По следам героя

Виктор Ченг
Перевод: Harald (donchanin_ya@inbox.ru)
специально для http://forum.myquest.ru
Верстка: Jumangee

A FIGHTING FANTASY GAMEBOOK
by VICTOR CHENG

Вступление

С тобой не могло произойти ничего необычного. Приключения и ты, это было невозможно. Ты не был ни воином, ни магом. Ты был простым молодым пареньком, который работал на конюшне в порту Блэксэнде, под присмотром своего опекуна.

Заботливый и добрый, он более десяти лет учил тебя ухаживать за лошадьми и ездить на них. Ты упорно трудился, получая жалкие гроши за тяжкий труд, но на судьбу не жаловался, знал, что конюх сам перебивается, как может. У тебя всегда была еда и крыша над головой. Пусть это был лишь чердак над конюшней, но всё уж лучше грязных гостиниц Блэксэнда. Лучший чердак, потому что из его окна был виден плац для боевых тренировок.

Какое-то время назад, сержант презренной Городской Стражи решил, что необходимо обучить и дисциплинировать войска лорда Аззура. Дальше идей и мыслей это дело не пошло, солдаты больше бездельничали и зевали, дожидаясь конца тренировки. Сержант покинул город, так и не дождавшись своего великого ученика.

С ранних лет ты хотел выйти в люди, повидать мир, но понимал, что ещё не готов к этому. Не хватает жизненного опыта и знаний. Поэтому ты в свободные от работы часы следил за чужими тренировками из окошка своей каморки, запоминая движения, выпады и стойки фехтовальщиков, а после пытались повторить у себя в комнатке.

С тех пор прошли годы. Тяжёлая работа и тренировки укрепили твои тело и дух. К тому же, тебе стало легче работать и ты стал меньше спать, восстанавливая силы после трудового дня, благодаря чему появилось больше времени для самообучения. Скоро ты будешь готов вступить на тропу героев!

Для того, чтобы узнать уровень ваших навыков, делайте следующее:

Чтобы узнать уровень своего ***Умения*** (*он же - Навык*) киньте один кубик d6, разделите выпавшее значение и прибавьте 4 пункта.

Стойкость и ***Удача*** определяются следующим образом: киньте кубик d6 и прибавьте 6.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

	Значение	Начальное
Навык		
Стойкость		
Удача		

Инвентарь:	Заметки:

Битвы с противниками

Навык:		Стойкость:	
Навык:		Стойкость:	
Навык:		Стойкость:	
Навык:		Стойкость:	
Навык:		Стойкость:	
Навык:		Стойкость:	

© http://forum.myquest.ru

1

День начался как и сотни других рабочих дней. Улицы в полдень так же переполнены снующими жителями, как и рано утром. Блэксэнд – копошащееся гнездо нищих, воров, торговцев и сонма злодеев разного пошиба. Этот город небезопасен, оружие при себе носят даже дети, а у тебя есть ржавый кинжал.

(Пока ты не обзаведёшься приличным оружием – вычитай от своего Умения 2 очка в бою.)

Неожиданный крик привлёк твоё внимание. Обернувшись, ты увидел как двое грабителей, вооружённых дубинами, волокут человека. Никто не спешит на его крик о помощи.

Оставив свои рабочие обязанности, помочь бедняге, 12.

Не вмешиваться, 22.

2

Ты уже был у кузнеца?

Был, 9.

Ещё не был, 38.

3

Монро последний раз опускает свой зачарованный меч на вампира и тот оседает на пол. В комнате царит тишина, ты, согнувшись, пытаешься перевести дух, но, вдруг, чувствуешь стальное лезвие у своей шеи.

«Почему ты снял мой шлем?» – строгим голосом спрашивает Монро.

Ты сбивчиво объясняешь, что это было необходимой мерой, чтобы спасти ей жизнь. Тем более ты не думал, что этого нельзя делать. Она говорит, что понимает тебя, но хотела бы скрыть то, что она женщина.

- В моих землях считается преступлением, когда на стезю рыцарства становится женщина. От этого теряется сила и боевой дух моих людей.

- Мне кажется, что твоим землякам надо пересмотреть свои традиции. Они должны понимать, что женщина может быть столь же сильна и отважна, как любой мужчина. И именно это поднимет их дух. Они должны верить в то, во что веришь ты сама.

- И во что я верю, как ты думаешь? – спросила Монро, но всё же лезвие клинка перестало так давить на горло.

- В то, что человек с отважным сердцем и крепкий духом имеет право защищать людей от зла. Эти вещи делают человека рыцарем, а не его пол и происхождение.

- Действительно, но те немногие, кто знал мою тайну, умерли от моей руки. Все они были подлецами.

- Все умерли? – нервно спрашиваешь ты, сомневаясь, что тебе так сильно хочется знать ответ.

- Все, кроме моей семьи, моих спутников-рыцарей и, теперь, тебя.

- Ты доверяешь мне? – немного расслабившись, спрашиваешь ты.

- Если бы не доверяла – ты был бы уже мёртв.

- Рад слышать это. И теперь позволь мне сказать – у тебя очень красивые волосы и ты зря скрываешь их под шлемом.

Монро улыбается и, наконец, убирает от твоей шеи свой меч.

- Итак, мой друг, сейчас у нас ещё остаётся невыполненная работа, а обоюдные комплименты мы оставим на потом.

- И то верно, - ты смущённо опускаешь глаза в пол.

Монро собирает волосы в хвост и одевает шлем. Перед тем как опустить забрало, ты замечаешь её весёлое подмигивание.

Держа оружие наготове, вы входите в лабораторию, 32.

4

Справа от тебя ещё один торговец зазывает посмотреть на его товары.

Подойдёшь, заинтересовавшись, 46.

Продолжишь путь, 16.

5

Топор противника будет не лучше твоего кинжала, но ты можешь взять его с собой. Также, обыскав тело полу-орка, ты нашёл 5 золотых.

Переходи к 38.

6

Твоя жизнь продолжается. Рабочие будни, отдых, работа, сон…

С твоими качествами ты, быть может, заслуживал бы большего. Возможно, ты и создан для дел более важных, чем уход за лошадьми. Но ты не стал требовать от жизни ярких впечатлений.

Ты продолжаешь жизнь, работая в конюшне, в городе убийц и воров и, наверное, тебя это устраивает. Продолжай мечтать о захватывающих приключениях, великих подвигах и героических битвах, но с тобой они никогда не приключатся.

7

Заметив твоё приближение, они сразу замолкают и лишь провожают взглядом. Насколько ты мог рассмотреть их в тени, это были полу-орк и какой-то священник. Когда ты отдаляешься от них, они возобновляют беседу.

Переходи к 38.

8

Существо оседает на пол и растекается в луже собственной слизи. Вот и остался перед тобой сам Венар, но он почему-то ехидно хихикает, вместо того, чтобы попытаться спастись. На твои плечи сзади падает туша зомби и он кусает тебя за шею

Потеряй три Стойкости и продолжай, если ты ещё жив.

Ты падаешь, парализованный ядом ходячего мертвеца, и теперь можешь только наблюдать, как Монро сносит упырю голову одним взмахом меча. Это последний мертвец, которого прикончила твоя спасительница. И теперь она приближается к колдуну, поигрывая кончиком меча. Вдруг Силас делает пассы руками и из его ладоней вырывается зелёный сгусток энергии, который ударяет в грудь Монро. Ты с ужасом смотришь на неё те несколько мгновений, когда она неуверенно пытается остаться на ногах, но она распрямляется и, подняв клинок, вступает в бой!

Проведи этот бой за Монро, как если бы ты сам дрался, но не используя свои пункты Удачи.

Силас Венар
Умение 10
Стойкость 15

Монро
Умение 12
Стойкость 7 (12)

Пункты Стойкости Монро в скобках – это в том случае, если ты использовал Целебную Микстуру на неё ранее.

Если Монро будет убита – в этой комнате закончится и твоя жизнь. Если Монро уменьшит Стойкость Венара до трёх или меньше, переходи к 19.

9

Когда ты вернулся в конюшню, была уже тёмная ночь. Конюх давно навесил замок и ушёл домой, но у тебя есть запасной ключ.

(Если по каким-то причинам ты не был у портного или кузнеца, то вычти 1 пункт от своей Удачи. Завтра ты должен это сделать в первую очередь)

Ты засыпаешь на чердаке конюшни, а утром тебя будят лучики солнца.

(Восстанови Стойкость до начального уровня)

У тебя есть Серебряная Брошка, 50.
У тебя её нет, 6.

10

Ты выпрыгиваешь на него из тени и завязываешь бой.

(Не забудь, что у тебя только ржавый кинжал, поэтому вычитай 2 очка из своего Умения.)

Полу-орк
Умение 7
Стойкость 5

В любой момент ты можешь броситься по переулку в сторону Рыночной площади, 38.

Если ты уменьшаешь Стойкость Полу-орка до 2 или менее, можешь сохранить ему жизнь, 47.

Если ты его убил, 5.

11

Повернувшись спиной к опасности, ты не увидел, как убийца поднял руку с ножом и бросил его в тебя. Ты только увидел торчащее из тебя лезвие, пробившее твоё тело насквозь и быстро приближающуюся мостовую.

12

Ты бросаешься на бандитов, размахивая своим ножом, но грабители не рискуют устраивать бой посреди улицы и, бросив жертву, уносят ноги.

Человек поднимается с земли и, хоть он и расстроен потерей кошелька, но всё же рад тому, что остался цел и, за это, предлагает погадать, ведь он предсказатель судеб. Ты протягиваешь ему свою ладонь.

«М-м-м. Твоя жизнь полна приключений, но каждый день упуская свою возможность, ты так и не познаешь их. Смотри в будущее, а не прошлое, Следуй за тем, что покажется тебе важным.»

Человек отпустил твою руку и пошёл вниз по улице, оставив тебя в размышлениях.

Переходи на 22.

13

Проверь дважды свою Удачу. Если оба раза она оказалась на твоей стороне, переходи к 25.

Если хотя бы один раз тебе не повезло, значит, ты не смог связать полученные от Монро сведения со своими наблюдениями, и ты ничем не смог ему помочь. Он благодарит тебя за попытку восстановить справедливость и дарит Качественный меч.

(Теперь ты можешь не вычитать пункты от своего Умения во время боя)

Пожелав ему удачи, ты отправляешься дальше, 23.

14

Монро подняла меч и с боевым кличем на устах упоённо отдалась пляске меча в своей руке. Клочки мёртвой плоти так и полетели в разные стороны. Ты поворачиваешься к колдуну и видишь, как перед ним материализуется плотный туман, а из него выползает на тебя отвратительный, гниющий слизняк, от которого отходят отростки, выпускающие какой-то пар. Крепче сжав меч, ты вступаешь в схватку.

Гниющий слизняк
Умение 7
Стойкость 10

Во время боя ты должен уменьшить своё Умение на 1, из-за ядовитых испарений, выпускаемых отростками слизняка. Кроме того, если у тебя нет Талисмана Друида, ты должен отнимать от своей Стойкости один пункт каждый раунд боя.

Несмотря на то, что твой враг был так опасен, ты смог победить, 8.

15

Минуя унылые и серые дома, ты выходишь к мосту Синджин-Бридж. Навстречу тебе несётся стайка огольцов, почти сбивая с ног. Ты кричишь им вслед не самые лестные слова и оглядываешься. Торговцы уже закрывают свои лавки, покидая торговые места. Твоё внимание привлекло какое-то движение в одном переулке. Приближаясь, ты видишь горы мусора, гнилых досок и прочего хлама, и тут ты замечаешь разбойника, который в этот момент вытаскивает нож из тела одной жертвы и хочет замахнуться на старуху. И тут он замечает тебя!

Бросишься наутёк, 11.

Выхватив своё оружие, кинешься на бандита, 49.

16

Толпа людей образовала широкое кольцо вокруг помоста. Видимо, там что-то произошло только что, потому что толпа взорвалась неистовыми аплодисментами. Ты пробиваешься вперёд, расчищая дорогу локтями, и видишь что на помосте, занимая его почти весь, стоит огромная чаща, наполненная водой. На её кромке, ожидая следующего участника состязания, сидит удивительно тощий человек, одетый только в набедренную повязку, а в воде плавает маленькая серебряная рыбка.

Его партнёр, или хозяин, одетый пёстро и вычурно, принял драматичное выражение лица и закричал:

- Вы видели? Видели? Я не верю своим глазам! Очередная победа удивительного Барракуды! Ближе, ближе, народ! Подходите! Кто будет настолько ловок, что схватит серебристую рыбку раньше Барракуды? Всего два золотых! О чём тут думать? Жалкие две монеты и вы сможете принять участие в состязании! Если вы побеждаете, то получаете приз и свои деньги назад! Подходите, люди, вряд ли вы ещё встретите где-нибудь такие условия игры!

Вызваться поучаствовать, 24.

Пройти дальше, 29.

17

Желая сэкономить время, ты решаешь сократить путь и ныряешь в тёмный переулок, который выводит прямо на рыночную площадь, но впереди стоят, укрывшись в тени, два силуэта. Очевидно, они тебя не заметили ещё, продолжая шептаться.

С непринуждённым видом пройдёшь мимо, 7.

Скроешься в тени, 35.

18

Рыбка мечется из стороны в сторону, Барракуда неловко толкает тебя и тут ты видишь, как между вами выплывает цель – серебристая рыбка. Ты хватаешь рыбку, соперник тоже протягивает руку, но ты оказался проворнее. С высоко поднятой рукой ты выныриваешь, люди вокруг аплодируют и кричат. Зазывала пожимает твою руку и поздравляет, хотя чувствуется его разочарование. Барракуда же,

кажется, ничуть не смущён проигрышем, а только рад, что у него был достойный соперник.

(Восстанови 1 пункт Удачи)

Пока ты одеваешься, зазывала предлагает на выбор один приз:

Лечебная микстура (восстанавливает 5 пунктов Стойкости),

8 золотых монет,

Талисман Друида.

Выбрав один из призов, ты отправляешься дальше, 29.

19

Монро заносит последний удар и Венар падает на пол. Посох, которым он прикрывался, разбивается пополам и один из его обломков попадает в реторты, заполненные зелёной кислотой. Она попадает на лицо злодея и он дико кричит и корчится от боли. Остриё меча Монро колышется возле шеи Силаса: «Всё кончено, ты проиграл! Противоядие, будь добр!».

Волшебник слабеющим голосом смеётся: «Ты разрушил мои планы, изуродовал мне лицо и теперь просишь противоядие?! – Он достаёт из складок одежды небольшой пузырёк. – Ты это хочешь, жалкий пёс?! Попробуй, возьми!»

Венар кидает пузырёк через всю комнату, Монро бросается за ним и в последний момент успевает подхватить его над самым полом. Когда она поворачивается, колдун исчезает в клубах зелёного дыма.

Женщина подходит к тебе и выливает в приоткрытый рот противоядие. К тебе возвращается способность двигаться и ты поднимаешься с пола, принося свои извинения, что не смог помочь в бою с Венаром. Монро усмехается и успокаивает тебя, сама бы она не справилась, твоя помощь была неоценима.

Ты обыскиваешь дом, чтобы найти хоть какие-нибудь следы своего друга Зувембера и находишь его связанным в чулане. Он мелет какой-то вздор о том, что с ним плохо обращались и заставляли открывать свои профессиональные тайны. Он, наверное, даже не понимает, как легко отделался и что чудом остался жив.

Ты спрашиваешь, не знает ли он противоядия от этой отравы, на что он гордо усмехается: «Я, конечно, не злодей и рецептов сильных ядов не знаю, но нейтрализовать действие яда смогу!»

Монро, перед расставанием, сердечно благодарит тебя за неоценимую помощь, тепло пожимая руку, и в знак признательности дарит Серебряную Брошку.

Верни свою Удачу к первоначальному значению.

Переходи к 9.

20

Град ударов сыпется на тебя без остановки. Кажется это тот бой, который нельзя выиграть и ты, из последних сил защищаясь, просишь лишь быстрой и безболезненной смерти. Противник заносит над тобой руку для последнего удара, но его прерывает блеск на лезвии меча, который проносится между вами. Вы, оба, ещё не успеваете сообразить, откуда взялся третий участник боя, как лезвие ещё два раза вспыхивает и обезглавленное тело головореза падает на мостовую.

Переходи к 36.

21

«Подождите», - кричишь ты вслед уходящему рыцарю и бросаешься за ним. Догнав, ты вежливо интересуешься, как его зовут. Из-под глухого шлема донеслось: «Монро».

Спросишь, чем ты мог бы его вознаградить за спасение, 40.

Спросишь, что такой благородный рыцарь, как он, делает в забытых богами подворотнях, 45.

22

Конюх зовёт тебя, чтобы ты почистил лошадь, которую привезли прошлой ночью. У неё была очень красивая масть, белоснежная, со святыми символами на боках, и ты с удовольствием взялся за эту работу.

Когда ты закончил, конюх дал тебе следующее задание. Надо забрать две дюжины подков у кузнеца и отдать деньги за партию сёдел местному портному. Прежде чем пойти к двум нервничающим жеребцам, он протянул тебе мешочек с тридцатью золотыми.

Сначала пойти к портному, 43.

Наведаться сперва к кузнецу, 17.

23

Ты уже был у портного?

Да, был, 9.

Нет, ещё не был, 43.

24

Толпа взрывается аплодисментами, когда ты объявляешь о своём желании поучаствовать в соревновании. Пока ты раздеваешься, зазывала объясняет тебе правила: по свистку ты должен нырнуть и голыми руками схватить рыбу быстрее, чем это сделает Барракуда. Никаких уловок и применения кулаков.

Ты забираешься на край чаши напротив своего соперника. Мало того, что он лысый, так у него ещё и огромные руки и ноги, напоминающие плавники. Звучит сигнал и вы одновременно ныряете.

(Бросай четыре раза игральную кость и к сумме всех показателей прибавь своё Умение. Затем тоже самое проделай для Барракуды. Его Умение 8. Ты можешь потратить свою Удачу, тогда прибавь к конечной сумме 2 очка.)

Ты оказался проворнее и схватил серебристую рыбку, 18.

Счёт Барракуды оказался равен или больше твоего, 27.

25

Ты проводишь параллели между своими наблюдениями и информацией, полученной от Монро.

«Прекрасно!, - восклицает рыцарь. – Это означает, что Венар уже нашёл место для своей лаборатории. Те необычные красные цветы, должно быть, результаты его опытов. Держу пари, вдохнув из запах, человек больше не увидит света следующего дня. Венар использует лабораторию твоего друга для своих ужасающих опытов. Зувембера, твоего приятеля, может уже и не быть среди живых. Не будем терять зря времени, у алхимика мощное орудие в руках. Ты со мной? Если нет, я всё равно благодарен тебе за помощь!»

Пойдёшь дальше по своим делам, 23.

Пойдёшь с рыцарем, 44.

26

Ты спешно снимаешь шлем рыцаря, сейчас ты впервые увидишь это благородное лицо. Но что это?! Монро – женщина! У неё длинные тёмные волосы, белая кожа и следы пережитых трудностей, которые ничуть не отталкивают взгляда. Приятно удивлённый, ты устраиваешь её поудобнее и используешь целебное лекарство.

Шаги становятся громче и отчётливее, ты понимаешь, что идёт не одно существо. Внезапно дверь вылетает под сильным ударом и ты встречаешься взглядом с вампиром. За его спиной ты видишь второго вампира.

В этот момент тело Монро вытягивается в струну и она открывает глаза, задыхаясь, словно у неё был дурной сон. Её неосознанный взгляд останавливается на тебе, будто пытается вспомнить, что с ней произошло, а потом Монро замечает надвигающуюся угрозу. Она быстро поднимается и бросается в бой, ты, выхватив свой меч, бросаешься ей на помощь!

Первый вампир
Умение 8
Стойкость 7

Второй вампир
Умение 7
Стойкость 6

После победы переходи к 3.

27

Резво схватив то место, где только что была рыба, ты выныриваешь и разжимаешь ладонь – пусто. Барракуда уже сидит на краю чащи. Ты проиграл. Зазывала утешает тебя: «Ты был близок, ты почти поймал её, но в следующий раз тебе точно повезёт!»

Ты отдаёшь ему два золотых и, одевшись, отправляешься дальше.

(Помимо денег вычти 1 Удачу)

Переходи к 29.

28

Ты обыскиваешь тело убийцы и находишь 11 золотых и длинный нож.

(Теперь ты можешь не вычитать пункты от своего Умения во время боя)

Также у него есть длинная верёвка и замысловато вырезанное кольцо в виде змеи.

(Можешь взять какой-нибудь предмет и записать на листе персонажа).

Выглянув из-за угла, проверяя, нет ли стражников, ты выходишь из переулка и покидаешь это место быстрым шагом.

Переходи к 23.

29

Твой путь по Рыночной площади занял немало времени и к кузнецу ты пришёл уже затемно. Стук молота слышен далеко и ты подходишь к открытой двери здания. Ты видишь здоровяка с голым торсом, на его бугрящихся мускулах хлопьями осела чёрная сажа. Само здание очень напоминает конюшню, только меньше той, в которой ты работаешь.

Ты обращаешься к кузнецу, рассказывая ему о том, что тебе надо забрать партию подков, но он игнорирует тебя. Наконец, он прекращает ковать кирасу и поворачивается к тебе.

«Опять подковы, да? Сегодня утром пришёл большой заказ на подковы, поэтому цена возросла. Теперь это будет стоить 10 золотых.»

У тебя есть такая сумма, и ты выплачиваешь её кузнецу, 33.

У тебя нет необходимой суммы, 39.

30

Что ж, тогда Вейн даёт тебе много работы. Тебе приходится убирать весь его дом, таскать тюки с тканью и много чего ещё. Это заняло очень много времени, но в конечном итоге он отпускает тебя.

(Потеряй два пункта Удачи)

Переходи к 2.

31

Он пробует на зуб твои монеты, проверяя их подлинность, и говорит:

«Я встретил его неделю назад. Волшебник хотел купить все травы в моём магазине, все яды. Я не спрашивал его ни о чём, потому что он хорошо платит, но он точно не местный, в этом я уверен.»

Ты стоишь в задумчивости, а полу-орк в это время ныряет в толпу и пропадает из вида.

(Запиши слово ЗМЕЯ)

Переходи к 38.

32

Вы входите в просторную комнату, освещённую висящими на стене фонарями. Зловонный запах так силён, что к горлу подбирается комок. Но хуже всего то, что ты видишь дюжину гниющих трупов, висящих на вбитых в потолок цепях. В дальнем углу комнаты стоит человек в зелёных одеждах. Венар поглощён каким-то экспериментом. Хитросплетение стеклянных трубок, колб, банок, пробирок, пучки трав и другие ингредиенты разбросаны в беспорядке вокруг него. При твоём появлении он медленно поворачивает голову.

- Монро! Вот мы и встретились снова. Ты передумал и всё же решил стать добровольцем в моих исследованиях?

- Положим этому конец, Силас. Ты зашёл слишком далеко. Теперь ты ставишь опыты и на трупах? Твой яд достаточно силён, чтобы при попадании в водопровод забрать сотни невинных жизней.

- Невинные в Блэксэнде? Монро! Ты ведь прекрасно знаешь людей! А что, ты действительно думал, что я использую водопровод? О нет! Скорость воды в трубах – слишком медленно для моих планов. Я изобрёл яд, который найдёт себе более быстрого проводника – воздух! Очень скоро тысячи будут знать о моём блестящем успехе!

- Ты безумен, Силас!

- Это лишь тонкая грань, отделяющая безумца от гения! Я предпочёл бы, чтобы меня называли гением, - Венар продолжал тем временем помешивать ядовитое зелье.

- Я ещё раз повторяю, колдун, прекрати это!

- И не подумаю! – колдун поигрывает своим посохом.

- Тогда умри!

Ты бросаешься вслед за Монро к Венару, но тот дёргает за рычаг и под потолком появляются разряды электрического тока. Висящие трупы начинают конвульсивно дёргаться и, вдруг, спрыгивают на пол, сразу же направляясь к вам! Мало того, ещё и волшебник замышляет какое-то заклинание!

Встретишься с зомби в бою, 41.

Предпочтёшь встретиться с магией злодея, 14.

33

Кузнец небрежным жестом бросает в карман своего фартука и говорит тебе, что он принесёт сегодня заказ. Поблагодарив, ты уходишь.

Переходи к 42.

34

Тело грабителя падает бездыханным. Ты, должно быть, дрался как демон!

(Добавь себе два пункта Удачи)

Старуху, которую ты спас, уже нигде не видно. Ты обыскиваешь тело и находишь 11 золотых и длинный нож.

(Теперь ты можешь не вычитать пункты от своего Умения во время боя)

Также у него есть длинная верёвка и замысловато вырезанное кольцо в виде змеи.

(Можешь взять какой-нибудь предмет и записать на листе персонажа).

Выглянув из-за угла, проверяя, нет ли стражников, ты выходишь из переулка и покидаешь это место быстрым шагом.

Переходи к 23.

35

После нескольких минут тихой беседы, силуэты расходятся. Более высокий человек, на миг, попал в лучи солнечного света и ты увидел седые волосы под капюшоном и зелёную мантию волшебника.

Когда он затерялся в толпе, мимо тебя прошёл второй… это полу-орк, вооружённый небольшим топором!

Нападёшь на него, 10.

Останешься в тени, позволяя ему удалиться, 38.

36

Ты обессилено падаешь у грязной стены. Сквозь пелену боли ты чувствуешь, как тебе в рот что-то вливают, это восстанавливающая микстура.

(Восстанови 8 пунктов Стойкости)

Открыв глаза, ты видишь полностью закованного в броню рыцаря, вооружённого зачарованным мечём – образ героя, на которого ты всю жизнь хотел равняться. Открыв рот от восхищения, ты благодаришь его за спасение и восхваляешь его мастерство боя на мечах. Рыцарь просто кивает в ответ и, удостоверившись, что тебе больше ничего не угрожает, уходит.

Ты оглядываешься. Старуху, которую ты спасал, нигде не видно. На мостовой лежат лишь два тела.

Попытаешься узнать больше о своём спасителе, 21.

Обыщешь тела, 28.

Убежишь, опасаясь того, что городская стража может застать в таком невыгодном для тебя положении, 23.

37

Ты достаёшь свой меч из ножен и изготавливаешься к бою, однако, такого поворота ты не ожидал! Твой взгляд встречается с холодными глазами чёрного, как вороново крыло, вампира! За ним виден силуэт второго кровопийцы. Ты отчаянно сопротивляешься в бою, но силы неравны и ты падаешь. Вместо того, чтобы припасть к тебе клыками, вампиры тащат тебя в лабораторию. Ты станешь очередной жертвой алхимических опытов коварного Венара.

38

По ушам ударил рыночный гвалт, перед тобой раскинулась Рыночная площадь. То тут, то там взгляд цепляется за экзотические товары, чудных торговцев с разных стран. Твой взор приковывает

прилавок с аппетитными блюдами, источающими умопомрачительный аромат.

(Можно купить еды. Каждая порция стоит 1 золотой, но купить можно не более трёх порций, потому как у тебя нет рюкзака).

Переходи к 4.

39

Если у тебя есть топор или кузнечный молот, то кузнец примет их у тебя по 3 золотых. Если тебе всё ещё не хватает денег, то тебе придётся отдать оставшееся золото и выполнить кучу тяжёлых поручений от кузнеца, отрабатывая недостающие монеты.

(Вычти по два пункта Стойкости и по одному пункту Удачи за каждый невыплаченный золотой.)

Когда кузнец, наконец, решил, что ты отработал положенное, говорит тебе, что он принесёт сегодня заказ. Поблагодарив, ты уходишь.

Переходи к 42.

40

рыцарь молча поворачивает голову и, наверное, смотрит на тебя. Забрало шлема скрывает его лицо, но он разворачивается и молча уходит, не обращая больше на тебя внимания.

Переходи к 23.

41

Против такой орды нежити биться нелегко, но ты, всё же, убиваешь двух , прежде чем падаешь, парализованный их отравленными когтями. Монро продолжает сражаться, но численный перевес слишком велик. Ты погибаешь в бою, бок о бок с героем!

42

В Садовом квартале живёт твой приятель, эксцентричный Зувембер, это недалеко от кузницы и если ты считаешь, что у тебя есть время навестить его, то можно прогуляться, 43.

Или пойдёшь домой, 15.

43

Конюх – один из немногих людей, которые знают, что Доллан Вейн делает прекрасного качества сёдла. С тех пор как Доллан понял, что шорное дело намного менее выгодно, чем пошив одежды, он стал делать сёдла только для личных знакомых.

Когда ты перешагнул порог, над головой звонко зазвенел колокольчик. Из какого-то из подсобных помещений вышел неуклюжий портной, в обычной для него экстравагантной одежде, и тепло поприветствовал тебя. Ты сообщаешь ему, что приехал за заказом, за партией сёдел. Вейн просит тебя оплатить сейчас пятнадцать золотых, потому что везти сёдла он будет ночью.

У тебя есть нужная сумма и ты отдаёшь её, пожелав Вейну хорошего дня, 2.

У тебя нет нужного количества денег, 30.

44

«Ты храбр или глуп? – хихикает Монро. – Храброе сердце нуждается в хорошем оружии.»

Он протягивает тебе Качественный меч и вы направляетесь к дому твоего друга.

(Теперь ты можешь не вычитать пункты от своего Умения во время боя)

Приближается ночь. Улицы пустеют и, лишь последний из открытых магазинов тускло освещает неясным светом кусочек улицы. Изредка слышны глухие крики из подворотен, невнятная возня и призывы о помощи.

Наконец, вы подходите к лаборатории твоего друга. Зувембер никогда не был излишне гостеприимен и не чествовал частых гостей, поэтому на окнах стоят решётки, обрамлённые острыми шипами. Идеальное укрытие для Венара, который, также, предпочёл бы остаться со своими опытами наедине. Тем более, нехватки в алхимических ингредиентах у него не должно было быть.

Монро достал маленький пузырёк из своего пояса и выливает его содержимое на крепёжные болты оконной решётки, объясняя, что эта жидкость называется Железная Гниль и она мгновенно воздействует на

металл, вызывая магическую коррозию. Выломав решётку, он ныряет в окно, а ты следуешь за ним.

В комнате царит хаос и разруха, по полу разбросаны десятки разных пузырьков, свитков и прочих вещей, применения которым ты не знаешь. Но нет времени обращать внимание на беспорядок, в конце комнаты ты видишь дверь, ведущую в лабораторию. Ты указываешь на дверь и Монро, перехватив поудобнее меч, направляется к ней. Ты осторожно идёшь за ним и, вдруг, слышишь щелчок сработавшей ловушки! Предостерегающий крик вырвался слишком поздно из твоих уст. Механическая булава, скрытая в потолке над дверью, с размахом опускается на спину рыцаря и он падает на пол. Бросившись к нему, ты с облегчением понимаешь, что Монро спас доспех, но сейчас рыцарь без сознания. За дверью слышны шаги!

У тебя есть Пузырек с жёлтым порошком или Лечебная Микстура?

Ты используешь одну из этих вещей на рыцаре, 26.

Если у тебя их нет, 37.

45

Монро объясняет, что прибыл издалека, чтобы выполнить две важных миссии. Главная проблема – волшебник Венар, который недавно прибыл в этот город.

«Венар раньше занимался законной практикой и был блестящим алхимиком, пока его увлечение не довело его до безумия. Эксперименты с травами и химикатами стали навязчивой идеей. Он стал искать идеальную формулу яда. С тех пор он постоянно в поисках новых ингредиентов, свои результаты он проверяет на живых людях, постоянно совершенствуя силу отравы. У Венара есть привычка, в не оправдавшихся ожиданиях, выбрасывать неудавшийся эксперимент. Я уже слышал, что в канализации появились ужасные мутанты и люди стали пропадать. Городской страже я уже сообщил, о предстоящей опасности, но они не восприняли слова иноземца всерьёз. Я должен найти волшебника и помешать его планам, пусть для этого придётся вывернуть город наизнанку.»

Кажется, что городу угрожает нешуточная опасность. Монро описывает Венара, как высокого человека с серебристо-седыми

волосами, одетым в зелёную мантию мага и интересуется, известно ли тебе что-нибудь о нём? Это шанс отплатить рыцарю за твоё спасение.

У тебя записаны слова ЗМЕЯ и ПАУК? Переходи к 25.

У тебя записано одно из этих слов, 13.

У тебя нет таких записей в листе персонажа. Ответив отказом, ты желаешь рыцарю удачи и прощаешься с ним, 23.

46

За прилавком стоит гном. Перед ним аккуратно разложены разные предметы, на каждом стоит старательно выведенный ценник, да и сами вещи кажутся полезными.

Кузнечный молот - 2 золотых.
Веревка - 3 золотых.
Пузырек с жёлтым порошком – 3 золотых.
Кожаные перчатки - 2 золотых.
Эбеновый прут - 5 золотых.

Гном объясняет, что в пузырьке одна порция пыльцы растения, которое может оживить умершего. Прутик украшен орлиными перьями и на нём нанесены три руны.

Покупай, что посчитаешь нужным, и отправляйся дальше, 16.

47

Уродливый полукровка благодарит за твою милость, но когда ты задаёшь ему вопрос, о чём он говорил с волшебником, он мгновенно преображается. Скорчив нахальную физиономию, он требует за информацию два золотых. Ты ошеломлённо смотришь на него, не веря такой наглости.

Добьёшь его, 5.

Задушив подступающий гнев, заплатишь ему, 31.

48

Подходя к его дому, ты замечаешь длинные лианы с красными цветами, вьющиеся по стенам, как плющ. «Наверное, новое растение для облагораживания Садового квартала», - отмахнулся в мыслях ты и

постучал в дверь. У твоего друга тут лаборатория и ты, зная особенности его работы, на всякий случай немного отошёл, чтобы не задело каким-нибудь взрывом, но тишина была ответом и ты решил уходить.

(Запиши слово ПАУК)

Переходи к 15.

49

Выхватив кинжал, ты бросаешься в бой. Убийца отталкивает в сторону женщину, его глаза налиты жаждой крови, а из горла слышен яростный хрип.

Он медленно приближается, смакуя в мыслях, как он расправится с тобой.

(Не забудь вычитать два пункта от своего Умения, потому что ты вооружён лишь ржавым кинжалом)

Убийца
Умение 12
Стойкость 15

Если твоя Стойкость станет 4 или меньше, 20.
Если ты победил, 34.

50

Два дня спустя.

Ты машешь на прощание конюху и направляешь своего коня к городским воротам. Ты предлагал ему ехать с тобой, но он ответил, что ему и здесь неплохо живётся. Он прекрасно понял твоё желание уехать и на прощание подарил прекрасного жеребца. На свои сбережения ты купил рюкзак, фонарь и кожаную кирасу. Твой меч болтается на поясе, в кошеле звенит золото, а впереди ждут приключения.

Проезжая мимо ворот, ты последний раз бросаешь взгляд на Блэксэнд, город воров, грязное болото мошенников и торговцев. С возвышенными лицами стоят городские стражники, охраняя ворота, а

недалеко от них банда грабителей выносит награбленное добро из дома. Ты пожимаешь плечами и отворачиваешься.

Твои губы сами расползаются в улыбке, когда тебя догоняет знакомая фигура на белоснежной лошади, которую ты несколько дней назад чистил.

- Приветствую, благородный сэр, - Монро снимает свой шлем, позволяя волосам раскинуться по плечам. Они блестят и переливаются на солнце. – меня зовут Валенсия Монрован. Ты можешь звать меня Валенсия. Я думала о твоих словах. Ты был прав, мои волосы, действительно, выглядят лучше без шлема.

Ты улыбаешься в ответ и сжимаешь её руку.

- Значит, ты решил покинуть спокойную жизнь и отправиться в путешествие?

- Да, я никогда не был близок духом с этим городом. Полагаю, я был рождён для приключений, и мне не хватало только вдохновения и храбрости, чтобы всё бросить и уехать.

Валенсия кладёт руку на твоё плечо.

- Ты более храбр, чем ты сам думаешь, мой друг. Теперь, когда ты свободен от пут Блэксэнда, куда направишь своего коня?

Ты не строил свои планы так далеко. Валенсия смеётся, глядя на твоё смущение.

- Почему бы тебе не сопровождать меня какое-то время? – перспектива более чем радужная, ты сияешь улыбкой.

- И куда мы направимся?

- Как я упоминала уже ранее, у меня было два задания. Первое я, благодаря тебе, выполнила. Второе ждёт нас в восточных землях Алансии. Злой Светящийся Демон опустошает тамошние земли и магический топор должен быть возвращён. Это опасное мероприятие, и путь таит немало опасностей.

- Полагаю, это будет восстановление справедливости?

- Абсолютно верно.

- Тогда давай будем противостоять этому вместе!

Улыбнувшись, Валенсия кивает и вы даёте шпоры своим коням, направляя их на восток.