

Дэйв Моррис и Ив Ньюнхэм

Dave Morris and Yve Newnham

Замок потерянных душ

The castle of Lost Souls

Part one: Champion

Часть первая: Чемпион

Перевод: Сергей Посниченко aka Златолюб

Для сайта <http://quest-book.ru>

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:

А. Вы пытаетесь попасть по противнику. Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше вашей *Боевой доблести*, вы попали по противнику (пункт В). 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 С).

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 и свое снаряжение. Помимо кольчуги у вас есть меч, кинжал, лук и шесть стрел, рюкзак, куда складывать сокровища, *Зелье исцеления* (см. ниже) и 10 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 3 очками *Чести*.

Приключение

Вы известный и искусный воин. В своих многочисленных приключениях вы сходились с самыми разными противниками – коварными гоблинами в Холмах Паучьего Укуса, мумифицированными стражами пустынных гробниц, ведьмами-вурдалаками болота Дастратор, безумным волшебником и более чем дюжиной самых могучих рыцарей королевства. Ваша слава (не всегда добрая) бежит впереди вас по многим городам и деревням, поэтому вы не удивились, когда, войдя усталым шагом в еще одну закопченную таверну, услышали, как стихает гам грубых голосов и лица поворачиваются в вашу сторону. Кладете свой рюкзак у очага и садитесь за пустой стол, предусмотрительно прислонив свой палаш к стулу.

Хозяин наливает вам эль, в то время как среди остальных посетителей расплзается шепоток.

- Полагаю, вам в диковинку видеть искателя приключений в таком городе, как ваш, - говорите ему.

- Позвольте поправить вас, - жизнерадостно отвечает хозяин. – В последнее время у нас этих искателей приключений, что твоих мух на спине у старой лошади. Мои клиенты наверняка обсуждают ваши шансы на завтра. Ага! Взгляните туда, - он указывает на двух мужчин, отсчитывающих деньги. – Уверен, Логбрю-мельник только что побился на пять сребреников, что вас примут.

Теперь-то вы заинтересовались. Наклоняетесь вперед и делаете трактирщику жест присесть.

- Будь добр, раздели со мной стаканчик вина и поясни, что тут к чему. Я только что прибыл в город, проделав долгий путь по необитаемым лесам на востоке.

- Что ж, тогда вы не слышали о завтрашнем собеседовании. Хогрон, после смерти его отца несколько месяцев назад ставший главой богатой и престижной семьи Грингош, хочет нанять воина для каких-то грандиозных поисков. Были разосланы сообщения по городам и весям, и искатели приключений пришли сюда за много лиг, чтобы предложить свои услуги. Кандидат, которого изберет Хогрон с братьями, наверняка озолотится.

Вызвав у трактирщика все подробности, вы сняли на ночь комнату. Проснувшись утром и легко позавтракав, освеженный вы бодро пошагали в поместье Грингош к западу от города. Вы уверены, что собеседование будет пустой формальностью и вас изберут для поисков.

Особняк Грингош – это впечатляющее строение на тридцати акрах поместья. Ворота открывает тощий слуга в черном пальто и проводит вас вверх по лестнице в комнату в конце длинной галереи. Вскоре к вам присоединяется хорошо ухоженный мужчина примерно сорока лет, представившийся Хогроном. После нескольких вопросов о ваших предыдущих приключениях и любимой технике боя он что-то чиркает в своем грессбухе. Он говорит вам, что собеседования почти все уже закончены и поэтому вам не придется долго ждать. Затем он уходит. Параграф [1](#).

1

Спустя пару часов, Хогрон призвал кандидатов в главный зал. Вы осматриваетесь, разглядывая остальных. Большинство выглядят подонками или босяками-авантюристами, но есть тут один-два человека, чьи подвиги могут потягаться с вашими.

Хогрон выходит вперед:

- Тщательно взвесив и обсудив э, *подтвержденные* приключения каждого из кандидатов, мои братья и я избрали нашим чемпионом Салакара.

Вы в ужасе наблюдаете, как Хогрон пожимает руку Салакару, которого вы всегда считали горластым хвастуном! Разочарованное бормотание кое-кого из прочих кандидатов заглушается пятью золотыми монетами, выданными каждому как компенсация за беспокойство. С горечью в сердце берете свое золото, пытаетесь придумать, как сделать, чтобы Хогрон отменил или изменил свое решение и выбрал чемпионом вас. Вы: вызовете Салакара на дуэль, чтобы показать, кто будет более достойным чемпионом? Если да – параграф [91](#). Предложите, что вдвоем вы справитесь лучше, чем одиночка? Если да – параграф [45](#). Сейчас уйдете, но

подождете снаружи особняка и последуете за Салакаром? Если да – параграф [80](#). Подождете в коридоре и подслушаете, что Хогрон скажет своему новому чемпиону? Если да – параграф [14](#). Нападете на Салакара прямо сейчас? Если да – параграф [85](#).

2

Теперь вы Салакар. Ваши первоначальные атрибуты: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; *Сообразительность*: 7; *Магическая стойкость*: 5.

У вас есть двухочковые доспехи (кольчуга), стандартное снаряжение, 12 золотых монет и серебряный амулет, указывающий, что вы – чемпион семьи Грингош.

У вас нет ни зелий, ни *Чести*. Хогрон сказал что-то о том, чтобы раздобыть хрустальный шар и пепел святого, ну и еще что-то там. Но все это сейчас не имеет значения – вам просто надо отыскать конкретную пещеру в холмах и достать какие-то волшебные сапоги, которые, по словам Хогрона, спрятаны там. Все просто. Параграф [53](#).

3

Да вы настоящий мазохист! Снова теряете *Телосложение* (в размере одного кубика). Теперь-то вы оставляете пруд. Можете попробовать каменную плиту (параграф [52](#)) или вернуться ко входу (параграф [21](#)).

4

Вас чуть было не заметил слуга, но вы услышали его шаги и нырнули за гобелен. Возвращаетесь подслушивать под дверь и слышите, как Хогрон говорит что-то о пепле святого и о хрустальном шаре. Возможно, он сказал намного больше, пока вы прятались. Выскальзываете из дома и ждете, когда выйдет Салакар, чтобы последовать за ним. Параграф [80](#).

5

Неважно, были вы изначально избраны чемпионом или нет, Хогрон в восторге от того, что вы принесли волшебные сапоги.

- Великолепно! – кричит он, демонстрируя сапоги братьям. – Надев их, ты сможешь отправиться в замок демона и освободить душу моего отца!

Нервно улыбаетесь в ответ, но вы зашли слишком далеко, чтобы идти на попятный. Параграф [104](#).

6

Ваша гордость не дает вам продолжить приключение. Но золота вам хватит лишь на несколько дней на постоялом дворе, после чего вы должны съехать. Менестрель сказал вам, что все семеро братьев Салакара – великие воины, которые

будут преследовать вас отныне и впредь. Возможно, в конце концов, вы примете предложение Хогрона. Параграф [101](#).

7

Ваше предательство окупилось – мертвый Салакар лежит у ваших ног. Для такого мерзавца как вы вполне естественно обшарить тело. Находите 12 золотых. На шее висит серебряный амулет. Если забираете его, запишите это в Журнале Приключения. Кстати, теряете 1 *Честь*. Если конечно, она у вас вообще была. Теперь параграф [16](#).

8

Хогрон обвиняет вас в убийстве Салакара, вас хватают и вышвыривают из особняка. Поскольку вы все равно не нашли волшебных сапог, поэтому (как кричит вам Хогрон из окна на втором этаже) вы не в праве рассчитывать на оплату. Можете присоединиться к приключению в следующем номере.

9

Салакару удастся удержаться в седле. Он разворачивается, опускает копьё и снова устремляется в атаку. Вы пришпориваете лошадь, надеясь в этот раз спешить противника. Сделайте броски за вас обоих. Если вы попали по Салакару, а он по вам промахнулся – параграф [24](#). Если Салакар попал по вам, а вы промахнулись – параграф [86](#). Если вы оба попали – параграф [39](#). Если промахнулись оба, вы расходитесь для следующей атаки. Бросайте снова, пока кто-то не попадет.

10

С жидкостью в пруду что-то явно не то. Она может оказаться волшебной. Что вы хотите сделать? Натянуть длинные перчатки (если они у вас есть) и потянуть рычаг (параграф [65](#))? Снять серебряный амулет (если есть) и потянуть рычаг (параграф [23](#))? Отпить из пруда и затем потянуть рычаг (параграф [75](#))? Изменить свой выбор (параграф [50](#))?

11

Правый туннель приводит в комнату с низким потолком. Можете вернуться ко входу в пещеру (параграф [21](#)) или войти в комнату (параграф [49](#)).

12

Если вы Салакар – параграф [33](#). Если нет – параграф [72](#).

13

Возвращаетесь туда, где вы взяли синие атласные перчатки. Можете положить их на место, если хотите (если они все еще у вас). Параграф [34](#).

14

Вы притаились в коридоре снаружи главного зала, пытаетесь услышать, что Хогрон говорит Салакару. Слышите, как он говорит что-то о том, чтобы добыть волшебные сапоги. Попробуйте выбросить на двух кубиках результат равный вашей *Сообразительности* или меньше ее. Если у вас получилось – параграф [4](#). Если нет – параграф [87](#).

15

Салакар по-прежнему чемпион. От дочери владельца постоянного двора вы слышали, что он вот-вот отправится. Решаете пойти за ним – вдруг что-то подвернется. Параграф [80](#).

16

Вы почти час бродите по холмам. Кажется, Салакар идет вдоль ручья. Неожиданно из-за растущих неподалеку деревьев выскакивает шайка холмовых гоблинов, швыряя камни и небольшие копыя. Бросьте один кубик. Если выпало 1-3, в вас попадает один снаряд, 4-5 – два снаряда, 6 – три снаряда. Доспехи уменьшают повреждения от каждого снаряда по отдельности. Вычтите все полученные повреждения из вашего *Телосложения*. Прежде чем вы успеете дать сдачи, гоблины бросаются врассыпную и удирают. Параграф [62](#).

17

Копье Салакара выбрасывает вас из седла. С грохотом валитесь на землю, от удара все плывет перед вами. Постарайтесь выбросить на четырех кубиках результат равный вашему *Телосложению* или меньше. Если у вас получилось – параграф [90](#). Если нет – параграф [67](#).

18

Подбегаете к Салакару. Он кашляет кровью – жить ему недолго.

- Я потерпел неудачу, - стонет он, - но ты можешь продолжить поиски. По крайней мере, прикончи за меня этого великана. Вот... возьми. – Он снимает с шеи и отдает вам серебряный амулет. – Это делает тебя чемпионом семьи Грингош. На тот случай, если Хогрон подумает, что ты убил меня ради амулета, скажи ему, ты знаешь, что ему нужен пепел святого и хрустальный шар. Но прежде всего ты должен раздобыть какие-то волшебные сапоги вот в этой пещере.

Когда ваш старый соперник покидает этот мир, вы скорбите всего мгновение. Затем выуживаете 12 золотых из его поясного кошелька. Затем подкрадываетесь по тропе к пещере. Сразу возле входа видите великана, жующего ногу (не свою) на обед. Обнажаете меч и атакуете. Вычтите из изначального *Телосложения* великана 3 очка – рану, которую нанес ему Салакар. Параграф [82](#).

19

Откидываете крышку сундука. Бросьте два кубика, постаравшись выбросить результат равный вашей *Сообразительности* или меньше. Если у вас получилось – параграф [20](#). Если нет – параграф [32](#).

20

Уф! Вы оказались достаточно проворны, чтобы уклониться от трех острых иголок, вылетевших из замка и просвистевших мимо вашего уха. Надо полагать, они были отравлены. Параграф [79](#).

21

Вы стоите внутри пещеры, у самого входа. Видите два уходящих вглубь туннеля. По какому бы из них вы ни отправились, вам понадобится фонарь. Можете выбрать левый туннель (параграф [77](#)), правый туннель (параграф [11](#)) или покинуть пещеру (параграф [83](#)).

22

Вы стоите над телом Салакара. Остальные кандидаты смотрят, затаив дыхание. На мгновение воцаряется тишина. Обращиваетесь к Хогрону, на чьем лице смешались выражения потрясения и отвращения.

- Интересный способ предъявлять рекомендации, - вздыхает тот, явно оскорбленный вашим рыцарским поступком. – Место чемпиона снова освободилось. Возможно, вы возьметесь за работу вместо Салакара?

Чувствуете тяжесть его морального порицания – теряете 1 *Честь*. Возможно, в будущем вы будете вести себя более рыцарственно. А возможно и нет. Параграф [101](#).

23

Параграф [29](#).

24

К вашему удовольствию ваше копьё наносит удар в щит Салакара с костедробительной силой. Ваш собственный щит едва ли оцарапан его неловким ударом. Бросьте один кубик и прибавьте 3, чтобы определить повреждение от вашего могучего удара! Кажется, у противника поубавилось спеси по отношению к вам. Его могло выбить из седла – бросьте два кубика и сравните результат с *Сообразительностью* Салакара. Если выпало больше чем значение *Сообразительности* – параграф [71](#). Если выпало равное *Сообразительности* или меньшее значение – параграф [9](#).

25

Вы находитесь в маленькой комнате, посреди которой на полу стоит деревянный сундук. Можете попытаться открыть его (параграф [19](#)) или вернуться назад (параграф [21](#)).

26

Хогрон коротко введет вас в курс дела завтра. Решаете пока вернуться в свою комнату на постоялом дворе. С приближением полуночи слышите какой-то скрип. Кто-то лезет в окно! Выпрыгиваете из постели и хватаете меч. Ваш противник – одетый в черное наемный убийца.

Наемный убийца: *Боевая доблесть*: 5; *Телосложение*: 6; доспехи: 1 очко.

Сражайтесь. Сейчас вы раздеты, поэтому ваши доспехи не считаются. Если вы победите – параграф [63](#). Если проиграете – параграф [48](#). Если наемный убийца, атакуя вас, выбросит на двух кубиках 12 – параграф [96](#).

27

Сжигаете тело тролля и забираете сапоги. Они покрыты неведомыми рунами и знаками. Относите их в город. Параграф [5](#).

28

Поздравляем с убийством незащитного старика. Теряете 1 *Честь*. Забираете свой кинжал и решаете, что сейчас самое время убраться, пока вас не обнаружили. Украдкой покидаете особняк и хоронитесь в кустах, подобно червю, каковым и являетесь. Ждете, пока выйдет Салакар, и отправляетесь за ним. Параграф [80](#).

29

Стоило вам погрузить пальцы в пруд, как все ваше тело содрогается. Бросьте один кубик. Вы теряете столько очков *Телосложения*, сколько выпало на кубике – и ваши доспехи вам не помогут. Отпрыгиваете от пруда. Можете вернуться ко входу в пещеру (параграф [36](#)), попытаться сдвинуть в сторону каменную плиту (параграф [41](#)) или предпримите какие-то особые предосторожности (параграф 10)?

30

Вы мертвы. Если хотите еще раз отправиться на приключение, набросайте нового персонажа и начните сначала. Если вам не нравится идея вернуть время вспять подобным образом, вы можете присоединиться к началу приключения в следующем номере.

31

Салакар не встает. Падение с лошади лишило его сознания. Параграф [37](#).

32

Из замка вылетают три острых иголки и впиваются вам в щеку. Вас ожигает огнем в том месте, где они оцарапали кожу. Яд. Попробуйте выбросить на

четырёх кубиках результат равный вашему *Телосложению* или меньше. Если у вас получилось, переходите на параграф [69](#). Если нет – параграф [30](#).

33

Нахальный искатель приключений, взбешенный тем, что не его выбрали чемпионом, последовал за вами и попытался причинить неприятности. Рассказываете Хогрону, как вы прикончили наглеца, но Хогрон больше озабочен тем, что вы не принесли волшебных сапог. Уплатив вам смехотворные 5 золотых, он указывает на дверь. Вы можете попробовать с начала все приключение, создав нового персонажа, или можете присоединиться к началу приключения в следующем номере.

34

Возвращаетесь ко входу в пещеру. Пара крыс, пирующих на труп великана, при вашем приближении порскают в тень. Можете выбрать левый туннель (параграф 13), правый туннель (параграф [92](#)) или вернуться в город (параграф [43](#)).

35

Изо всех сил стараясь не потерять сознание, поднимаетесь на ноги. Подбежавший оруженосец подает вам меч. Салакар уже взял свой меч и приближается к вам. Вы бьетесь на мечах. Если вы победили – параграф [37](#). Если вы проиграли – параграф [48](#).

36

Возвращаетесь ко входу в пещеру. Можете выбрать левый туннель (параграф [61](#)) или правый (параграф [100](#)). А можете и покинуть пещеру (параграф [81](#)).

37

Салакар повержен. К вам спешит Хогрон:

- Как мне извиниться перед вами за мою ошибку? Теперь я вижу, что великие деяния Салакара – ничто по сравнению с вашими. Он ввел меня в заблуждение пустыми похвальбами, но теперь я понимаю, что под маской благородной скромности вы скрывали отвагу и несравненное мастерство. Пожалуйста, простите мое жалкое скудоумие и согласитесь стать чемпионом нашей семьи.

Вы думаете, что в подобной шутовской манере Хогрона есть немалая доля сарказма. Если вы отвергнете его предложение – параграф [6](#). Если согласитесь стать чемпионом вместо Салакара – параграф [101](#).

38

К вам подходит Хогрон.

- Вы без сомнения проявили большее мастерство, чем Салакар. Поскольку он сам предложил выбрать тип состязания, я уверен, он согласится, что вам следует занять его место чемпиона.

Он вручает Салакару десять золотых за беспокойство. Судя по выражению лица Салакара, вы обзавелись врагом на всю жизнь. Параграф [26](#).

39

Оба копья попадают в цель. Бросьте один кубик и прибавьте 3. Это сколько повреждений вы получаете, но ваша кольчуга поглощает 2 из них. Аналогично сделайте бросок повреждения для Салакара.

Каждый из вас должен выбросить на двух кубиках значение равное или меньшее своей *Сообразительности*, иначе его выбросит из седла. Если вы оба удержались в седле – параграф [64](#). Если вы удержались, а Салакар нет – параграф [71](#). Если удержался он, а вы нет – параграф [17](#). Если вы оба вылетели из седла – параграф [98](#).

40

Есть ли у вас серебряный амулет, который носил Салакар? Если есть – параграф [56](#). Если нет – параграф [46](#).

41

Как вы ни тужились, но каменная плита не сдвинулась ни на йоту. Придется вам поискать другой способ проникнуть в туннель за плитой. Можете попробовать потянуть за рычаг в пруду (параграф [29](#)), хотя, возможно, вы пожелаете сперва принять кой-какие предосторожности (параграф [10](#)). Если хотите вернуться ко входу в пещеру – параграф [36](#).

42

Остальные кандидаты бросаются разнимать вас с Салакаром. Слышите, как кто-то называет вас жалким неудачником. Но насмешки не вызывают той боли, как потеря 2 очков *Чести*.

- Без всякого сомнения, ты – недостойный проходимец! – Орет трясущийся от гнева Хогрон. – Побеспокоить осиротевший дом столь грубым и возмутительным образом! Ты всего лишь подтвердил мое... наше мнение, что Салакар – тот, кто нам нужен. А теперь пшел отсюда!

Вас бесцеремонно вышвыривают на улицу. Ничего не остается, только подождать Салакара и пойти за ним следом. Вы еще отыщете способ, как обелить себя – или, возможно, приблизить кончину Салакара? Параграф [80](#).

43

Параграф [12](#).

44

Осмотрев мишени, к вам подходит Хогрон.

- Нельзя сказать, чтобы ты продемонстрировал ошеломительное превосходство, - обращается он к вам. – Мое решение остается прежним – наш чемпион Салакар Дикоболотский.

Вы уходите, решив, что самым лучшим будет последовать за Салакаром, когда тот начнет свое приключение. Параграф [80](#).

45

Салакар оскорбительно хохочет:

- Ба! Чего ради мне объединяться с тобой? Твои «могучие деяния» видели так мало людей, что приходится отбросить их, как выдуманную тобой ложь.

В вас вскипает желание поквитаться за обиду. Ваши величайшие подвиги некому подтвердить по той причине, что вы предпочитаете искать приключения в одиночку. Можете сослаться на несколько самых отважных своих подвигов (параграф [94](#)) либо вызвать Салакара на дуэль, чтобы показать ему, насколько вы в действительности искусный воин (параграф [91](#)). И если уж на то пошло, можете обнажить меч и атаковать его здесь и сейчас (параграф [85](#)).

46

Хогрон холодно смотрит на вас.

- Где волшебные сапоги? – требует он. – Без них невозможно двигаться дальше.

Вы признаете свое поражение. Хогрон дает вам 5 золотых и велит выпроводить вас. Если хотите, можете набросать нового персонажа и попробовать все приключение заново. Или можете сохранить этого персонажа и присоединиться к началу приключения в следующем номере.

47

Выбегаете из поместья Грингош. Вас никто не преследует. Вы почти не сомневаетесь, что слуга не узнает вас, доведись ему увидеть вас снова. Ожидаете за деревом. Когда выходит Салакар, пристраиваетесь к нему следом. Параграф [80](#).

48

К несчастью вы мертвы. Если хотите продолжить это приключение, набросайте нового персонажа. Ваш новый персонаж слышал все о требованиях семьи Грингош от отвергнутых кандидатов. Вы решаете последовать за их чемпионом, Салакаром, когда тот начнет свои поиски. Параграф [80](#).

49

Посреди комнаты находится пруд с мерцающей голубой жидкостью. Позади него находится тяжелая каменная плита – такое впечатление, что она

перекрывает туннель. Пруд примерно восемнадцати дюймов глубиной с чем-то вроде рычага на дне.

Что вы хотите сделать? Вернуться ко входу в пещеру (параграф [21](#))? Сунуть руку в пруд и потянуть рычаг (параграф [59](#))? Попытаться отодвинуть каменную плиту в сторону (параграф [52](#))?

50

Посреди комнаты находится пруд с ярко-голубой жидкостью. Тяжелая каменная плита перекрывает другой туннель в дальнем конце комнаты. Пруд примерно восемнадцати дюймов глубиной с чем-то вроде рычага на дне. Вы хотите: Вернуться ко входу в пещеру (параграф [36](#))? Сунуть руку в пруд и потянуть рычаг (параграф [29](#))? Попытаться отодвинуть каменную плиту в сторону (параграф [41](#))? Принять кое-какие меры предосторожности (параграф [10](#))?

51

Какое бы оправдание вы ни привели, на Хогрона оно не производит никакого впечатления. Параграф [8](#).

52

Плита явно блокирует другой туннель. Вы не можете сдвинуть ее – даже у великана с этим возникли бы проблемы. Можете сунуть руку в пруд и потянуть рычаг (параграф [59](#)) или вернуться ко входу (параграф [21](#)).

53

Спустя какое-то время, обнаруживаете расположенную в склоне холма пещеру. Крадучись следуете узкой тропой, вьющейся в направлении пещеры. Вокруг разбросаны человеческие черепа, но вас так просто не запугать. В пещере спиной к вам сидит великан, жующий ногу своей последней жертвы. Решаете напасть на него. Параграф [82](#).

54

Швыряете кинжал. Постарайтесь выбросить на двух кубиках значение равное или меньше вашей *Боевой доблести*. В случае успеха бросьте один кубик, чтобы узнать, сколько повреждений причинил кинжал. Если только вы не убили слугу этим броском (у него *Телосложение 3* и, само собой, никаких доспехов), на его крики прибегут Салакар и Хогрон. Если вы убили – параграф [28](#). Если нет – параграф [74](#).

55

Отбрасываете копьё и берете меч у подбежавшего оруженосца. Салакар встает, преодолевая головокружение. Он выглядит не совсем пришедшим в себя, когда берет меч у другого оруженосца. Подъезжаете к нему с занесенным мечом. Уж теперь-то вы точно с ним разделаетесь! Сражайтесь. Поскольку вы верхом, и

таким образом обладаете преимуществом, вычитите 1 из *Боевой доблести* Салакара. Если вы победили – параграф [37](#). Если вы проиграли – параграф [48](#).

56

Хогрон заметил амулет.

- Ты получил его от Салакара, да? – спрашивает он, явно подозревая вас в нечестной игре. Вы говорите, что это именно Салакар дал вам амулет.

- Что ж, возможно ты можешь назвать еще пару предметов, которые Салакар собирался раздобыть в своих поисках? – отвечает Хогрон. – Он должен был сказать тебе, когда передавал амулет.

Вы назовете пепел святого и хрустальный шар (параграф [46](#)), латунный шлем и левую руку гоблина (параграф [8](#)) или вообще ничего (параграф [51](#))?

57

Занеся меч для могучего удара, прыгаете на Салакара. Ошеломленный, он тянется к своему оружию. Но так как вы застигли его врасплох, он не сможет ударить вас в первом раунде боя. Потом бой идет как обычно.

Салакар: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; доспехи: 2 очка.

Если вы проиграли – параграф [70](#). Если выиграли – параграф [7](#).

58

Салакар опережает вас где-то ярдов на восемьдесят. Вы всего на мгновение отводите взгляд в сторону. Когда вы снова смотрите вперед, Салакар уже сражается с нападающими на него холмовыми гоблинами. Своим щитом он сокрушает пару-тройку гоблинов, остальные же, увидев эту демонстрацию воинского мастерства, бросаются наутек. На прощание один из них швыряет копьецо, попавшее Салакару в руку. Теперь он легко ранен. Хотите напасть и прикончить его? Если да – параграф [93](#). Если нет – параграф [78](#).

59

В то самое мгновение, как вы погрузили руку в голубые воды, по всему вашему телу прокатывается ледяная волна. Бросьте один кубик – столько *Телосложения* вы теряете от цепящего холода воды. Доспехи в данном случае вам не помогут. Отскакиваете от пруда. Хотите попробовать еще раз (параграф [3](#)), пойти потолкать с дороги каменную плиту (параграф [52](#)) или вернуться ко входу (параграф [21](#)).

60

Каким-то образом вы сумели устоять перед грозившим вам пагубным колдовством. Это было похуже, чем в тот раз, когда демоница Хальтания пыталась напоить вас кровью змия! Подумайте еще раз, какой выбор сделать. Параграф [50](#).

61

Туннель приводит в маленькую комнату. Вы тут уже были. Если вы не забрали перчатки в прошлый раз, тогда можете забрать их сейчас. Параграф [36](#).

62

Продолжаете идти. Чтобы отыскать цель Салакара, потребуется вся ваша смекалка. Постарайтесь выбросить на двух кубиках значение вашей *Сообразительности* или меньше. Если у вас получилось – параграф [88](#). Если ничего не вышло – параграф [99](#).

63

Выпихиваете труп наемного убийцы в окно и возвращаетесь в постель. Есть у вас устойчивые подозрения, кто послал убийцу (или должен был послать), но у вас будет еще вдоволь времени, чтобы поквитаться, когда вы разберетесь с проблемой семьи Грингош. Из-за бурной ночи вы проспали, и вам пришлось бежать, чтобы успеть на встречу с Хогроном и его братьями. Параграф [101](#).

64

Вы чуть не вылетели из седла! Разворачиваете лошадь. Салакар уже несется к вам. Сдаваться вы не собираетесь. Бросайте кубики как раньше, чтобы узнать, попали вы или нет (и сделайте то же самое для Салакара). Если вы попали по Салакару, а он по вам промахнулся – параграф [24](#). Если Салакар попал по вам, а вы по нему промахнулись – параграф [86](#). Если вы оба попали друг по другу – параграф [39](#). Если вы оба промахнулись, бросайте кубики снова. Продолжайте эту процедуру, пока один из вас или оба не попадут.

65

Чувствуете легкий холодок, но никаких зловещих эффектов. Тянете за рычаг, и каменная плита со скрежетом отползает в сторону. Позади нее туннель уводит вниз по грубым ступеням, вытесанным в скале. Хотите спуститься по ступеням (параграф [84](#)) или вернуться ко входу (параграф [34](#))?

66

Вы благополучно выбираетесь из поместья, но свой кинжал вам пришлось оставить. Вас могут выследить. Мчитесь на постоялый двор, собираете вещи и, не мешкая, отбываете. Если хотите продолжить приключение, набросайте нового персонажа. Ваш новый персонаж слышал кой-какие слухи от прочих чемпионов и решил пойти следом за чемпионом семьи Грингош Салакаром в первой части его поисков. Параграф [80](#).

67

Пытаетесь встать, но проваливаетесь в черноту. Некоторое время спустя, просыпаетесь в своей комнате на постоялом дворе. Ломит все тело. Однако жена хозяина постоялого двора приносит вам густой, согревающий бульон и графин

эля, и вскоре вы забываете о своих ранах. Восстановите свое *Телосложение* до обычного и переходите на параграф [15](#).

68

В полдень следующего дня встречаетесь с Салакаром для конного поединка. Его конь покрыт богатой попоной малиновых и серых цветов, а доспехи всадника сверкают на солнце. Но вся эта роскошь не может скрыть определенной неуклюжести, с которой Салакар держится в седле. Чувствуете, что выбор конного поединка даст вам преимущество. Вот ваш шанс преподать ему урок.

Вы разъезжаетесь по разным сторонам поля и натягиваете поводья. Хогрон поднимает жезл. Ждете сигнала, глядя через все поле в закрытые забралом глаза соперника. Хогрон опускает жезл, и ваши лошади с грохотом устремляются по покрытому травой полю. Вы твердо держите копьё и щит, ваша сосредоточенность абсолютна.

Чтобы попасть, выбросите на двух кубиках значение равное *Боевой доблести* или меньше, как обычно. Прodelайте то же самое для Салакара. Запишите его характеристики:

Салакар: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; доспехи: 2 очка; *Сообразительность*: 7.

Если вы оба не сумели попасть по противнику с первого заезда, разворачивайтесь для следующей попытки. Это будет продолжаться, пока чье-нибудь копьё не отыщет цель. Если Салакар попал по вам, а вы по нему промахнулись – параграф [86](#). Если вы попали по Салакару, а он по вам промахнулся – параграф [24](#). Если вы оба попали друг по другу – параграф [39](#).

69

Вам удалось преодолеть наихудшие эффекты яда, но все равно, ощущения, как у боксера после нокаута. До конца приключения в этом номере ваша *Боевая доблесть* уменьшается на 1. Ваше *Телосложение* уменьшается на 1 *навсегда*. Параграф [79](#).

70

Что ж, так или иначе, а вы стали чемпионом! Продолжайте приключение, используя в качестве персонажа Салакара. Переходите на параграф [2](#), и не забудьте записать все раны, которые он успел получить.

71

Удар выбрасывает Салакара из седла. Лязг, с которым он грохается о землю, почти заставляет вас поморщиться. Бросьте четыре кубика и сравните результат с *Телосложением* Салакара. Если результат будет выше его *Телосложения* – параграф [31](#). Если результат будет меньше или равен его *Телосложению* – параграф [55](#).

72

Были ли вы и впрямь избраны чемпионом семьи Грингош? Если да – параграф [46](#). Если же вы покинули город, идя на хвосте у Салакара – параграф [40](#).

73

Что ж, ну хоть выплюнули вы вовремя. Осматриваетесь и еще раз перебираете возможные действия. Параграф [50](#).

74

Для такого старикашки слуга производит чересчур много шума! Его вопли быстро приведут Хогрона, Салакара и еще кучу народа. Бросаетесь наутек. Параграф [66](#).

75

Вы *выпили* это? Да чем в наши дни искатели приключений вообще думают! Вы должны бросить один кубик. Это сколько *Телосложения* вы теряете, и доспехи вас не защитят. Также постарайтесь выбросить на двух кубиках значение равное или меньшее вашей *Сообразительности*. Если у вас получилось, параграф [73](#). Если нет, параграф [95](#).

76

Вы встречаетесь в полдень следующего дня у моста неподалеку от города. Также в занавешенном паланкине прибыл Хогрон, наблюдать за вашей схваткой. Такая дуэль не лишена благородства, потому что низкое *Телосложение* Салакара не дает вам нечестного преимущества. Получите 1 *Честь*. Салакар готов к бою. По сигналу вы оба обнажаете мечи и сходитесь для боя.

Салакар: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; доспехи: 2 очка.

Если вы победили – параграф [37](#). Если вы проиграли – параграф [48](#). Если в любой момент дела оборачиваются для вас скверно, вы можете сдаться, бросив меч на землю (параграф [102](#)).

77

Вы стоите в узком туннеле. Можете пойти дальше вглубь холма (параграф [25](#)) или вернуться (параграф [21](#)).

78

Салакар карабкается по извилистой тропке. Наверху находится вход в пещеру с разбросанными перед ним человеческими черепами. Вдруг из пещеры выскакивает свирепый великан и опускает дубинку на Салакара, расколов ему щит. Тот наносит удар в ответ, ранив своего огромного противника в бедро. Великан ревет от ярости, и наносит Салакару еще один могучий удар, сбросив его

с уступа. Салакар катится по склону вниз, как раз туда, где стоите вы. Не заметивший вас великан, ковыляя, возвращается в пещеру. Параграф [18](#).

79

Заглянув в сундук, видите там две необычных рукавицы. Они сделаны из синего сатина и покрывают руку целиком до самого плеча. Если вы их берете, запишите их в Журнал Приключения. Возвращаетесь ко входу. Параграф [36](#).

80

Какое-то время Салакар проводит в городе, покупая снаряжение для приключения. Вы покупаете то же самое: фонарь и огниво с трутницей. Это обходится вам в 2 золотых. Параграф [103](#).

81

Вы стоите на уступе снаружи пещеры. Можете вернуться в город, если считаете, что у вас есть все нужное Хогрону (параграф [12](#)). Если ваши дела здесь еще не закончены, параграф [36](#).

82

Вы застали великана врасплох, поэтому в первом раунде он не может нанести ответный удар. Потом битва идет как обычно.

Великан: *Боевая доблесть*: 5; *Телосложение*: 18; доспехи: 1 очко.

Он сражается ногой, которую жевал на обед, используя ее в качестве дубины. Великан столь силен, что ко всем его броскам повреждения прибавляется 1. Если вы одолели его – параграф [21](#). Если вы проиграли – параграф [30](#).

83

Вы стоите на уступе снаружи пещеры. Если вы уверены, что у вас есть то, что нужно Хогрону, возвращайтесь в город (параграф [12](#)). В противном случае, можете заглянуть в пещеру еще раз (параграф [21](#)).

84

Ступени уводят вниз, в сырую пещеру. На камне перед вами стоят два прекрасных сапога из серой кожи. Однако не успели вы к ним притронуться, как раздается ужасный визг, и на вас набрасывается тролль, чье оружие – бронзовые когти. Вы должны драться.

Тролль: *Боевая доблесть*: 6; *Телосложение*: 7; доспехи: 1 очко.

Тролль регенерирует повреждения. В начале каждого раунда прибавляйте 1 к *Телосложению тролля*, если только вы уже не убили его. (Как только его *Телосложение* упадет до нуля, вы сможете сжечь мерзкую тварь огнем своего фонаря, не дав ей регенерировать). Регенерация никогда не может увеличить *Телосложение* тролля

выше первоначального значения. Если вы выиграете бой – параграф [27](#). Если проиграете – параграф [30](#).

85

Обнажив меч, с криком ярости устремляетесь на удивленного Салакара. В первом раунде боя он не наносит ответный удар, потому что вы застали его неготовым. Потом бой идет как обычно.

Салакар: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; доспехи: 2 очка.

Если бой продлится дольше, чем четыре раунда – параграф [42](#). Если вы успеете победить до этого – параграф [22](#). Если успеете проиграть – параграф [48](#).

86

Бросок повреждения для такого могучего удара равен одному кубику плюс 3. Ваши доспехи защитят вас от 2 очков из этой суммы. У вас онемела вся рука. Постарайтесь выбросить на двух кубиках результат равный или меньше вашей *Сообразительности*. Если у вас получилось – параграф [64](#). Если нет – параграф [17](#).

87

Ну ёлки-палки! Из-за угла выходит престарелый слуга и застает вас подслушивающим у двери. Он собирается позвать на помощь. Терять времени вам нельзя. Вы можете убежать (параграф [47](#)), попытаться убить слугу, метнув ему в горло кинжал (параграф [54](#)), или подождать (параграф [89](#)).

88

В склоне холма перед вами виден вход в пещеру. Возможно, именно туда направлялся Салакар. Подбираетесь поближе, готовый к любой неожиданности. К пещере ведет узкая тропа. Карабкаетесь по ней как можно тише. По уступу перед пещерой разбросаны черепа, возможно, ваших братьев-искателей приключений. И причину искать не надо – внутри пещеры на низкой каменной плите сидит великан. Похоже, он что-то (или кого-то) ест, поэтому вы можете застигнуть его врасплох. В атаку! Параграф 82.

89

Услышав, как его зовет слуга, в коридор выходит Хогрон. Прежде чем вы успеваете придумать оправдание, слуга говорит:

- Он подслушивал у замочной скважины, сэр.

Взгляд Хогрона упирается в вас.

- Я восхищаюсь настойчивостью в людях, - медленно говорит он, - но если вы лелеяли какие-то надежды стать чемпионом нашей семьи, я должен разбить их здесь и сейчас. Салакар согласился выполнить задание, и дальнейшее ваше пребывание в моем доме будет расценено, как незаконное проникновение.

Вы, не мешкая, уходите, решив, что будет лучше подождать снаружи и последовать за Салакаром, когда он выйдет. Параграф [80](#).

90

Каким-то образом умудряетесь встать на ноги. Оруженосец подносит вам меч. Берете меч и принимаете стойку. Салакар уже мчится к вам с занесенным мечом. Сражаетесь. То, что Салакар верхом, дает ему преимущество, поэтому на время этого боя отнимите 1 от своей *Боевой доблести*. Если вы победили – параграф [37](#). Если проиграли – параграф [48](#).

91

Оскалившись, он принимает ваш вызов.

- Я столь уверен в успехе, - заявляет он, - Что предоставляю тебе выбор боя. Будет ли это конный поединок, дуэль или соревнование в стрельбе из лука?

Дуэль подразумевает обычный бой, конный поединок выматывающий и требует много сил, в то время как стрельба из лука бросает испытание лишь вашей умелости. По вашей оценке Салакар не привык к трудностям и в нелегком конном поединке проявит себя плохо. Что вы выберете? Конный поединок (параграф [68](#)), дуэль (параграф [76](#)) или стрельбу из лука (параграф [97](#))?

92

Возвращаетесь в комнату с голубым прудом. Ступени уводят вниз под арку, которую до этого перекрывала каменная плита. Хотите спуститься по ступеням (параграф [84](#)) или вернуться (параграф [34](#))?

93

Рана от копья гоблина стоила Салакару 2 *Телосложения*. Вычтите их, прежде чем начнется бой. Параграф [57](#).

94

Хогрон и Салакар слушают ваш рассказ. Спустя какое-то время (минут пятнадцать или больше – вы как раз рассказывали, как спасли принцессу Эсмеральду из белой крепости Хангдрака) вас перебивает Хогрон:

- Это все очень, м-м, захватывающе, согласен, но я свой выбор уже сделал. Наш чемпион – Салакар.

Вы можете вызвать Салакара на дуэль (параграф [91](#)), напасть на него здесь и сейчас (параграф [85](#)) или подождать снаружи и потом пойти за ним (параграф [80](#)).

95

Вы проглотили жидкость. Вашу душу как будто выдирают из тела. Под вашу кожу пробиваются пальцы льда. Кричите. Постарайтесь выбросить на двух

кубиках значение вашей *Магической стойкости* или меньше. Если вы это сделаете, параграф [60](#). Если потерпите неудачу, параграф [30](#).

96

Наемный убийца промахивается и вместо вас ранит хозяйского кота, решившего свернуться в ногах вашей кровати. С диким воем кот носится по комнате. Он остался всего без пары дюймов хвоста, но ваше сердце переполнено яростью – ваш противник ранил бессловесное животное! Впадаете в боевое неистовство, прибавляя 1 к *Боевой доблести* до конца этого боя. Если вы выиграли – параграф [63](#). Если проиграли – параграф [48](#).

97

Выбрав стрельбу из лука, вы не получаете никакого преимущества от низкого *Телосложения* Салакара. Получите 2 *Чести*. Состязание проходит на лужайке перед поместьем Грингош. Хогрон указывает на мишени примерно в 70 ярдах от вас. Чтобы попасть, вам надо выбросить на двух кубиках значение равное или меньше вашей *Боевой доблести*. Сделайте то же самое и для Салакара, чья *Боевая доблесть* равна 8. После того, как вы оба сделаете по пять выстрелов, сравните, у кого больше попаданий.

Если у вас больше, чем у Салакара – параграф [38](#). Если у вас столько же или меньше попаданий – параграф [44](#).

98

Вы оба летите на землю. Выбросьте на четырех кубиках результат равный или меньше вашего *Телосложения*. Сделайте такой же бросок и для Салакара. Если вы оба терпите неудачу – параграф [67](#). Если у вас получилось, а у Салакара нет – параграф [37](#). Если Салакар преуспел, а вы нет – параграф [67](#). Если преуспели вы оба – параграф [35](#).

99

Еще одна засада гоблинов! Бросьте один кубик. Результат 1-3 означает, что в вас попали один раз. 4-5 означает два попадания. При результате 6, в вас попали трижды. Каждое попадание причиняет один кубик повреждений минус 2 очка за ваши доспехи. Вычеркните все полученные повреждения из вашего *Телосложения* и переходите на параграф [62](#).

100

Туннель приводит вас комнату с низким потолком. Можете вернуться ко входу (параграф [36](#)) или войти в комнату (параграф [50](#)).

101

В кабинете своего отца Хогрон и его братья кратко вводят вас в курс дела. Хогрон дает вам серебряный амулет, по которому все друзья семьи Грингош узнают, что вы – чемпион семьи.

- Это будут долгие и нелегкие поиски. – Поясняет Хогрон. – И тебе понадобится собрать много любопытных предметов: пепел святого, хрустальный шар и четырехлиственный клевер, помимо всего прочего. Однако сначала тебе придется всего лишь сходить в определенную пещеру в холмах и принести волшебные сапоги, которые ты там найдешь. Советую тебе купить фонарь и огниво с трутницей, прежде чем отправляться.

Описав, где примерно находится пещера, он дает вам кошель с 6 золотыми, желает удачи и отправляет восвояси.

Покупаете рекомендованное Хогрон снаряжение, что стоит 2 золотых, и отправляетесь в дорогу. Не успели вы прошагать пару часов от города, как нашли нужную пещеру. Взбираетесь к ней по крутой тропинке. На уступе перед пещерой лежат несколько человеческих черепов. Предупрежденный этим зрелищем, вы заглядываете в пещеру. Внутри спиной к вам сидит великан, он что-то жует. Решаете напасть на него. Параграф [82](#).

102

Отбрасываете меч в сторону. Теряете 1 *Честь*. Вы сдались на милость Салакара, но к несчастью он довольно безжалостный парень. Бросьте один кубик. При результате 6, он решает не мारать о вас меч (параграф [15](#)), при результате 1-5 он сносит вам голову (параграф [48](#)).

103

Следуете за Салакаром в холмы, расположенные к северу от города. Он столь поглощен высматриванием нужной тропинки, что не замечает вас. Спустя час или около того, он останавливается у ручья наполнить бурдюк. Можете напасть на него сейчас. Если нападаете, параграф [57](#). Если нет, параграф [58](#).

104

Вы успешно завершили первую часть своих поисков. Получаете 1 *Честь*. Теперь вы можете попытаться улучшить ваши показатели в *Боевой доблести*, *Магической стойкости* или *Сообразительности*. Решите, какую из характеристик попробуете улучшить, затем бросьте два кубика. Если выпавший результат *больше* или равен текущему показателю, ваши приключения научили вас кое-чему – повысьте характеристику на 1 навсегда. Хогрон дает вам 25 золотых. Также он дает вам бутылочку с одной дозой *Зелья Исцеления*. Приключение продолжится в следующем номере...