ ЗАПУГАТЬ ГРЫЗУНА И ЗАБРАТЬ У НЕГО НЕМНОГО ДЕНЕГ: (-1 репутация за каждую отобранную монету. Максимум пять монет)

ОСТАВИТЬ МЫШЬ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ: Исследование 6 (две монеты, руда)

181- Вы нашли выцветшую карту, на которой написан список сокровищ, спрятанных в пещерах Внизу! Или это просто список покупок? Не имеет значения: вы думаете, что сможете расшифровать, где именно спрятаны сокровища, если поднесёте бумагу к огню и поближе рассмотрите расплывчатую надпись.

ДЕРЖАТЬ КАРТУ ВДАЛЕКЕ ОТ ОГНЯ: Исследование 3 (фрукт)

ДЕРЖАТЬ КАРТУ НА СРЕДНЕМ РАССТОЯНИИ ОТ ОГНЯ: Исследование 5 (монета, два фрукта, +1 репутация)

ПОДНЕСТИ КАРТУ ПОБЛИЖЕ К ОГНЮ, НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ТАМ ЕСТЬ СЕКРЕТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, НАНЕСЁННАЯ СКРЫТЫМИ ЧЕРНИЛАМИ: Исследование 7 (две монеты, аметист, +2 репутации)

Событие при провале (при любом выборе): К сожалению, вы держите карту слишком близко к огню, и она загорается! Вам приходится возвращаться в деревню с пустыми руками.

182- Вы обнаруживаете посреди джунглей сплетение металлических труб и легендарного, нет – мифического – Механического Скворца Ликования и Отрыжки. Его блестящий клюв полуприподнят и полуоткрыт. Из детских историй вы знаете, что делать: положить подношение в его клюв и аккуратно потянуть за одно из кованых перьев в хвосте. Перед тем, как аккуратно потянуть за хвост, вы...

НИЧЕГО НЕ КЛАСТЬ В КЛЮВ ПТИЦЫ: Исследование 2 (перейдите к параграфу 183)

ПОЛОЖИТЬ В КЛЮВ 1 МОНЕТУ: Исследование 4 и заплатите 1 монету (перейдите к параграфу 214)

ПОЛОЖИТЬ В КЛЮВ 2 МОНЕТЫ: Исследование 6 и заплатите 2 монеты (перейдите к параграфу 215)

Событие при провале (при любом выборе): Вы слишком сильно тянете и перо из хвоста остаётся у вас в руке! Птица с удивлением поворачивает голову в вашу сторону и её глаза широко раскрываются от ужаса. Она дважды моргает, отводит голову назад, и начинает беспощадно клевать вас своим клювом. Уже через мгновение, вы бежите со всех ног назад на поверхность, и за вами гонится разъярённый, очень опасный, механический Скворец. (Один из членов вашего отряда получает травму)

183*- В тот момент, когда вы тяните за перо в хвосте, вы слышите слабый глухой звук в животе птицы. Клюв широко открывается, и она запрокидывает голову назад, как бы проглатывая подношение. Затем клюв закрывается, слышится серия перемалывающих механических звуков, и как кульминация, устрашающий кашель, словно птица пытается откашлять что-то действительно неприятное. В конце концов, птица снова широко открывает клюв, наклоняет голову вперёд, и срыгивает для вас блестящий сюрприз.

(монета, -1 репутация)



184- Когда вы собрали свой отряд, один из его членов порылся в сумке и извлёк карту. «Я купила это во время своего последнего похода», говорит она. «На ней отмечено больше дюжины пещер, наполненных драгоценными камнями, и я имею веские основания думать, что их ещё никто не исследовал». Игнорируя вопросительные взгляды, она предлагает отряду немедленно выдвинуться в путь к первой пещере. Вы изучаете карту и понимаете, что путь к выбранной пещере кристаллов пролегает через токсичное болото, а рядом с ним находится пещера печально известного троля. Вы проигнорируете указания кары и выберите более безопасный маршрут? Или доверитесь компаньонам и двинетесь за сокровищами?

ВЫБРАТЬ БЕЗОПАСНЫЙ ПУТЬ: Исследование 2 (две монеты, -1 репутация)

ВОЗГЛАВИТЬ ПОХОД К ПЕЩЕРЕ: (перейдите к параграфу 185)

185- Вы решаете возглавить поход к пещерам. Вы идёте по тропе через токсичное болото, которое наполняет ваши лёгкие жгучим газом, делая дальнейшее движение невозможным. К счастью, вы находите в пещере поток свежего воздуха сверху, из которого делаете успокаивающие вдохи. Затем вы слышите это. Грохочущие шаги троля. Его пещера находится неподалёку от того места, где ваш отряд остановился перевести дыхание. Вы останетесь и попытаетесь договориться с тролем, что бы успокоить его или в поисках спасения побежите обратно через болото?

ПОПРОБОВАТЬ УСПОКОИТЬ ТРОЛЯ: Исследование 7 (две монеты, аметист, +2 репутации)

БЕЖАТЬ ЧЕРЕЗ БОЛОТА: Исследование 3 (один из членов вашего отряда получает травму), Исследование 5 (пять монет)

186- Свет вашего фонаря стремительно движется от скалы к скале, когда вы пробираетесь сквозь пещеры. Вы уже слишком долго находитесь внизу, и времени и морали остаётся всё меньше. Внезапно фонарь освещает картинки, едва видимые в трещине скалы. Врезавшиеся в поверхность изображения сделаны в виде животных и людей. Но вы не можете разобраться, что они значат и могут ли вам помочь. Вы останетесь и попытаетесь разобраться в наскальной живописи? Или проигнорируете их и соберёте все, что можете, перед тем, как повернуть назад?

РАШИФРОВАТЬ НАСКАЛЬНУЮ ЖИВОПИСЬ: Исследование 2 (рыба), Исследование 6 (две монеты, аметист, +1 репутация)

Бонус: +3 фонаря если в вашем отряде есть рыболюдец

ПРОИГНОРИРОВАТЬ НАСКАЛЬНУЮ ЖИВОПИСЬ: Исследование 4 (монета, горшок)

187- Ваш отряд выглядит устало и закончилась еда, и вы разжигаете костёр и останавливаетесь напиться и передохнуть. Один из членов отряда достаёт маленькую флейту и начинает наигрывать знакомую мелодию. Вы закрываете глаза и наслаждаетесь приятной музыкой, когда зал заполняет звук стремительного движения. Открыв глаза, вы видите вокруг множество крошечных ящериц, их кожа переливается подобно сотням золотых монет. Ящерицы взгромоздились на камни, наполнив пещеру, а их глаза устремлены на музыканта и его флейту. Вы попытаетесь словить несколько ящериц? Или пожалеете их, и не будете пугать?

СЛОВИТЬ ЯЩЕРИЦУ: Исследование 2 (перейдите к параграфу 188)

ПОЖАЛЕТЬ ЭТИХ ЛЮБИТЕЛЕЙ МУЗЫКИ: (перейдите к параграфу 189)

188*- Вы подкрадываетесь и хватаете одну ящерицу. Она оказывается на удивление изворотливой и легко выскальзывает у вас из руки, оставив у вас в руках лишь несколько блестящих, словно золото чешуек.

(три монеты, -1 репутация)

189*- Как только музыка стихает, ящерицы начинают светиться и тут же убегают. Вы следуете за ними, заинтригованные необычным зрелищем. Их светящиеся тела ведут вас сквозь лабиринт проходов, и вы едва поспеваете. Ваш отряд не прекращает преследование, в надежде, что эти маленькие животные выведут к новой, полезной части пещер.

Исследование 4 (две монеты, гриб), **Исследование 6** (монета, две верёвки, +1 репутация)



ПОПРОБОВАТЬ ОТОГНАТЬ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 194)

190- «Дай мне еды!» - завывает свинолюд, который только что выпрыгнул на дорогу перед вашим отрядом. У него сумасшедшие глаза, а во рту, растянутом в широкой улыбке, ещё осталось несколько зубов. «Я отведу вас к сокровищам, если дадите мне немного еды», он смеётся и танцует вокруг вас на руках и ногах, словно обезьяна. Вы пороетесь в своих припасах и поделитесь едой? Или проигнорируете его и продолжите путешествие?

ПОДЕЛИТЬСЯ ЕДОЙ: Исследование 5 (перейдите к параграфу 191), Исследование 7 (перейдите к параграфу 192)

Бонус: +1 фонарь если у вас есть хотя бы единица одного из предметов: фрукт, рыба, гриб, сидр

ПРОИГНОРИРОВАТЬ ЕГО: Исследование 3 (три монеты, -1 репутация)

191*- Достав еду из своей сумки, вы протягиваете её свинолюду, и он хватает её с ликованием. «Э-хе-хей! Следуйте за мной!» Он ведёт вас в дыру в скале, которая оказывается его домом. Толкнув грубую каменную дверь, он отходит в сторону, приглашая вас войти. Вы ступаете в дверь и обнаруживаете гору золота: «Возьми столько, сколько стоит еда, которую ты дал мне. Не вздумай брать больше», предупреждает он с хихиканьем. Вы быстро берёте сокровища и осторожно покидаете его.

(две монеты, горшок)

192*- Достав еду из своей сумки, вы протягиваете её свинолюду, и он хватает её с ликованием. «Э-хе-хей! Следуйте за мной!» Он ведёт вас в дыру в скале, которая оказывается его домом. Толкнув грубую каменную дверь, он отходит в сторону, приглашая вас войти. Вы ступаете в дверь и обнаруживаете гору золота: «Возьми столько, сколько стоит еда, которую ты дал мне. Не вздумай брать больше», предупреждает он с хихиканьем. Вы быстро берёте сокровища и осторожно покидаете его.

(три монеты, аметист)

193- Ваш отряд входит в зал, вдоль которого текут лазурные водопады. Большие светлячки, светясь как фонари, лениво летают во влажном воздухе, гоняясь за собственными отражениями в глубоком озере в центре зала. С каждой минутой, всё больше и больше светлячков собираются вокруг вас, и вы уже начинаете слышать их низкое, сводящее с ума, гудение. Вы попытаетесь отогнать их или успокоить?

ПОПРОБОВАТЬ УСПОКОИТЬ СУЩЕСТВ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 195), Исследование 7 (перейдите к параграфу 196)

194*- Грозно крича «КЫШ», махая руками и палками, вы пробуете отогнать светлячков. Насекомые загораются злым, красным цветом, и нападают на вас, жаля и кусая. Как последнее средство спасения, вы прыгаете в озеро. Светлячки теряют интерес и улетают, оставив вас мокрым и продрогшим, с болезненными укусами, которые вы не скоро забудете. В качестве утешения, когда вы ныряли в озеро, то нашли несколько блестящих в темноте монет.

(четыре монеты, один из членов вашего отряда получает травму)

195*- Неожиданно, один из членов вашего отряда начинает тихонько напевать мелодию и жестом приглашает остальных присоединиться к нему. К сожалению, не все имеют большой опыт в музыке, поэтому мелодия звучит не слишком гармонично. Несмотря на это, насекомые успокаиваются и улетают, позволяя вам осмотреть зал.

(верёвка, +1 репутация)

196*- Неожиданно, один из членов вашего отряда начинает тихонько напевать мелодию и жестом приглашает остальных присоединиться к нему. Мелодия звучит живо, гармонично и светлячки становятся ярко-синего цвета. Вы следуете за ними в тайный зал, полный аметистов.

(два аметиста, +2 репутации)

197- Вы проходите через широкую, туманную пещеру, и выходите на ярморочную площадь, где встречаете большую разношерстную компанию. Оказывается, вам повезло, и вы как раз попали к началу, традиционных для свинолюдов, соревнований по борьбе в грязи. Однако соревнования никак не могут начаться, так как нет судьи, который с одной стороны пользовался бы хотя бы минимальным доверием, а с другой стороны, не был связан ни с одной из команд.

ПРЕДЛОЖИТЬ СВОЮ КАНДИДАТУРУ В КАЧЕСТВЕ СУДЬИ: Исследование 4 (перейдите к параграфу 198)

ЗАПИСАТЬСЯ НА СОРЕВНОВАНИЯ В КАЧЕСТВЕ УЧАСТНИКА: Исследование 3 (перейдите к параграфу 199), Исследование 6 (перейдите к параграфу 200)



198* - Участникам соревнования так надоело ждать и спорить, выбирая кандидатуру на роль судьи, что они с радостью соглашались с вашим предложением. Правила для борьбы оказались на удивление простыми, поэтому в качестве судьи вы показали себя очень хорошо. Для себя вы решили в будущем году обязательно еще раз посетить эти соревнования. Получив свою награду, вы не спеша возвращаетесь в деревню.

(монета, гриб, +1 репутация)

199* - Не смотря на простые правила, участие в соревнованиях далось вам нелегко. И когда вы получали свою награду, как участник, занявший почетное семнадцатое место, воспоминания о неприятных моментах соревнования, вроде того как вы случайно наглотались грязи, еще в квалификационной схватке, не давали вам насладиться моментом в полной мере. Хотя, может быть, дело было и не в этом, а в куске глины который, в последнем раунде плотно забился в ваше ухо, и не позволял расслышать все, что говорилось на награждении. Но, не смотря ни на, что по дороге домой, в деревню, вы гордо смотрели по сторонам своим правым глазом. Левый, к сожалению, запылил от неловкого удара свиноплюда, к слову сказать, чемпиона прошлого турнира.

(гриб, -1 репутация)

200* - Несмотря на простые правила, участие в соревнованиях далось вам нелегко. В каждой схватке вам приходилось выкладываться на полную. Вы уже не раз пожалели о том, что так неосмотрительно записались на участие в турнире. Но сдаваться и покинуть турнир до его окончания вы были не намерены. И когда на окончании турнира вас награждали как победителя, вы были этим изрядно удивлены, впрочем кое кто и из прежних участников не ждал такой прыти от новичка. И хотя по дороге домой ваши кости еще немного ныли, но зато пояс приятно оттягивал кошелек с наградой победителя турнира.

(шесть монет, руда)

201- Дорога, вымощенная булыжником, приводит вас в пещеру, заросшую ярко-синим мхом. Неожиданно, из темноты возникает женщина в капюшоне. «У меня есть песня, которую обязательно должен услышать Моховой Король. Увы! Его королевство спрятано от чужих глаз. И я должна обучить своей песне всех, кто захочет, в надежде, что он её услышит. Ты выучишь мою песню? Я готова предложить за это небольшую плату». Вы просто выучите песню или предложите присоединиться и вместе поищите Мохового Короля?

ВЫУЧИТЬ ПЕСНЮ МОХОВОГО КОРОЛЯ: Исследование 4 (бумага, +1 репутация)

ПОПРОСИТЬ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ: (перейдите к параграфу 202)

202*- Она с радостью принимает ваше предложение, и вы начинаете поиски Мохового Короля. Женщина в капюшоне рассказывает все, что знает, даже описывает громкий смех Мохового Короля и множество необычных предпочтений в еде, словно она лично с ним знакома. Путешествуя, вы собираете любые подсказки, останавливаясь в деревнях, и выспрашиваете любые слухи, которые подскажут куда идти. Среди членов вашего отряда назревает недовольство, и вскоре, они начинают открыто жаловаться. Вы сдадитесь и будете возвращаться домой, или надавите на команду и продолжите искать подсказки?

ПРОДОЛЖИТЬ ИСКАТЬ ПОДСКАЗКИ: Исследование 7 (перейдите к параграфу 207)

СДАТЬСЯ И ВОЗВРАЩАТЬСЯ ДОМОЙ: Исследование 3 (две монеты)

203- Ваш отряд вышел к деревянной повозке, покрашенную в яркие краски. Женщина с волосами цвета вороньего крыла, сидит на козлах, но в повозку никто не запряжён. «Мои пещерные козы сбежали от меня, пока я спала. Если вы поможете мне найти их, я с радостью поделюсь своими припасами медикаментов».

ИСКАТЬ ПЕЩЕРНЫХ КОЗ: Исследование 3 (монета, зелье, +1 репутация), **Исследование 5** (горшок, зелье, +1 репутация)

ИСКАТЬ ПЕЩЕРНЫХ КОЗ, НО ПОТРЕБОВАТЬ ЗА НИХ ВЫКУП: Исследование 4 (монета, верёвка, зелье, -2 репутации), **Исследование 6** (две монеты, бумага, два зелья, -2 репутации)

204- Ваш отряд переходит через массивный каменный мост. Древние перила сломались и обвалились в глубокую, быструю реку. На другой стороне, летучие мыши носятся над подземной деревней, окружённой стеной. «Иди своей дорогой – мы не жалуем здесь посетителей», выкрикивает из дозорной башни человек. Вы попытаетесь убедить его пустить вас внутрь или попробуете проникнуть в деревню тайком?

УБЕДИТЬ СТРАЖНИКА ПУСТИТЬ ВАС ВНУТРЬ: Исследование 4 (рыба, +1 репутация)



ПРОНИКНУТЬ ТАЙКОМ В ДЕРЕВНЮ: Исследование 3 (перейдите к параграфу 205), **Исследование 6** (перейдите к параграфу 206)

205* - Вы желаете стражнику всего наилучшего и возвращаетесь назад. Но как только он исчезает из виду, вы обходите пещеру вокруг, к дальнему концу деревни. Вы находите узкую дверь, и немного повозившись, открываете её: теперь можно спокойно осмотреть деревню. Здесь живут существа самых разных видов: рыболодцы, свинолюды, глогосы и люди. Едва вы закончили обмениваться припасами и слухами с уличными торговцами, когда кто-то забил тревогу. Это стражник из башни, и теперь он гонится за вами. Вы убегаете тем же путём, что и пришли, и прячетесь в тёмном проходе.

(гриб, -1 репутация)

206* - Вы желаете стражнику всего наилучшего и возвращаетесь назад. Но как только он исчезает из виду, вы обходите пещеру вокруг, к дальнему концу деревни. Вы находите узкую дверь, и немного повозившись, открываете её. И попадаете в библиотеку, наполненную древними книгами в кожаных переплётках. Вы приветствуете библиотекаря, и он расспрашивает вас о ваших приключениях, страстно желая узнать о местах, где вы побывали, делая, во время рассказа, пометки на клочке пергамента. Когда вы покидаете его, он с радостью делится несколькими книгами и припасами, и даже поручается за вас у центральных ворот.

(бумага, зелье, +1 репутация)

207* - Ваша настойчивость окупается. Вскоре, около смертельно опасного Кислотного Озера «Марн», вы находите секретный вход. Как только вы входите, вас хватает зеленокожая стража и доставляет в тронный зал Мохового Короля. Вы с изумлением рассматриваете большую бороду из лишайника и длинные зелёные волосы. «Зачем вы вошли в моё секретное царство?» - грозно спрашивает он. Неожиданно, женщина в капюшоне делает несколько шагов вперёд и начинает петь свою песню. Слезы ручьём покатались из глаз Мохового Короля, и он бросается к ней и крепко обнимает. «Я никогда не прекращала искать», со слезами на глазах говорит возлюбленная короля. Счастливая пара отпускает вас, щедро наградив.

(четыре монеты, аметист, +2 репутации)

208 - Вы прибываете в столицу глогосов, в большой город, вырубленный в скале. Пройдя сквозь главные ворота, вы замечаете рыболодца, бегущего от отряда солдат глогосов. «Помогите мне!» - умоляет он, когда замечает вас. «Они хотят запереть меня здесь безо

всяких причин!» Вы помогаете рыболодцу выбраться или остановите и вернёте глогосам?

ОСТАНОВИТЬ И ПОМОЧЬ ЗАДЕРЖАТЬ РЫБОЛОДЦА: Исследование 3 (2 монеты, -1 репутация)

ОТВЛЕЧЬ ГЛОГОСОВ И ПОМОЧЬ РЫБОЛОДЦУ ВЫБРАТЬСЯ: Исследование 4 (рыба, +2 репутации), **Исследование 6** (рыба, бумага, +2 репутации)

209* - Ну наконец то, настоящая уличная игра на деньги: гонки улиток. Вы делает ставки, и присаживаетесь, в расчёте на хороший, долгий сон, ожидая результатов гонки. Насколько вы будете терпеливы?

Исследование 4 (две монеты, -1 репутация), **Исследование 7** (две монеты, бумага, зелье)

210* - Вы сочетаете безрассудную храбрость и полное пренебрежение к собственному здоровью, одновременно досажая, дёргая и дразня жителей зоопарка.

Исследование 4 (перейдите к параграфу 212)

***Событие при провале:** Вы предаётесь своим глупым забавам и обнаруживаете, что это было не очень умно. Если бы вы хоть раз прочитали книгу по зоологии, то знали бы, что на голове единорога острый рог, хвост мантикора выпускает ядовитые шипы, и что взгляд василиска может превратить вас в камень. Вам просто повезло, что жители зоопарка оказались не совсем взрослыми представителями своего вида. И вам удаётся уйти потрёпанным, но, в целом, невредимым. (Один из членов отряда получает травму, -1 репутация)*

211* - Вы забираете жителей зверинца с собой на поверхность. Звери так рады вернуться на поверхность, под яркое солнце, что присоединяются к вашему поселению и помогают в его защите и обустройстве. Даже шелудивые медведи-оборотни отрасли новую шерсть и обеспечили тёплую компанию на холодные ночи.

(+3 репутация)

212* - Ваше желание совершать нездоровые выходки остановил единственный укоряющий взгляд единорога. Вы медленно отходите назад, поражённые своей глупостью. Возвращаясь назад в расстроенных чувствах через карнавал, вы купили мешок грибов.

(заплатите 1 монету, гриб, +1 репутация)



широко открывает клюв, наклоняет голову вперёд, и выдаёт для вас блестящий сюрприз.

213*- Пока вы трясли машину, то умудрились больно ударить ногу, но, в конце концов, из неё выпало несколько бутылок с лечебным зельем.

(два зелья, -1 репутация)

214*- В тот момент, когда вы тяните за перо в хвосте, вы слышите слабый глухой звук в животе птицы. Клюв широко открывается, и она запрокидывает голову назад, проглатывая подношение. Затем клюв закрывается, слышится серия перемалывающих механических звуков, и как кульминация, устрашающий кашель, словно птица пытается откашлять что-то действительно неприятное. В конце концов, птица снова

(два горшка)

215*- В тот момент, когда вы тяните за перо в хвосте, вы слышите слабый глухой звук в животе птицы. Клюв широко открывается, и она запрокидывает голову назад, проглатывая подношение. Затем клюв закрывается, слышится серия перемалывающих механических звуков, и как кульминация, устрашающий кашель, словно птица пытается откашлять что-то действительно неприятное. В конце концов, птица снова широко открывает клюв, наклоняет голову вперёд, и выдаёт для вас блестящий сюрприз.

(две руды)



Путеводитель по Миру Внизу

Мир Внизу – это громадное подземелье, состоящее из растянувшейся цепи обширных пещер, глубоких озёр, подземных деревень, странных жителей и древних цивилизаций. Подземные нации вырастают только для того, чтобы исчезнуть в бесконечном течении времени, но их остатки можно найти в подземном мире. Вот некоторые из существ и народов, которые вы сможете встретить внизу:

ГЛОГОСЫ

Глогосы твердокожие создания, чья спина и бока усыпаны шипами, а на голова украшена большими красными глазами. Глогосы чувствуют себя комфортно в тусклом свете и на холодном воздухе. Ими построено много застав и городов по всей сети пещер. В целом, они не доверяют пришельцам, но иногда могут торговать или общаться с вами. Не стоит сориться с ними.

РЫБОЛЮДЦЫ

Рыболодцы – это миролюбивые жители пещер и побережья, и их легко можно найти в деревнях около водоёмов. Они хорошо известны своим знанием древних языков, острой кухней и гостеприимством. Рыболодцы могут дышать как над водой, так и под водой.

СВИНОЛЮДЫ

Свинолюды – это специалисты по подземному сельскому хозяйству и предметом их особой гордости являются самые лучшие и вкусные грибы в округе. Они также хорошо известны своим умением добывать редкие металлы и копают глубокие шахты в поисках золота. Обычно, они очень рады поделиться тарелкой грибов и любят обмениваться историями о приключениях.

ПАУКИ

Гигантские пауки обитают в тёмных ветреных пещерах, готовые в любой момент словить затерявшегося путешественника. Однако, ходят слухи, о колонии дружелюбных, хорошо одетых, пауков.

ЗМЕИ

Гигантские змеи путешествуют стаями и окружают зазевавшихся путешественников. Если вы остановились передохнуть, то не забудьте выставить дозор!

МОХОВЫЙ КОРОЛЬ

Ходят слухи о великом и мудром короле, который управляет королевством, что невозможно найти, даже тем, кто уже был там.

ПРИВЕДЕНИЯ

Потерянные души жителей ушедших цивилизаций бродят по пещерам, готовые хорошенько напугать любого путешественника, которого встретят.

ТОРГОВЦЫ

Мир Внизу известен своей развитой торговой культурой, а отряды странствующих торговцев в любое время можно встретить на дорогах между деревнями. Они всегда готовы торговать с путешественниками.

ФОКУСНИКИ И ВОЛШЕБНИКИ

Могущественные и загадочные практики магии путешествуют по пещерам в поисках потерянных знаний и спрятанных артефактов. Демонстрация интеллекта бесспорно впечатляет, но будьте осторожны – многие из них нетерпеливы и имеют взрывной характер.

