

Дэйв Моррис и Ив Ньюнхэм

Dave Morris and Yve Newnham

Замок потерянных душ

The castle of Lost Souls

Part two: The Quest

Часть вторая: Поиски

Перевод: Сергей Посниченко ака Златолюб

Для сайта <http://quest-book.ru>

Захватывающее фэнтезийное приключение, в котором вы – главный герой. Если вы не смогли успешно завершить приключение в прошлом номере или начинаете приключение в первый раз (не проходя первую часть из прошлого номера), начните с раздела «С чего начать». Если вы прошли Часть первую, переходите сразу к параграфу 1.

С чего начать

Это приключение похоже на хорошо известные книги-игры «Боевой фэнтези». Ваша судьба будет определяться принятыми вами решениями – и малой толикой удачи. Читайте только те пронумерованные параграфы, к которым вас отсылает текст – если читать по-иному, приключение может пойти насмарку. Вы начинаете с определения ваших *характеристик*. Они показывают, насколько вы хороши, как искатель приключений.

1. Бросьте один кубик. Прибавьте к результату 5. Полученная сумма будет вашей *Боевой доблестью*. Чем выше значение, тем искуснее вы в фехтовании и прочих боевых искусствах.

2. Бросьте два кубика и прибавьте 10. Это ваше *Телосложение*. Высокое значение позволит вам вынести трудности, болезни и яды и даст вам силы сражаться, даже будучи жестоко израненным.

3. Бросьте один кубик и прибавьте 5. Это ваша *Сообразительность* – как быстро вы можете думать и действовать в сложных ситуациях. *Сообразительность* поможет вам, когда вы пытаетесь спрыгнуть с открывшегося под ногами люка-ловушки, укрыться от преследователя и так далее.

4. Бросьте один кубик и прибавьте 3. Прибавьте еще 1, если ваша *Боевая доблесть* 7 или ниже. Прибавьте еще 1, если ваше *Телосложение* 14 или ниже. Это ваша *Магическая стойкость*. Чем она выше, тем лучше ваши шансы устоять перед зловредным колдовством.

То, что вы только что проделали, называется «набросать персонажа». Запишите значения каждой характеристики в «Журнале Приключения».

Журнал Приключения		
<i>Характеристики</i>	<i>Начальное значение</i>	<i>Текущее значение</i>
Боевая доблесть		
Телосложение		
Сообразительность		
Магическая стойкость		
Честь.		
Доспехи		
Золотые монеты		
Зелья		
Прочее		

Сражение

Когда вам надо будет сражаться, вам будет названа *Боевая доблесть*, *Телосложение* и доспехи противника. Запишите их перед началом боя.

Бой состоит из нескольких *боевых раундов*. Во время каждого раунда вы и ваш противник получаете возможность ударить друг друга. Все боевые раунды проходят по следующей схеме:

A. Вы пытаетесь попасть по противнику. Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше вашей *Боевой доблести*, вы попали по противнику (пункт B). Если больше – вы промахнулись (пункт D).

В. *Определите повреждения, причиненные вашим ударом.* Бросьте один кубик. Это ваш «бросок повреждения». Если у противника есть доспехи, из броска повреждения вычитаются очки доспехов. Если в результате получится 0 или меньше, значит доспехи полностью защитили своего владельца (пункт D). Если результат будет больше 0, значит противник ранен (пункт C).

С. *Запишите нанесенные противнику ранения.* Вычтите «значение ранения» (ваш бросок повреждения минус доспехи противника) из *Телосложения* противника. Пункт D.

D. *Противник пытается попасть по вам.* Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше *Боевой доблести* вашего противника, значит он попал по вам (пункт E). В противном случае – пункт G.

E. *Определите повреждения, причиненные ударом противника.* Бросьте один кубик. Иногда, если ваш противник очень силен, к броску будут прибавляться дополнительные числа. Результат составит бросок повреждения вашего противника. Вычтите из броска повреждения очки своих доспехов.

F. *Запишите полученные от противника ранения.* Вычтите значение ранения из своего *Телосложения*.

G. *Следующий раунд.* Если и вы, и ваш противник еще живы, начинайте следующий боевой раунд. Смерть наступает, когда чье-то *Телосложение* достигает нуля.

Отслеживание ваших характеристик

Ведите тщательный учет своих характеристик в Журнале Приключения. Ваше *Телосложение* может значительно измениться, когда вы получаете ранения или претерпеваете иные лишения. Иногда могут изменяться и прочие ваши характеристики. Отдельно запишите начальные значения для каждой из характеристик, поскольку (если только не сказано обратное) значения ваших характеристик не могут превышать первоначальную величину. Если вы успешно завершите эту часть приключения, у вас появится шанс навсегда увеличить одну из ваших характеристик.

Доспехи

Надетые на вас доспехи уменьшают повреждения, которые вы получаете от ударов. Ваши противники также часто будут в доспехах. В случае монстров доспехами считается их прочная шкура, а не настоящая броня. Доспехи в 1 очко – это кожаные (толстая шкура), в 2 очка – кольчуга (или чешуя наподобие драконьей). Вы начинаете приключение с кольчугой, которая будет поглощать по 2 очка из повреждений от любого поразившего вас удара. Отметьте это в Журнале Приключения.

Снаряжение

Вы должны записать в Журнал Приключения свое снаряжение. Помимо кольчуги у вас есть меч, кинжал, лук и шесть стрел, рюкзак, куда складывать сокровища, *Зелье исцеления* (см. ниже) и 35 золотых. Всякий раз, когда вы что-нибудь подбираете в ходе приключения, записывайте это в журнал.

Зелье Исцеления

Вы начинаете с фляжкой, в которой содержится одна доза зелья. Когда вы выпьете его (что вы можете сделать в любой момент кроме боя), бросьте один кубик и прибавьте 3. Это – сколько очков *Телосложения* вы восстанавливаете. Зелье, однако, не может восстановить ваше *Телосложение* выше первоначального значения.

Честь

Чем рыцарственнее вы себя будете вести в приключении, тем больше *Чести* вы получите. И наоборот, ведя себя неподобающим образом, вы теряете *Честь*. Во многих случаях может показаться более легким выбрать бесчестный поступок, но учтите, это может сильно осложнить дальнейшие части вашего приключения. Вы начинаете с 4 очками *Чести*.

Приключение

Вы чемпион семьи Грингош, избранный ее главой Хогроном. Он послал вас с заданием принести волшебные сапоги из пещеры, охраняемой огромным великаном, которого вы, испытав немало приключений, убили. Теперь вы вернулись и, когда вы достаточно отдохнули и восстановились после минувших испытаний, Хогрон призвал вас в свой кабинет. Там он намерен объяснить вам, в чем суть вашей экспедиции, и какова будет ваша следующая задача. Параграф [1](#).

1

- Замок Потерянных душ, - поясняет Хогрон, - это место, где демон Сланк держит в неволе заложенные ему души. – Он протягивает вам стакан бренди. – Однажды мой отец нашел среди своих товаров и безделушек бронзовый кувшин с орнаментом. Так и не сумев вспомнить, откуда у него этот кувшин, отец прочел надпись на доньшке. И немедля из теней явился архидемон Сланк!

Поторговавшись как следует, мой отец заключил сделку со Сланком – он будет процветать и богатеть и оставит сыновьям состояние, а любимой дочери приданное. За эту цену демон получал его душу.

Шесть месяцев назад папа умер. Как ты можешь судить по этому особняку и поместью, демон выполнил свою часть сделки. И пока папа лежал на смертном одре, Сланк ждал, чтобы забрать его душу в Замок. Само собой, никто из нас не мог видеть Сланка, но папа рассказал мне, старшему сыну, о сделке. Он был

сильно расстроен тем, что придется утратить душу, но на самом деле я могу понять точку зрения Сланка – кто ж любит мошенников? Как бы там ни было, в тот самый миг, как папа вздохнул последний раз, единственная слезинка упала из глаз нашей сестры на его лицо. Демон повел его сквозь низкие холмы и болота туда, где окутанный туманами стоит Замок. Папа слышал, как демон с хихиканьем запер за ним дверь. Собрав все свое мужество, он обернулся и швырнул слезинку в лицо Сланку. Демон завыл от боли и убежал вглубь Замка, держась за глаз, который шипел и дымился там, где его коснулась слеза.

Папа был не дурак... и *сейчас* не дурак. Увидев, что добродетель – это средство, могущее уничтожить злого демона, он забаррикадировался в библиотеке Замка, и засел за работу над необходимым оружием. Убиение Сланка можно рассматривать как заклинание, требующее хрустального шара, четырехлистного клевера, пепла святого, волоса монашки, кусочка доспехов благороднейшего рыцаря и слезинки из глаз моей сестры. К счастью, папа нашел заодно и книгу, озаглавленную «Биодиалогос: Разговор с живыми». Он обратился к нам в видении и велел найти чемпиона – то есть тебя – потому что никто из нас не искатель приключений, это же очевидно. Он сказал нам, где найти волшебные сапоги, которые служат единственным способом для живой души отыскать Замок. Также он проверил счета компании – он может и протянул ноги, но деловую хватку никуда не дел.

Хогрон считает, что вам следует начать со слезинки, поскольку его сестра, Пертерра Грингош, сидит как раз наверху, в своей комнате. Параграф .

2

Покупаете им выпить (вычтите 3 золотых). Узнаете их по вчерашнему собеседованию.

- А, это ты получил контракт у Грингошей, так что ль? – Говорит один из них, принимая чашу вина.

Спросите у них, не знают ли они, где достать хрустальный шар (параграф [6](#)), или упомяните четырехлистный клевер (параграф [88](#))?

3

Просыпаетесь в канаве посреди ночи, морщась от поганого самочувствия. Смутно припоминаете, как цыгане напоили вас, а потом – кромешная тьма. Потянувшись за кошельком, выясняете, что цыгане свистнули все ваши деньги! Параграф [13](#).

4

Да чтоб тебя! Вы поскользнулись на участке сырой травы, рыцарь обернулся и увидел вас! Одним прыжком он поравнялся с вами, обнажив меч. У вас нет выбора, только драться.

Благородный рыцарь: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 18; доспехи 2 очка.

Если вы победили – параграф [77](#). Если вы решили сдаться – параграф [50](#).

5

Подходите к стойке и, пока трактирщик наливает вам выпить, протягиваете руку, чтобы снять со стены бляху. Теряете 1 *Честь*. Постарайтесь выбросить на двух кубиках результат равный или меньше вашей *Сообразительности*. Если вам это удалось – параграф [30](#). Если нет – параграф [83](#).

6

Они рассказывают вам о старом отшельнике за чертой города, у которого вполне может оказаться эта штука, так как он собирает любопытные и необычные артефакты. Они отведут вас к его хижине за 5 золотых. Вы можете отправиться с ними прямо сейчас (параграф [27](#)) или сперва спросить, не знают ли они, где можно найти четырехлистный клевер (параграф [40](#)). Если вы не заплатите запрошенную ими цену, можете подойти к стойке и либо поболтать с трактирщиком (параграф [65](#)), либо попытаться умыкнуть бляху, которую вы заметили, когда вошли (параграф [55](#)).

7

Позолотили ей ручку золотой монетой. Она смотрит в хрустальный шар. В нем она видит многое о вашем прошлом, но почти ничего о будущем. Сколько у вас *Честь*? Если 4 или больше – параграф [49](#). Если меньше – параграф [22](#).

8

Пока вы бежите к двери, на вас обрушивается град тумачов. Теряете 3 *Телосложения*. Параграф [73](#).

9

Хогрон просит одного из своих братьев отвести вас к Пертерре. Вас ведут по спиральной лестнице, потом вдоль галереи, увешанной старыми картинами. Показывающий дорогу брат то ли мрачен, то ли глуп – он не отвечает на ваши реплики.

Приходите к комнате Пертерры, и брат впускает вас внутрь. К вашему удивлению, вы видите маленькую девочку не старше четырех лет. И как заставить ее плакать? Вы: выкрутите ей руку? (параграф [21](#)) Расскажите ей шутку? (параграф [41](#)) Пощекочите ее? (параграф [31](#)) Оторвете голову ее плюшевому медвежонку? (параграф [51](#)) Разрежете у нее под носом луковицу? (параграф [16](#)).

10

Амулет Удачи можно использовать *только трижды*, поэтому следите за тем, сколько раз вы его использовали. Всякий раз, когда вам требуется выбросить на двух кубиках результат равный или меньше одной из ваших характеристик, вы вместо этого можете активировать Амулет. Использование Амулета означает автоматический успех – вам не нужно бросать кубики. Вы должны решить *заранее*, когда вам использовать Амулет – вы не можете использовать его, чтобы изменить

результат броска, после того, как вы попытались, но не сумели выполнить его. Помните, он сработает только три раза, поэтому используйте его мудро. Параграф [86](#).

11

Возможно, вам следует попытаться удачу в другом месте. Вы можете подойти к искателям приключений (параграф [2](#)), к цыганам (параграф [15](#)) или даже к трактирщику (параграф [65](#)). Если вы решили вместо этого приделывать ноги бляхе – параграф [55](#).

12

Ложь льется с вашего языка как вино из открытой бутылки, и вскоре вы убеждаете Хогрона, что драка с его братом была лучшим способом вынудить Пертерру заплакать. Так что, когда, баюкая свой подбитый глаз, входит брат, Хогрон журит его за непонятливость. Довольный тем, что подлость сошла вам с рук, вы отправляетесь в город пропустить стаканчик на постоялом дворе «Четырехлистный клевер». Параграф 74.

13

На следующий день возвращаетесь на постоянный двор. Если желаете поговорить с трактирщиком – параграф [65](#). Если же предпочитаете попытаться украсть бляху в форме четырехлистного клевера – параграф [55](#).

14

Какое элегантное решение проблемы – если, конечно, вы благородны. Ваша *Честь* 7 или выше? Если да, кусочек ваших доспехов действительно послужит вашей цели. Таково вознаграждение за достойные деяния! Параграф [36](#). Если ваша *Честь* меньше 7, вы недостаточно благородны, и вам придется придумать другой план. Возвращайтесь на параграф [25](#) и сделайте другой выбор.

15

Отнесите бутылку вина (что стоит 3 золотых) за их стол, и они начинают болтать с вами. Можете попытаться спросить их о хрустальном шаре (параграф [67](#)) или клевере (параграф [19](#)). Возможно, вам следует выяснить, смогут ли они познакомить вас с гадалкой (параграф [70](#)).

16

Послушавшись вас, брат посылает слугу принести луковицу. Вы разрезаете ее, и вскоре слезы льются ручьем – не только из глаз Пертерры, но из ваших и глаз брата. Собираете ее слезы в пузырек и получаете 1 *Честь* за столь безболезненное решение проблемы. Параграф [84](#).

17

Вы не сумели раздобыть кусочек доспехов, поэтому не можете продолжать ваше приключение. Можете набросать нового персонажа и попытаться заново или присоединиться к приключению в следующем номере.

18

Проходите неподалеку от группы собравшихся в круг, вопящих и подбадривающих горожан и цыган. Останавливаетесь посмотреть, из-за чего весь шум. Высокий худой мужчина с малиновой повязкой на голове собирает у людей деньги. Он принимает ставки на петушиный бой. Можете и сами сделать ставку (параграф [57](#)). Если решаете идти своей дорогой – параграф [69](#).

19

- Спроси-ка лучше трактирщика – предлагают собеседники.

Отправляетесь к трактирщику и расспрашиваете о нужном вам клевере. Параграф [65](#).

20

Заползаете между ярко раскрашенными шатрами и находите тихое местечко, где можно отколоть кусочек от шлема. Можете избавиться от шлема, продав его торговцу за 20 золотых. Параграф [36](#).

21

Хватаете маленькую девочку за руку и собираетесь больно выкрутить ее, но тут разъяренный брат подходит и отталкивает вас. Ударяетесь спиной о стену.

- Не смей прикасаться к моей сестре! – Рычит он.

Потеряете терпение и ударите его (параграф [61](#)) или придушите свой гнев и придумаете иной способ заставить Пертерру плакать (параграф [47](#))? В любом случае теряете 1 *Честь* за столь не рыцарственный поступок.

22

- Твои намерения открыты для меня, – говорит она. – Если ты хочешь мой хрустальный шар, ты должен заплатить, и дороже чем золотом...

Она уколола ваш палец кончиком своего кинжала, и единственная капелька крови падает в серебряную чашу цыганки. Оказывается, вы навсегда потеряли 1 *Телосложение!* *Зелье Исцеления* не восстановит этой потери, как и любое другое средство. В обмен на капельку крови цыганка достает из ларца позади нее хрустальный шар и дает вам. Забираете шар и уходите, чувствуя, что действительно дорого заплатили за этот предмет. Параграф [43](#).

23

Проклятие оказывает на вас свое воздействие – *навсегда* снизьте свою *Боевую доблесть* на 1. Virtuозно и многоэтажно высказав свое мнение о таком несчастливом обороте событий, тем не менее, не мешкая, уносите ноги вместе с уворованным шаром. Параграф [43](#).

24

Не успели вы войти в кабинет Хогрона, как тот попросил вас объяснить, что за возню и крики он слышал из комнаты своей сестры. Бросьте два кубика. Если результат равен вашей *Сообразительности* или меньше – параграф [12](#). Если нет – параграф [59](#).

25

Теперь, когда у вас есть слезинка, хрустальный шар и четырехлиственный клевер, все что вам нужно – кусочек доспехов благородного рыцаря. Вы: Попробуете отщипнуть кусочек от ваших собственных доспехов? (параграф [14](#)). Отправитесь на завтрашний рыцарский турнир? (параграф [45](#)). Отправитесь навестить Винчо Священника, собравшего небольшую частную коллекцию оружия и доспехов? (параграф [62](#)).

26

Он предлагает вам Амулет Удачи за 20 золотых. Если вы отклоните предложение и продолжите бродить по ярмарке – параграф [86](#). Если покупаете Амулет, заплатите 20 золотых и посмотрите параграф [10](#).

27

Вас отводят в лес за городом. Тропинка почти нехоженная, и вы начинаете испытывать подозрения. Оборачиваетесь как раз вовремя, чтобы увидеть, как один из провожатых достает меч и подкрадывается к вам! Он кричит своим поделельникам и все трое устремляются в атаку.

Первый искатель приключений: *Боевая доблесть*: 6; *Телосложение*: 8; доспехи 1 очко.

Второй искатель приключений: *Боевая доблесть*: 5; *Телосложение*: 7; доспехи 1 очко.

Третий искатель приключений: *Боевая доблесть*: 4; *Телосложение*: 9; доспехи 1 очко.

Каждый раунд вы должны делать бросок за каждого из них, чтобы выяснить, попали они по вам или нет. Вы же можете попасть только по одному из них в каждом отдельно взятом раунде. Если считаете, что надо удирать – параграф [32](#). Если сражаетесь и убиваете всех троих – параграф [48](#).

28

Они заказывают еще вина. Очевидно, вас пытаются подпоить. Говорите цыганам, что вам уже пора уходить. Встаете из-за стола. Начнете разговор с трактирщиком? Если да – параграф [65](#). Если вместо этого вы попытаетесь украсть бляху – параграф [55](#).

29

Хватаете шлем, пока рыцарь стоит к вам спиной, и начинаете бочком-бочком отходить. Бросьте два кубика: Если результат меньше или равен вашей

Сообразительности – параграф [20](#). Если результат превышает вашу *Сообразительность* – параграф [4](#). В любом случае, теряете 1 *Честь*.

30

Забираете бляху, кладете ее в карман своей туники, допиваете свой стакан и выходите с постоялого двора. Параграф [25](#).

31

К несчастью, щекотки она совершенно не боится и продолжает играть со своим плюшевым мишкой. И что теперь? Вам приходит в голову, что можно отобрать у нее мишку и оторвать ему голову (параграф [51](#)), или послать на кухню за луковицей, чтобы разрезать под носом у Пертерры (параграф [16](#)). Если у вас действительно нет иных идей, можете просто выкрутить ей руку – в этом случае параграф [21](#).

32

Вы не в состоянии отразить все удары, когда вы поворачиваетесь, чтобы убежать. Теряете 4 *Телосложения*. Возвращаетесь по тропинке в город. *Чести* вы не теряете – ведь вас бессовестно превосходили числом. Параграф [52](#).

33

Ваша кровь вскипела, и вы обнажили меч. Щипач пытается ускользнуть между двумя палатками, но там дорогу загораживает фургон, поэтому ему пришлось повернуться и сражаться с вами:

Щипач: *Боевая доблесть*: 4; *Телосложение*: 6; доспехи 1 очко.

Если вы победили – параграф [91](#).

34

К вашему разочарованию, если не сказать полному удивлению, они начинают нести пьяную чепуху, а затем засыпают. Встаете из-за стола, злясь на пустую потерю денег. Параграф [11](#).

35

К вам они отнеслись с большой опаской, потому что сами они деревенские, но когда вы покупаете им несколько кувшинов эля, устанавливается некоторое доверие. Вычтите из своих денег 3 золотых – стоимость напитков. Спрашиваете, не знают ли они, где вам раздобыть один из нужных вам предметов: хрустальный шар (параграф [64](#)) или четырехлиственный клевер (параграф [82](#)).

36

Правдами или неправдами, но вы раздобыли слезинку дочери, четырехлиственный клевер, хрустальный шар и кусочек доспехов. Если все это вы достали, не потеряв ни одной *Чести*, получите еще 1 *Честь*. Осталось найти только пепел святого и волос монахини – но Хогрон полагает, что поскольку их город не самое святое место, вам может больше повезти с поиском двух последних

предметов по дороге к Замку Потерянных Душ. Вы соглашаетесь и, натянув волшебные сапоги, готовы пуститься в путь. Параграф [93](#).

37

Пытаетесь отвлечь ее внимание, но понимаете, что ваши обманчивые слова ее не одурачат. В отчаянии приставляете меч ей к горлу и хватаете хрустальный шар. Теряете 1 *Честь*. Когда вы поворачиваетесь, чтобы удрать, цыганка Гайль взывает к духам усопших проклясть вас. Постарайтесь выбросить на двух кубиках результат равный или меньше вашей *Магической стойкости*. Если у вас получилось – параграф [68](#). Если вы потерпели неудачу – параграф [23](#).

38

Трактирщик говорит, что иногда четырехлистники клевера встречаются в огороде при постоянном дворе.

- Как ты думаешь, чего он называется «Четырехлистный клевер»? – хохочет он.

Потратив час на тщательные поиски в огороде и 2 золотых на выпивку, вы находите четырехлистный клевер! Параграф [25](#).

39

После короткой и яростной битвы петух, на которого вы поставили, одерживает победу. Получаете вдвое больше, чем поставили, минус 1 золотой, который высокий мужчина удерживает с каждой ставки. Продолжаете обход. Параграф [69](#).

40

- Может у отшельника и есть такое, - предлагает один из искателей приключений. – Не могу точно сказать – он собирает практически все.

Они отведут вас на встречу с отшельником. Параграф [27](#).

41

Рассказываете шутку, от которой вы и брат хохочете так, что аж плачете, но Пертерра даже не улыбнулась. Затем вы попытались показать несколько забавных трюков вроде жонглирования золотыми монетами, но кончилось тем, что монетка упала и закатилась в щель между половицами, откуда вы не смогли достать ее. Девочка, скучая, отвернулась, и вам надо попробовать что-то еще. Вы выкрутите ей руку (параграф [21](#)), пощекочите ее (параграф [31](#)), схватите ее плюшевого мишку и оторвете ему голову (параграф [51](#)) или разрежете у нее под носом луковицу (параграф [16](#))?

42

Забираетесь по лесенке в ярко раскрашенный фургон, откидываете закрывающий вход шелковый полог и заходите. Внутри довольно тускло и пахнет незнакомыми травами – благовониями, что ли? Складками свисают ткани

экзотических расцветок. Голова у вас идет кругом, чувствуете растерянность, как если бы вы шагнули из шума и гама в другой мир.

У вас есть несколько планов и сейчас вы должны выбрать, каким воспользоваться. Попросите ее погадать вам (параграф [7](#)), или предложите, чтобы она погадала себе (параграф [90](#))? Менее честным, но возможно более эффективным, будет попытаться украсть хрустальный шар (параграф [56](#)). Можете спросить, не хочет ли она пропустить с вами стаканчик и провести немного времени, гуляя по ярмарке (параграф [53](#)).

43

Есть ли у вас еще и четырехлистный клевер? Если нет – параграф [87](#). Если да – параграф [25](#).

44

Не успели вы стырить бляху, как услышали крик:

- Эй Бимбо. У тебя тут вор в таверне!

Несколько крижистых дядек подходят к вам с дубьем и розочками (горлышками от бутылок). Обнажают меч, чтобы сражаться с ними.

Хомп Кузнец: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 10.*

Климпи Портной: *Боевая доблесть: 3; Телосложение: 5.*

Торрик Шпана: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 6.*

Бимбо Трактирщик: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 7.*

Все без доспехов.

Каждый раунд вы должны делать бросок для каждого из них, чтобы узнать, попали ли по вам, но у вас есть возможность попасть только по одному из них за раз. После двух раундов боя вам предоставляется возможность удрать, если воспользуетесь ею – параграф [8](#). Если останетесь и победите всех их – параграф [73](#).

45

Обходите поле, на котором проводится турнир. Среди многочисленных рыцарей, разъезжающих взад и вперед верхом или бранящих своих недотеп-оруженосцев, замечаете очень благородно выглядящего рыцаря, принимающего знак благосклонности от девы. Вы можете сказать, что он благороден, потому что он всего лишь целует ей ручку. Подходите к нему. Вы: Расскажите о своих поисках и почему вам нужен кусочек его доспехов (параграф [72](#))? Укажите на невидимую вмятину на его кирасе и предложите сбегать отнести ее доспешнику, чтобы тот мог выправить ее до начала турнира (параграф [81](#))? Попытайтесь украсть его шлем, пока он не видит (параграф [29](#))?

46

Не успели вы далеко отойти, как вам пришло в голову, что что-то с этим толстяком не так. Если вы купили Амулет Удачи, значит у вас его уже нет. Если вы не покупали Амулет, то замечаете, что ваш поясной кошель с деньгами был украден, и вор забрал все ваши деньги. Параграф [66](#).

47

Сохраняя холодную голову, но глядя на брата с выражением, как вы надеетесь, обещания ужасной кары, пробуете иную тактику. Вы изувечите ее плюшевого мишку (параграф [51](#)) или разрежете у нее под носом луковицу (параграф [16](#))?

48

Отличный бой! Можете попробовать увеличить свою *Боевую доблесть* на 1, если выбросите на двух кубиках результат *больше* вашей нынешней *Боевой доблести*. Обшариваете трупы. Находите 15 золотых и *Зелье Исцеления*. Отправляетесь назад в город, весело насвистывая. Параграф [52](#).

49

- Я чувствую, что ты – добрый человек, - говорит цыганка, улыбаясь тому, что она видит в хрустальном шаре. – Я не откажу тебе в том, что ты ищешь.

С этими словами она достает из ларца позади себя запасной хрустальный шар и протягивает вам. Благодарите ее и уходите – но не раньше, чем она говорит, что возможно когда-нибудь и она попросит вас об услуге. Параграф [43](#).

50

Бросаете меч и молитесь о пощаде.

- Презренный негодяй! – Воскликает рыцарь, трясаясь от гнева. – Тебя следовало бы насадить на меч, как кабана на вертел, но нет, ты затребовал пощады, а я безоружных врагов не убиваю. С глаз моих!

Поспешно смешиваетесь с толпой, лишенный чести... неудачник... Если хотите попробовать приключение снова, вы должны набросать нового персонажа. Возможно, полученный в этом воплощении опыт пригодится в следующем воплощении?

51

Выхватываете у девочки мишку и отрываете ему голову. Она заливается потоком слез и больно пинает вас в лодыжку. Но вас подобным (и потерей 1 *Чести*) не запугать – собираете драгоценные слезы в пузырек. Параграф [84](#).

52

Возвращаетесь на постоянный двор. Цыгане все еще там. Если хотите присоединиться к ним за их столом – параграф [15](#). Если сейчас вы попробуете поговорить с трактирщиком – параграф [65](#). Если же предпочитаете бесчестный

подход, почему бы не попытаться стырить бляху в форме нужного вам клевера (параграф [55](#))?

53

Она польщена и улыбается вам. Вы вместе выходите из фургона и отправляетесь к большой палатке поблизости. Вокруг нее стоит, сидит или уже лежит немало подвыпившего народу – горожан вместе с цыганами. Тут свободно течет вино и эль. Проталкиваетесь сквозь толпу гуляк и находите маленький столик, за которым угощаете Гайль выпивкой. Тратите 5 золотых, и вскоре она становится раскованной и начинает смеяться и шутить. Несколько наиболее шумных посетителей подначивают ее станцевать для них. В конце концов – довольно скоро, на самом деле – она соглашается и, подхватив бубен, которого вы раньше не замечали, ударяет им по бедрам и начинает эротический танец. Все мужчины, сгрудившись вокруг нее, подбадривают ее криками и хлопают в ладоши. Вы смакуете последний глоток купленного вами вина и благоразумно удаляетесь. Вернувшись в ее фургон, берете ее хрустальный шар, и покидаете ярмарку. Параграф [43](#).

54

Искусно опускаете бляху в карман туники, хладнокровно допиваете свой стакан и выходите из постоялого двора. Параграф [85](#).

55

Как ни в чем ни бывало, подходите к стойке. Пока трактирщик наливает вам выпить, вы украдкой тянетесь за бляхой. Потеряйте 1 *Честь* и бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашей *Сообразительности* – параграф [54](#). Если нет – параграф [44](#).

56

Бросьте два кубика, постаравшись выбросить равное вашей *Сообразительности* число или меньше. Если вам это удалось – параграф [79](#). Если выпало больше вашей *Сообразительности* – параграф [37](#).

57

Можете поставить до 3 золотых на гордо вышагивающего бантама или на его противника, который крупнее, но с порванным гребешком. Если выбрали первого – параграф [39](#). Если второго – параграф [92](#).

58

Он оскорблен столь жалким предложением! Теперь вам придется увеличить сумму на 3 золотых, чтобы успешно подкупить доспешника. Если вы так и делаете, он выполняет вашу просьбу – параграф [36](#). Если вы не можете или не хотите увеличивать взятку – параграф [17](#).

59

Бормочите какие-то нелепые оправдания, и тут, потирая подбитый глаз, входит брат. Ваши оправдания Хогрона не убедили, и вас вышвырнули из его дома как дебошира. Отвергнутый, но настроенный оправдать себя, отправляетесь на поиски клевера и хрустального шара. Решаете утешить себя парой стаканчиков на постоялом дворе «Четырехлистный клевер». Параграф [74](#).

60

Если вы предложили доспешнику 3 золотых или больше, он кладет взятку в карман и отщепляет для вас кусочек доспехов. Параграф [36](#). Если вы предложили 2 золотых или меньше – параграф [58](#).

61

Ваш внезапный удар застает его врасплох, однако расквашенный нос не мешает ему дать вам сдачи. Вы бьетесь на кулаках, и брат явно оказался умелым боксером.

Брат: *Боевая доблесть: 7; Телосложение: 13*; доспехов нет.

Отыгрывайте бой как обычно. Кстати, на вас тоже сейчас нет доспехов. Если проиграете – параграф [71](#). Если побьете его – параграф [80](#).

62

Винчо рад вам и, кажется, поверил вашей истории – что вы коллекционер и знаток старинных доспехов. Он показывает вам свою небольшую, но ценную коллекцию, включая латы, которые носил доблестный и чистый рыцарь из легенды сэра Кведри. Пока доверчивый Винчо ходил за чаем и пирожными, вы откололи кусочек от кирасы. Винчо никогда не заметит этой потери. Хорошенько посидев в гостях, вы распрощались с хозяином. Параграф [36](#).

63

Цыганка Гайль отступает вглубь фургона. Вытираете свой меч от крови бархатной скатертью и забираете хрустальный шар с подставки. Когда вы прощаетесь с Гайль, она плюет на пол. Быстренько удаляетесь, пока она не подумала о заклятии. Параграф [43](#).

64

- Не могу сказать наверняка, - говорит один из них, - но еще один стаканчик мог бы освежить нашу память.

Они все хихикают. Если решите купить им еще выпивки, вычеркните 2 золотых из вашего Журнала Приключений и – параграф [34](#). Если решите попытать счастья с другими посетителями – параграф [11](#).

65

Трактирщик говорит, что иногда на огороде за постоялым двором встречаются четырехлистники клевера.

- Отсюда и название для постоянного двора! – хихикает он.

Вы потратили пару часов, обыскивая огород, и, в конце концов, нашли четырехлистный клевер. К этому времени вы потратили на выпивку 2 золотых. Параграф [85](#).

66

Видите юную парочку у пивной палатки – смуглого цыгана и пухленькую деревенскую девушку. Спрашиваете, где можно найти кого-нибудь с хрустальным шаром.

- Тебе нужна цыганка Гайль, - говорит парень. - Она лучшая гадалка на пятьдесят лиг в округе.

Он направляет вас к ее фургону. Параграф [42](#).

67

Стоило вам упомянуть искомый предмет, как их лица принимают настороженное выражение. Говоря с вами, они обмениваются быстрыми взглядами. Вы должны бросить два кубика и постараться выбросить результат меньший или равный вашей *Сообразительности*. Если у вас получилось – параграф [28](#). Если нет – параграф [3](#).

68

Вы смогли устоять перед ее кодовством и уйти с хрустальным шаром. Параграф [43](#).

69

Вас толкает восторженная толпа горожан. На глаза вам попадает человек в длинной фиолетовой мантии. Он показывает колдовские фокусы – на ваших глазах он, потеряв пальцы друг о друга, создает вспышку света и облако зеленого дыма. Если решаете пройти мимо – параграф [86](#). Если хотите подождать и купить один из волшебных амулетов, которыми он торгует – параграф [26](#).

70

Прикончив вино, они отводят вас на местную ярмарку, где указывают фургон цыганки Гайль. Идете к ней, надеясь, что там отыщется хрустальный шар для ваших поисков. Параграф [42](#).

71

Он нокаутирует вас сокрушительным ударом в челюсть. Приходите в себя, когда двое слуг выносят вас из дома.

- Да я скорее сделаю своим чемпионом недоумка-полуорка, - орет Хогрон, - чем доверю судьбу моего отца тебе!

Опозоренный, тихонько удаляетесь. Если хотите начать снова, необходимо будет набросать нового персонажа.

72

Он только рад быть полезным вам в столь благородном предприятии, и срезает мечом стружку со своего шлема. Вы также получаете 1 *Честь* за открытый подход. Параграф [36](#).

73

Выбегаете из постоянного двора и ныряете в боковой переулок. В кармане вашей туники лежит бляха, и вы вполне уверены, что никто из посетителей не рассмотрел вас достаточно хорошо, что узнать впоследствии. Параграф [85](#).

74

Короткая прогулка по городу приводит вас к постоянному двору. Когда вы входите в общий зал, первое, что бросается вам в глаза, висящая над стойкой бляха в форме четырехлистного клевера. Можете попробовать украсть ее, если считаете, что она вам пригодится (параграф [55](#)), или можете спросить трактирщика, не знает ли он, где можно найти немного клевера (параграф [65](#)). Можете завязать разговор с кем-то из посетителей, если вам это нравится больше. Вы присоединитесь к группе цыган (параграф [15](#)), обедающих сельских батраков (параграф [35](#)) или к тройке искателей приключений, предположительно несостоявшихся чемпионов, проваливших собеседование с Хогроном (параграф [2](#))?

75

Когда вы побежали к дверям, Бондек огрел вас по затылку ножкой от табурета. Теряете 3 *Телосложения*. Ошеломленный ударом, вы все-таки ухитряетесь выбраться на улицу. Параграф [89](#).

76

Вы заметили, что толстяк пытается срезать ваш кошелек. Параграф [33](#).

77

Он лежит мертвым у ваших ног. Хватаете шлем и, расталкивая потрясенных зевак, уходите. Никто не пытается остановить вас за убийство этого безупречного, хоть и не кроткого нравом рыцаря. Откалываете требуемый кусочек и вышвыриваете шлем в канаву. Параграф [36](#).

78

Они пожимают плечами: «Да без понятия». Отправляетесь с ними за клевером. Параграф [27](#).

79

Спрашиваете, нет ли у нее на продажу счастливого вереска. Когда она отправляется вглубь фургона за нужной вещью, хватаете со стола хрустальный

шар и поспешно удаляетесь. Теряете 1 *Честь*, если вы еще не успели растерять ее полностью. Параграф [43](#).

80

Ваш могучий хук слева отправляет брата на пол, а его маленькая сестренка заходится плачем. Воспользовавшись этим, собираете слезы в пузырек. Нельзя сказать, чтобы вы загладили свое предыдущее нерыцарское поведение, поэтому теряете еще 2 *Честь*.

Оправляетесь на первый этаж в кабинет Хогрона. Если ваше *Телосложение* ниже первоначального значения, восстановите ее до обычной величины – от кулачного боя вы оправились намного быстрее, чем от ударов меча! Параграф [24](#).

81

Он дает вам за труды 2 золотых. К несчастью палатка доспешника совсем рядом, и поэтому у вас не было ни малейшей возможности украсть кусочек, пока вы относили кирасу. Оказавшись внутри палатки, вы пробуете подкупить доспешника, чтобы, выправляя вмятину, он отколол вам кусочек. Решите, сколько вы ему предложите, и – параграф [60](#).

82

- Не, такого не выращиваем, - отвечают крестьяне. – От него старые коровы ветры пускают! – Оглушительно хохочут. – Возможно, после еще одного стаканчика, мы что-нибудь и присоветуем.

Купите им еще выпить – за 2 золотых (параграф [34](#)) – или покинете их (параграф [11](#))?

83

Как раз опускаете бляху в карман, когда кто-то вопит: «А ну положи, где взял, ворюга-подонок!»! Раздается треск. Вихрем оборачиваетесь, обнажая меч. Здоровенный дядя приближается к вам с розочкой в одной руке и ножкой от табурета в другой. Вы пытаетесь ускользнуть, но тут из-за стойки выходит трактирщик с мясницким тесаком. Вы должны драться с ними одновременно.

Бимбо Трактирщик: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 7.*

Бондек Костолом: *Боевая доблесть: 7; Телосложение: 13.*

Без доспехов.

Каждый раунд они оба делают броски, чтобы попасть по вам, но вы делаете бросок только для попадания по одному из них. После одного раунда боя у вас появится шанс удрать (параграф [75](#)). Если предпочитаете удерживать свои позиции и сумеете одолеть их обоих – параграф [89](#).

84

Решаете, что следующими двумя предметами, которые нужно достать, будут хрустальный шар и четырехлистный клевер. Вы слышали, что возле рыночной площади есть постоянный двор под названием «Четырехлистный клевер», похоже, он столь же хорош, чтобы начать с него поиски, как и любое другое место. Параграф [74](#).

85

Вы слышали, что сейчас в городе ярмарка. Возможно, там вы отыщете кого-нибудь, кто знает, где вам добыть хрустальный шар. Параграф [18](#).

86

На вас натывается низенький толстенький ротозей, и, пробормотав что-то отдаленно похожее на извинение, протискивается мимо. Выбросите на двух кубиках результат равный или меньше своей *Сообразительности*. Если у вас получилось – параграф [76](#). Если вы потерпели неудачу – параграф [46](#).

87

Возвращаетесь в «Четырехлистный клевер». Там пара работяг наслаждается бутылем-другим эля. Вы попытаетесь украсть висящую над стойкой бляху в форме четырехлистного клевера (параграф [5](#)), или примените более прямой подход и спросите трактирщика (параграф [38](#))?

88

- Знаю, где можно достать такое, - отвечает один из них. – Заплати нам 5 золотых, скажем, за информацию, и мы отведем тебя туда прямо сейчас.

Вы спросите, не знают ли они, где также можно достать хрустальный шар (параграф [78](#)), или пойдете с ними за клевером (параграф [27](#))? Само собой, вы можете и отказаться платить им. В этом случае вы начнете разговор с трактирщиком (параграф [65](#)) или попытаетесь украсть бляху в виде четырехлистного клевера над стойкой (параграф [55](#))?

89

Торопитесь из «Четырехлистного клевера» с украденной бляхой в кармане. Параграф [25](#).

90

Посмотрев в хрустальный шар, цыганка мгновенно увидела ваши намерения забрать его. Она щелкает пальцами, и в фургон входят два мускулистых цыгана с широкими ножами. К дверям вам не пройти. Это битва насмерть.

Первый цыган: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 9.*

Второй цыган: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 7.*

Без доспехов.

Вы можете драться с ними только по одному за раз – в забитом фургоне недостаточно места, чтобы они могли нападать на вас вместе. Если вы одолели их – параграф [63](#).

91

Обшариваете карманы щипача и находите несколько умыкнутых кошельков, в которых в сумме 17 золотых. Также он носил резное кольцо в форме черепа. Не забудьте записать все, что берете, в Журнал Приключения. Отыскав немного травы, чтобы вытереть меч от крови, выходите из-за палаток как ни в чем ни бывало. Параграф [66](#).

92

Петух, на которого вы поставили, испустил последнее кудахтанье. Вы потеряли деньги. Высокий мужчина принимает ставки на следующий бой, но вы решили идти дальше. Параграф [69](#).

93

Вы смотрите из окон поместья Грингош в сторону заходящего солнца. В том направлении лежит Замок Потерянных Душ, но в этом мире или в ином? Какие ужасные испытания поджидают вас в холмах Мунго и болотах Бош? Могут ли собранные вами предметы в действительности помочь вам преодолеть нешуточную некромантию демона Сланка?

Узнаете в следующем номере!