

Дэйв Моррис и Ив Ньюнхэм

Dave Morris and Yve Newnham

Замок потерянных душ

The castle of Lost Souls

Part two: The Demon Road

Часть третья: Дорога к демону

Перевод: Сергей Посниченко ака Златолюб

Для сайта <http://quest-book.ru>

Фэнтезийное приключение в четырех частях, в котором вы – главный герой. Если вы не прошли приключение в прошлом номере или начинаете приключение в первый раз, тогда сейчас вам надо набросать персонажа – переходите к «С чего начать». Если вы успешно прошли приключение из прошлого номера, переходите к параграфу 1. Также можете увеличить свое первоначальное Телосложение на 1. Также, если ваша Честь равна как минимум 3, получаете 1 Честь.

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*.

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

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 действием зловредного колдовства.

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.

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

Е. *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.

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

Г. *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. Иногда эти характеристики, особенно *Телосложение* будут изменяться.

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), фонарь, огниво, трутница, 40 золотых, волшебные сапоги, слезинка, кусочек доспеха, четырехлистный клевер и хрустальный шар. Всякий раз, когда вы что-нибудь подбираете в ходе приключения, записывайте это в журнал.

Зелье Исцеления

Вы начинаете с флажкой, 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 5 очками *Чести*.

Приключение

Вы чемпион семьи Грингош, избранный ее главой Хогроном. Он нанял вас спасти душу его отца, пойманную демоном Сланком и унесенную в его замок. Чтобы справиться с задачей, по словам Хогрона, вам понадобятся волшебные сапоги, слезинка, кусочек доспехов самого благородного рыцаря, четырехлистный клевер, хрустальный шар, пепел святого и волос монашки. Последние два предмета вам еще предстоит собрать и вы надеетесь сделать это по дороге в замок. Параграф [1](#).

1

Вы завтракаете с семьей Грингош. В такую рань братья не очень-то разговорчивы. Кто-то откровенно мается с похмелья, а один или двое удивленно всматриваются в вас, явно пытаясь вспомнить, где они вас видели.

- Это благородный чемпион, который спасет душу нашего отца! – Неожиданно объявляет Хогрон и все садятся.

Пертерра Грингош смотрит на вас с осязаемым скептицизмом, наличие которого у столь юной леди кажется вам тревожным. Дворецкий приносит ваше оружие и рюкзак.

- Я велел Мортлэйку положить кое-какую провизию для твоего путешествия, - продолжает Хогрон. – Также ты найдешь в своем заплечнике

небольшой горшочек с четырьмя дозами волшебной *Мази Исцеления* (довольно дурно пахнущий препарат, изготавливаемый из прокисшего молока, животного жира и гнилых растений, и впрямь обладающий примечательными целебными свойствами – если намазать его на раны после боя, каждое применение восстановит по 4 *Телосложения*. Запишите мазь вместе с остальными предметами в Журнал Приключения. Не забудьте, мази хватит лишь на четыре применения).

Приготовления к ожидающим вас великим испытаниям были весьма недолги. Ждет ли вас успех и бессмертие в легендах до конца времен? Или вас поглотят туманы забвения, а безымянная судьба одержит над вами верх в далекой стране? Только будущее покажет.

Натягиваете волшебные сапоги и забрасываете вещички на плечо. Хогрон, не выпуская из рук салфетки, провожает вас аж до дверей обеденной залы.

- Желаю удачи в твоём предприятии, - говорит он с набитым гренком ртом. – Все, чем я могу помочь, это поделиться двумя крохами информации: во-первых, я слышал, что два основных племени гоблинов в Холмах Мунго это Драны и Каббагу, и то ли те, то ли эти отъявленные лжецы. Во-вторых, говорят, что странные призраки могут явиться в туманах, окутывающих Болота Бош. Эти призраки не в силах причинить путнику вред до тех пор, пока он не верит в них. Теперь прощай!

Покидаете поместье Грингош и отправляетесь к западным городским воротам. Где-то по пути вы должны отыскать пепел святого и волос монашки. Но сейчас ваши мысли занимает только великолепное утро и то, что вы стоите на пороге еще одного захватывающего приключения. Параграф [42](#).

2

Впереди горизонт теряется в дымке тумана. Сообразив, что в сырых Болтах Бош отыскать растопку для костра будет нелегко, начинаете собирать хворост, идя по тропинке. Ваше продвижение сильно замедляется, когда вы спускаетесь к топям и трясинам Болота – теперь вам приходится нащупывать путь в предательском болоте. Что-то замечаете уголком глаза – хрустальный шар, как раз возле тропы справа от вас! Он выглядит настолько похожим на тот, что должен бы лежать в вашем рюкзаке, что вы испытываете беспокойство. Вы подойдете к этому хрустальному шару, чтобы осмотреть его (параграф [25](#)), проверите, на месте ли ваш собственный шар (параграф [53](#)) или просто пойдете дальше (параграф [94](#))?

3

Бодро шагаете вперед. Вы покинете эти холмы где-то между полуднем и вечером. Но тут вы замечаете, что впереди тропа разделяется на две. Один путь приведет вас в Болота Бош (куда вы и направляетесь), но второй, предположительно, ведет в злоеший Каньон Драконьего Огня (куда вы уж точно не собираетесь идти). У развилки лежит большой плоский камень, на котором сидят два мелких, сморщенных гоблина с большими головами и копной белых волос над острыми, лукавыми личиками. Подходите к ним:

- Ты Дран или Каббагу? – Спрашиваете у первого гоблина.

Тот отвечает так неразборчиво, что вы ничего не понимаете, но тут встречается второй гоблин.

- Он говорит, он Каббагу. Ты что, глухой?

Проигнорировав столь неуважительную манеру, спрашиваете у второго гоблина, каким путем вам следует пойти, чтобы попасть в Болота Бош.

- Болота Бош? – Переспрашивает тот. – Ты хочешь пойти налево.

И когда вы отходите, он кричит вам в спину: «Давай, топай в Бош»! Оба гоблина начинают хихикать, но вам некогда возвращаться и учить их манерам. Вы пойдете по левой дороге (параграф [84](#)) или правой (параграф [73](#))?

4

Он скачет и вертится с ошеломляющей скоростью, такого врага нелегко будет одолеть.

Сборщик Пошлины: *Боевая доблесть: 9; Телосложение: 10;* без доспехов.

Если вы победили – параграф [18](#).

5

Ваша неожиданная атака застаёт грабителей врасплох, ведь они приняли вас за собрата-разбойника. С первого удара убиваете одного из них. Еще двое заняты удерживанием пленников, поэтому вам предстоит сражаться с четырьмя:

«Головоруб» Ахул: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 6;* доспехи 1 очко.

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

Укнор Варвар: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 8;* без доспехов.

Лиррипон Трепло: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 5;* доспехи 1 очко.

Каждый раунд возможность ударить по вам получают все четверо. Однако если вы выпили зелье, то можете в каждом раунде атаковать *троих* из них! Если вы действительно сумели всех их одолеть – параграф [86](#).

6

Пальцы тумана тычут и шарят, гладят и обыскивают ваш рюкзак. Вы понимаете, что туман подобен сущности – призраку, создающему иллюзии, чтобы испытывать и дурачить вас. Вы не повелись на уловки. Параграф [30](#).

7

Идете битый час, но так ни на шаг и не приблизились к цели. Очевидно, что пора попробовать что-то еще, и вы шарите в рюкзаке в поиске вдохновения. Параграф [72](#).

8

Нужно немалое мужество, чтобы напасть на ламмасу – отнюдь не мозги, только мужество.

Ламмасу: *Боевая доблесть: 10; Телосложение: 20;* мех считается за 1-очковые доспехи.

Через три раунда можете удрать (параграф [44](#)). Если вы убили ламмасу – параграф 95.

9

Дядя, его зовут Гарл, кормит вас вкусным и сытным рагу. Вино, которое он предлагает, также великолепно – ничего общего с тем самодельным пойлом, которого вы ожидали. Гарл явно еще пьянее, чем вы думали. Он сидит в кресле, смотрит, как вы едите, прихлебывает огромными глотками из кружки и говорит фразы вроде: «Ты – искатель приключений, свершавший деяния великой славы, в то время как я всего лишь отшельник с сомнительным прошлым. Но вот когда мы отрываем, в чем тогда разница между нами»? Наконец, заметив, как вы сдерживаете зевоту, он отводит вас в вашу комнату. Вы ляжете спать (параграф [46](#)) или сядете и будете сидеть на страже (параграф [74](#))?

10

Вы распознали кое-какие следы, ведущие на другую сторону долины. Пройдя по ним, вы пришли к чему-то вроде святилища. Параграф [90](#).

11

Вы идете навстречу выстуживающему ветру. На горизонте за замком видите черноту. Вскоре буря поглотит вас. Все небо темнеет, когда из-за горизонта налетают тучи и надвигаются белые полосы, укрывающие замок от взгляда. Вокруг вас сыпется град размером с кулак взрослого мужчины. Если вы быстро не найдете укрытия от бури, вас забьет насмерть! Даже туман развеивается, прячась, куда он там мог спрятаться. Один из усиков тумана уплывает в землю – вы видите там дыру похожую на нору крупного животного. Если это нора – вам придется сразиться с ее обитателем, но это гарантированно лучше, чем быть забитым до смерти градинами. Спускаетесь в дыру. Параграф [21](#).

12

Бросьте один кубик для повреждения от вашей стрелы. Чтобы сбить Чончона, вы должны выбросить 4 или больше – в противном случае, будучи крылатым, он сумеет улететь (параграф [41](#)). Если вы его сбили – параграф [59](#).

13

- Эгей! – кричит он, сражаясь с удочкой. – Сегодня утром клюнул такой красавец, но мне нужна сеть, чтобы вытащить его. Подержи чуток удочку, пока я сгоняю домой за сетью, а?

Вы можете выполнить его просьбу (параграф [97](#)) или отклонить ее и продолжить свой путь (параграф [68](#)).

14

Четверо разбойников, увидев ваше приближение, оставляют своих товарищей добить охранника, пока они разберутся с вами. Вам придется

сражаться со всеми четырьмя одновременно – все они каждый раунд получают возможность ударить по вам. Если вы выпили зелье, то и сами получаете возможность наносить три удара в раунд (но только на время этого боя!).

Эмаж Вонючая Пасть: *Боевая доблесть: 3; Телосложение: 5;* доспехи 1 очко.

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

«Головоруб» Ахул: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 6;* доспехи 1 очко.

Укнор Варвар: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 8;* без доспехов.

Если вы одолели всех четырех – параграф [79](#). Если вы решили, что вам их не одолеть, можете спастись, удрав к холмам (параграф [50](#)).

15

Открываете флакон и капаете слезинкой себе в глаз. Надо полагать, вы считаете, что это покажет истинный путь к замку. К несчастью, это не сработало – и вдобавок вы израсходовали слезинку (вычеркните ее из Журнала Приключения). Скрипнув зубами, продолжаете шагать. Параграф [82](#).

16

К тому времени, когда вы добрались до дерева, пряди волос там уже нет. А возможно, их там не было с самого начала... Продолжаете свой путь. Параграф [6](#).

17

Отступаете от двери на шаг, когда за ней раздаются топающие шаги Гарла. Смотрите на медленно поднимающуюся щеколду. Дверь распаивается, за ней с топором в руке стоит Гарл, моргая, пока его глаза привыкнут к темноте. Издав клич, бьете мечом – драться на параграф [64](#). Так как вы застали Гарла врасплох, в первом раунде он не будет отбиваться.

18

Забираетесь под пролет моста и обшариваете его пожитки. Находите 18 золотых и *Зелье Ошеломляющей Скорости*. Запишите найденное в Журнал Приключения. Спихнув труп Сборщика Пошлины в реку, отправляетесь дальше. Параграф [70](#).

19

Отчаянно карабкаетесь по утесу. Снизу раздается голос – к вашему удивлению, ламмасу умеет говорить!

- Послушай, во-первых, на такую высоту я могу даже запрыгнуть, не говоря о том, чтобы взлететь, поэтому с тем же успехом ты можешь спуститься. Но что более важно, похоже, я пробил себе лапу этой здоровенной колючкой.

Вы спуститесь и поможете ламмасу (параграф [60](#)) или останетесь наверху (параграф [35](#))?

20

Теряете еще одну *Честь* – хотя у вас наверняка и так ее не осталось! Прячете тела в придорожной канаве. У Горбрана было 9 золотых в поясном кошельке – скромная прибыль, но и она согреет ваше злое сердце. Продолжаете свой путь. Параграф [66](#).

21

В норе сыро, но большое облегчение уже то, что вы укрылись от ледяной бомбежки. Раздается мягкое хлюпанье. К вашему ужасу «стены» начинают сжиматься! Из них сочится жидкость, стекающая ручейками вам под ноги. Под ноги – глянув вниз, видите, как ваши ноги засасываются в «грязь». Появляется запах желчи. Вам не спастись – ваши ноги пойманы, и вашу силу будто высасывают – возможно, так себя чувствует кусок пиццы в гигантском желудке! У вас осталось считанные мгновения на действия. Отчаянно перерываете рюкзак, выискивая что-то, что может согреться. Попробуете применить пепел (параграф [36](#)), *Мазь Исцеления* (параграф [51](#)) или слезинку (параграф [77](#))?

22

В тот самый миг, как вы высекли первую искру огнем, Маршоны устремились вперед, жаждущие добраться до источника света. Вас захлестнула волна из сотен скользких, копошащихся тел. Все новые и новые Маршоны вливаются в эту кипящую толпу, стремясь увидеть свет, и вскоре толчея поглощает и раздавливает вас. На этом ваше приключение закончилось.

23

Направляете свои стопы к хижине и резко барабаните в дверь. Открывается небольшое окошечко, откуда на вас тарачится налитый кровью глаз. Затем раздается скрежет засовов, и дверь открывается, являя плотно сбитого дядю в красно-черной рясе. Оглядев вас, он улыбается и поднимает лапищу, в которой зажат кувшин вина.

- В час, когда солнце погружается в собственную кровь, а ночь сжимает землю в пальцах теней, давай же выпьем и отпустим веселую шуточку о бренности сущего!

Совершенно ясно, что он уже приговорил несколько кувшинов вина, поскольку речь его местами невнятна. Примете его приглашение (параграф [9](#)) или откажитесь и уйдете, предпочитая ночлег под открытым небом (параграф [33](#))?

24

Вам пришло в голову, что если кто-то оставил свежие цветы у идола, значит поблизости должна быть религиозная община. Возможно, вы сможете раздобыть один или оба нужных вам предмета? Бросьте два кубика, стараясь выбросить результат меньший или равный вашей *Сообразительности*. Если вам это удалось – параграф [10](#). Если вы потерпели неудачу – параграф [76](#).

25

Перед вами перекачивается покрывало тумана. Идете сквозь туман вперед, но нигде не можете найти хрустальный шар. Немного смущенный решаете вернуться к тропе и идти по ней. Параграф [94](#).

26

Вы пали жертвой заклинания, разжижающего кровь! Отныне, всякий раз, когда вас ранят, вы должны вычитать из своего *Телосложения* на 1 больше. И пока вы клянете свое невезение, мерзкий Чончон визжит от хохота и улетает в туман. Параграф [41](#).

27

Выдерживаете направление к замку, но всякий раз, стоит вам отвести от него взгляд, он оказывается на новом месте. И такое впечатление, что вы ничуть к нему не приблизились. Решаете воспользоваться одним из ваших предметов. Параграф [72](#).

28

Боги не желают, чтобы их святилище омрачал кто-то вроде вас. Они посылают одного из своих слуг, огромного воина с алебардой и в белых доспехах, который выходит из сияющего разрыва в воздуха перед вами. Его внезапное и чудесное появление столь неожиданно для вас, что в первом раунде вы не отбиваетесь. После чего сражение протекает как обычно.

Ангел-каратель: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 14; доспехи 2 очка.

Если вы одолеете его, он обернется стружкой чистой воды и утечет. Параграф [39](#).

29

Помогаете разбойникам добить последнего охранника. Теряете 1 *Честь*. Один или два разбойника начинают обшаривать старика, в то время как прочие отправляются глянуть на паланкин. Раздается визг, и на дорогу вытаскивают даму в белых одеждах и с длинными черными волосами. Один из разбойников кричит, что у старика было всего несколько золотых.

- В этом случае, - рычит вожак, сплевывая в пыль, - нам придется потешить себя наилучшим образом, так, парни?

Вы не вполне уверены, что же делать теперь. Можете напасть на разбойников и попытаться помочь старику и девушке бежать (параграф [96](#)) или просто ускользнете, пока разбойники «тешатся» (параграф [66](#)).

30

Поскольку уже становится поздно, вы начинаете высматривать место для ночлега. Вскоре находите участок повыше и разводите костер из собранного ранее хвороста. После легкого ужина укладываетесь и засыпаете.

Просыпаетесь внезапно. Прошло несколько часов – от костра остались лишь мерцающие угольки. Вокруг вас в темноте вьются какие-то твари. Медленно

садитесь. Ваш лагерь окружен ордами Моршонов. Это маленькие, безволосые кожистые твари с перепончатыми руками и большими, лишенными век, глазами. Их привлек ваш костер и блестящий в свете звезд меч, воткнувшийся подле вас в землю. Они вьются вокруг как мотыльки у свечи. Судя по тому, что вы слышали, питаются они только грибками и болотными сорняками, но, тем не менее, они представляют для вас самую смертельную опасность, потому что если они двинутся вперед, к привлекающему их свету, вас растопчут и раздавят бесчисленные сотни Моршонов. Что будете делать? Можете зашвырнуть меч куда подальше, надеясь, что Моршоны поспешат за ним (параграф [93](#)), или зажжете фонарь (параграф [22](#)), или – если у вас оно есть – воспользуетесь *Кольцом Света* (параграф [67](#)).

31

Он скребет в затылке.

- Вот за прядь волос не знаю, - говорит он после некоторых раздумий. – А разве монахи не бреют головы, когда принимают постриг? Но не слишком далеко отсюда есть что-то вроде святилища, где был сожжен какой-то старец. Может он был святым.

Он объясняет вам, куда идти, и вы отправляетесь на поиски святилища. Параграф [90](#).

32

Твари, напавшие на вас, называются Чончонами. Эти лишенные туловища головы летают, используя в качестве крыльев большие уши с прожилками, и атакуют, кусаясь похожими на стамески зубами. На вас налетают трое Чончонов.

Первый Чончон: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 8; без доспехов.*

Второй Чончон: *Боевая доблесть: 4; Телосложение: 4; без доспехов.*

Третий Чончон: *Боевая доблесть: 7; Телосложение: 5; без доспехов.*

Каждый раунд вас атакуют все трое, но вы можете попытаться ударить лишь одного из них – если только вы не выпили волшебное зелье, в этом случае вы можете до конца сражения наносить по три удара в раунд. Если у Чончона в конце любого раунда останется 2 или меньше *Телосложения*, он вылетит из боя. Если четыре раунда спустя вы все еще сражаетесь хотя бы с одним Чончоном – параграф [65](#). В противном случае – параграф [91](#).

33

Замечаете в горе нишу и карабкаетесь вверх по склону. Карниз достаточно широк, и вы можете с удобством вытянуться на нем. Решаете, что это хорошее место, чтобы провести ночь – волки и иже с ними не смогут достать вас. Просыпаетесь рано утром. Добавьте за свой отдых 3 *Телосложения*. Собираете свои пожитки и продолжаете путь. Параграф [68](#).

34

Делаете неуклюжий шаг, спотыкаетесь о грудку торфа и вспахиваете носом грязь. Хмуро поднимаетесь, трете челюсть и, прежде чем начать упрямо шагать в сторону далекого замка, решаете заглянуть за вдохновением в рюкзак. Параграф [72](#).

35

- От тебя на редкость никакого проку, - спокойно говорит ламмасу. – Я хочу сказать, ну почему вы, люди, должны быть такими абсурдно робкими?

И он уходит, вышагивая настолько гордо, насколько позволяет колючка. Спустя какое-то время, вы решаете, что уже безопасно спуститься на землю и продолжить путь. Параграф [3](#).

36

Высыпаете пепел в «нору» и со звуком, очень напоминающим кашель, она выплевывает вас наружу. К счастью, буря уже миновала. Параграф [27](#).

37

Вылезаете через окно спальни и удираете в ночь. Блуждаете несколько миль, и лишь призрачный лунный свет указывает вам путь. Когда вы останавливаетесь, чтобы проверить свои пожитки, то разочаровано выясняете, что в спешке вы оставили позади половину своей личности. Вычтите ее из вашего золота в Журнале Приключения. Продрогший, уставший и обедневший погружаетесь в беспокойный сон и просыпаетесь рано утром. Параграф [68](#).

38

На плоском камне перед идолом, изображающим бога Лургу в его тридцать седьмом Несчастье, находите вазу со свежими цветами. Вам следует записать их в Журнал Приключения, если вы хотите забрать их с собой. Отправитесь ли вы теперь к Холмам Мунго (параграф [71](#)), положите подношение – золото – на камень (параграф [48](#)) или осмотритесь более тщательно (параграф [24](#))?

39

Протянув руки в серебряное мерцание, достаете урну. Заглянув в нее, видите внутри пригоршню пепла. Кладете урну в рюкзак и вновь отправляетесь в дорогу. Параграф [71](#).

40

Норвена с криком убегает. Закатываете труп Горбрана в канаву – обнаружив по ходу дела 9 золотых в его поясном кошельке – и продолжаете свой путь. Параграф [66](#).

41

Продолжаете шагать какое-то время, но все равно, кажется, так и не приблизились к цели. Возможно, сейчас пригодится хрустальный шар? Вынимаете его из рюкзака. Параграф [98](#).

42

Бодро шагаете, и вскоре поля и луга вокруг города остаются далеко позади. Через какое-то время приходите к реке и, увидев мост всего в нескольких сотнях ярдов, отправляетесь к нему вдоль берега. Однако когда вы собираетесь пересечь мост, из-под пролета моста выскакивает высокий худой мужчина в сером балахоне и кричит вам, что надо уплатить пошлину в 4 золотых, если вы хотите здесь перейти. Заплатите деньги (параграф [52](#)) или проигнорируете его и двинетесь по мосту (параграф [62](#))?

43

Небольшая шайка разбойников напала на группу путешественников. Двое охранников лежат мертвые на дороге, а третий ведет безнадежный бой, не давая разбойникам подобраться к паланкину, который он сопровождал. Видите старика с посохом, съёжившегося за паланкином. Вы: Поможете охраннику и старику? (параграф [45и](#)). Поможете разбойникам? (параграф [29](#)). Вообще не станете вмешиваться? (параграф [63](#)).

44

Поворачиваетесь, чтобы удрать, и ламмасу машет лапой – бросьте один кубик, чтобы определить, сколько повреждений нанесут его когти. Ваши доспехи, как обычно, защитят вас. Если вы все еще живы, вы убегаете. По какой-то причине ламмасу вас не преследует. Параграф [3](#).

45

Если у вас есть *Зелье Ошеломляющей Скорости*, то сейчас как раз самое время выпить его перед нападением на разбойников. Учитывая соотношение сил, это будет хорошей идеей – но, конечно же, можно и приберечь его до драки с демоном... Делайте выбор, а потом – параграф [14](#).

46

Резко просыпаетесь, мгновенно осознав опасность. Бросаетесь в сторону как раз в тот миг, когда топор обрушивается вниз. Доля промедления – и ваша голова расколосась бы как полено! Нащупываете свой меч. Напротив вас стоит наполовину освещенный Гарл, размахивая массивным топором, как будто он не тяжелее зубочистки. Вы сняли большую часть доспехов, чтобы было удобнее спать – оставшиеся на вас поглотят только 1 повреждение от ударов Гарла в этом бою. Параграф [64](#).

47

Поспешно накладываете стрелу на тетиву и прицеливаетесь в удирающего вожака Чончонов. Чтобы попасть в него, вам надо выбросить на двух кубиках значение равное или меньше вашей *Боевой доблести*. У вас всего одна попытка, прежде чем Чончон окажется вне пределов досягаемости. Если вы попали – параграф [12](#). Если промахнулись – параграф [41](#).

48

Вычтите из ваших денег то количество, которое вы решили пожертвовать. Возносите короткую молитву Лурге, в которой сравниваете свое нынешнее приключение с его девятым Несчастьем. Бог молчит. Теперь вы продолжите идти к холмам (параграф [71](#)) или осмотритесь повнимательнее (параграф [24](#))?

49

Но стоило вам шагнуть к урне, как перед вами из россыпи сверкающих частичек формируется облако. Оно поспешно срастается в фигуру воина в сверкающей белой броне, который атакует вас.

Ангел-рыцарь: *Боевая доблесть*: 7; *Телосложение*: 11; доспехи 2 очка.

Если вы одолеете его, он растает, как туман. Параграф [39](#).

50

Разбойники быстро прекращают погоню и возвращаются грабить свои жертвы. Продолжаете нестись навстречу садящемуся солнцу, намереваясь отделить себя от разбойников несколькими милями. Параграф [66](#).

51

Вываливаете всю оставшуюся у вас *Мазь* в «нору», мерзкий вкус снадобья пришелся ей не по вкусу – вас поспешно выплевывают наружу. Буря уже прошла. Параграф [27](#).

52

Бросаете ему четыре монеты, и тот кладет их в карман. Теперь вы можете продолжать свой путь (параграф [70](#)) или спросить его, не знает ли он, где можно достать последние два из необходимых вам предметов (параграф [31](#)).

53

Стоило вам открыть рюкзак, как вас окутывает густой полог тумана, на какой-то миг закрыв вам обзор. Когда же вы заглядываете в рюкзак, то видите, что предметы, которые вы собрали для борьбы с демоном, исчезли! Что вы теперь предпримите: вернетесь назад и скажете Хогрону, что туман похитил ваше снаряжение (параграф [80](#)), или продолжите идти вперед (параграф [88](#))?

54

Девушка с завывающим криком воздевает руки к небесам. Небеса отвечают громовым раскатом, и вы видите сверкнувшую в облаках молнию. Узрев силу ее

молитвы, разбойники развернулись и удрали. Девушка подходит к старику и, видимо, он оказывается жив, поскольку она приводит его в чувство простым заклинанием «исцеления». Они подходят к вам, и девушка рассказывает, что ее зовут Норвена, а старика Горбран. Они вместе с охранниками направлялись в общину Сестер Чистого Поклонения, когда на них напали бандиты. Поскольку теперь у них нет охранников, вы соглашаетесь проводить их – Норвена признается, что ее магия молитвы в действительности совсем не такая грозная, как выглядит, и умелый мечник может оказаться весьма кстати. Параграф 61.

55

Продолжаете идти, и несколько усиков тумана возвращаются, чтобы обвить вас. Вы не возражаете – туман вроде старого попутчика.

Затем вдалеке вы замечаете Замок Потерянных Душ. До него не больше нескольких миль! Однако, когда, пройдя всего несколько сотен ярдов, вы снова смотрите вперед, замок успевает сместиться в сторону! Вы идете к нему почти час, не сводя с него глаз все это время, но, кажется, так и не приблизились. Скорее всего, демон Сланк наложил заклятие вокруг своего замка, чтобы держать незваных гостей подальше, так что же вам теперь делать? Вы можете просто продолжить шагать к замку, не сводя с него глаз ни на миг, чтобы он снова не изменил свое местонахождение – параграф [11](#). Или можете просто использовать предмет из вашего рюкзака – параграф [72](#). Если хотите попробовать что-то еще – параграф [83](#).

56

Это – священное место. Боги заглядывают в ваше сердце и видят ваши прошлые поступки. Если ваша *Честь* равна 7 или выше – параграф [39](#). Если ваша *Честь* от 1 до 6 – параграф [49](#). Если у вас вообще нет *Чести* – параграф [28](#).

57

Поскольку Норвене все равно обреют голову, когда она вступит в Орден, мать-настоятельница с радостью отдает вам длинную черную прядь волос. Кладете волосы в рюкзак и продолжаете путешествие в западном направлении. Параграф [75](#).

58

Перерываете его дом в поисках сокровищ, которые людоед мог награть у путников. Находите *Зелье Исцеления*, *Кольцо Света* и 4 золотых. Под половицами вам предстала страшная находка – кости более чем тридцати человек, аккуратно уложенные в коробочки с примечаниями о качестве блюда, получившегося из каждого человека. Остаток ночи проводите в беспокойном сне, полном душераздирающих кошмаров, и покидаете это ужасное место с восходом солнца. Параграф [68](#).

59

Подходите к тому месту, где упал вожак Чончонов. Стрела оторвала ему ухо, но он еще жив и трепыхается. Втираете его сапогом в грязь. Заметив в его левом ухе золотое кольцо, вынимаете кинжал и вырезаете кольцо. Оно достаточно большое, чтобы налезть на ваше запястье, и в действительности это *Браслет Молнии*. Запишите его в Журнал Приключения, потом – параграф [41](#).

60

- Премного тебе благодарен, - говорит ламмасу, когда вы вынимаете колючку из его лапы. – Было довольно неудобно – никак не пойму, как меня угораздило загнать эту проклятую колючку! Если ты направляешься на запад, позволь дать тебе совет. В этих холмах живут два племени гоблинов: Драны и Каббагу. Ты никогда не сможешь их отличить, поскольку они свободно смешиваются и носят одинаковые лохмотья. Единственное отличие заключается в том, что Драны всегда говорят правду, а Каббагу всегда лгут. Надеюсь, тебе это пригодится.

Вновь поблагодарив вас, ламмасу отправляется восвояси. Получите 1 *Честь* за помощь благородному зверю. Параграф [3](#).

61

Вам приходит в голову, что если вы проводите их до общины, Сестры наверняка будут рады дать вам несколько прядей волос монашек. Если вы решаете так и сделать – параграф [69](#). Конечно, если вы относитесь к подлецам, то можете просто схватить дамочку прямо сейчас и обрезать ей волосы (в этом случае – параграф [89](#)).

62

С потрясающей скоростью и проворством он подпрыгивает и приземляется на мост перед вами. В прыжке он вынул длинный изогнутый меч из висящих на спине ножен.

- Штраф за неуплату пошлины составляет 9 золотых, - говорит он с кривой ухмылкой. – А штраф за неуплату *штрафа*... - Он многозначительно смотрит на сверкающее лезвие своего меча.

Заплатите ему сейчас 9 золотых (параграф [87](#)), или действительно предпочтете вступить с ним в бой (параграф [4](#))?

63

Сходите с дороги и обходите суету стороной. Продолжаете идти к холмам. Параграф [66](#).

64

Понимаете, что Гарл вообще не человек, а жаждущий вашей плоти Людоед с холодным сердцем!

Людоед: *Боевая доблесть: 6; Телосложение: 13; без доспехов.*

Благодаря его огромной силе, к броскам повреждений от ударов Гарла прибавляйте 1. Если вы одолеете его – параграф [58](#).

65

Четвертый Чончон, который до того парил над вами, наблюдая за схваткой, начинает яростно бить ушами, улетая в болота. Если вы одолеете всех оставшихся Чончонов за два раунда (если не помните их характеристик, можете посмотреть на параграфе [32](#)), можете попытаться сбить удирающего вожака стрелой – параграф [47](#). Если бой продлится больше двух раундов, тогда вожак окажется за пределами выстрела из лука, и если вы убьете или прогоните после этого оставшихся Чончонов – параграф [41](#).

66

Приближается ночь, когда вы приходите в пыльную, пересеченную местность Холмов Мунго. Высоко на холме видите кособокую хижину, к которой ведет узкая, извилистая тропа. Можете пойти поискать пристанища на ночь в хижине (параграф [23](#)) или же разбить лагерь под открытым небом (параграф [33](#)).

67

Поднимаете кольцо и заставляете его испустить ослепительную вспышку. Маршоны хватаются за глаза и с хныканьем отшатываются, ослепленные светом. Они торопливо разбегаются в безопасность ночи. Параграф [78](#).

68

Где-то в середине утра, когда вы как раз идете между двух холмов, вы оказываетесь лицом к лицу с ламмасу – крылатым львом с почти человеческим лицом! Однако тот не делает немедленных атакующих движений. Выйдя из недолгого ступора, вы обдумываете ваше следующее действие. Обнажите меч и нападете (параграф [8](#)), заберетесь на скалу вне его досягаемости (параграф [19](#)) или подождете его действий (параграф [85](#))?

69

В целостности и сохранности сопровождаете Горбрана и Норвену в общину. Сестры Чистого Поклонения весьма благодарны. Если вы ранены, они воспользуются исцеляющей магией (восстановите ваше *Телосложение* до первоначального значения), а если вы подверглись проклятию, они снимут его с вас. Вас ждет обильный ужин и уютная кровать. Утром вы можете либо продолжить свое путешествие (параграф [75](#)), либо попросите у них сперва волосы монашки (параграф [57](#))?

70

Дорога к Холмам Мунго ведет вас вдоль долины. Шагая по дороге, замечаете в долине каменного идола. Сделаете крюк и осмотрите идола (параграф [38](#)) или продолжите идти по дороге (параграф [71](#))?

71

Устало шагаете не одну милю. День клонится к вечеру, а солнце спускается к крутым Холмам Мунго впереди. Вы как раз прикидывали, успеете ли вы достичь холмов до заката, когда замечаете на некотором удалении что-то вроде схватки. Подойдете поближе, посмотреть, в чем дело (параграф [43](#)), или сойдете с дороги, чтобы обогнуть драку (параграф [63](#))?

72

Каким из своих предметов вы воспользуетесь? Возможно, четырехлистным клевером (параграф [92](#)), слезинкой маленькой девочки (параграф [15](#)) или хрустальным шаром цыганки (параграф [98](#)).

73

Тропа выводит вас из холмов. Увеличьте свою первоначальную *Сообразительность* на 1. Параграф [2](#).

74

Прошло около двух часов, и вы уже начинаете клевать носом, когда легкий шум вырывает вас из дремы. Подкрадываетесь к дверям спальни и заглядываете в замочную скважину. Гарл снует по комнате, накрывая стол для трапезы. Положив вилку и длинный острый нож, он подходит к вашей двери. Вы понимаете, что он собирается послушать у замочной скважины, поэтому начинаете притворно храпеть. Он отходит от дверей. Выглянув снова, видите, как он вынимает из серванта огромный топор! Соберете свои вещички и покинете спальню через окно (параграф [37](#)), или обнажите меч и приготовитесь сразиться с Гарлом, когда он войдет (параграф [17](#))?

75

Стоит прекрасное утро, и вы наслаждаетесь ходьбой по пересеченной местности Холмов Мунго. Спустя какое-то время подходите к ручью, в котором здоровенный дядя ловит рыбу. Поздороваетесь с ним (параграф [13](#)) или пройдете мимо (параграф [68](#))?

76

Вы не сумели отыскать никаких следов, подтверждающих вашу теорию. Пожав плечами, поворачиваетесь к идолу спиной, и направляетесь к холмам. Параграф [71](#).

77

Открываете флакон и выливаете слезинку – никакого эффекта. Чувствуете, как жалящие выделения на стенах разъедают вам кожу. Попробуете теперь пепел (параграф [36](#)) или *Мазь Исцеления* (параграф [51](#))?

78

Снова погружаетесь в сон, и проводите остаток ночи в комфорте – не считая облаков комаров и случайных далеких завываний болотных монстров. Встаете на рассвете. Прибавьте 2 *Телосложения* за свой отдых. Плотно завтракаете, а потом углубляетесь в Болото. Параграф [55](#).

79

Увидев, как вы в одиночку справились с четырьмя противниками, оставшиеся разбойники поджали хвосты и удрали. Получаете 2 *Чести* за лихость в спасении дамы, которая как раз выходит из паланкина. При виде вашей окровавленной и покрытой дорожной пылью одежды на ее личике появляется легкая гримаска неодобрения. Затем она улыбается и благодарит вас за вмешательство. Старик поднимается, подбирает свой посох и подходит к вам. Вы высматриваете охранника, доблестно сражавшегося, защищая паланкин, но видите, что разбойники успели убить его. Старик поясняет, что его зовут Горбран, он – слуга Сестер Чистого Поклонения. Он сопровождал даму – ее зовут Норвена – в общину, где она будет посвящена Священному Ордену. Поскольку теперь у них нет охранников для путешествия, вы можете составить им компанию. Параграф [61](#).

80

Возвращаетесь в Холмы Мунго. Ваше возвращение вызывает сильный восторг у двух гоблинов – настолько сильный, что один из них в перерывах между хихиканьем заявляет, что он Каббагу. Вы путешествуете в восточном направлении и на исходе второго дня прибываете в город. Хогрон в ярости. Выбравив вас за некомпетентность, проявленную в утрате всех предметов, он выгоняет вас. От вашей репутации остались одни лохмотья, осталось лишь собрать вещички и покинуть город. Это провал.

81

Вы устояли перед заклинанием. Увидев это, Чончон рычит и собирается улететь прочь. Можете попытаться сбить его стрелой. Параграф [47](#).

82

Вы шагаете, а над мрачными топями разносится мягкий пульсирующий шум. Прислушиваетесь, и звуки как будто складываются в слова: «Убить, убить, убить»...

Посмотрев вверх, видите четыре темных тени, пикирующих на вас сквозь туман. Если у вас есть *Зелье Ошеломляющей Скорости*, можете выпить его сейчас, прежде чем вас атакуют. Вычеркните в этом случае его из Журнала Приключения. Параграф [32](#).

83

Можете попробовать идти не прямо к замку, а взяв вправо или влево от того места, где он виден (параграф [7](#)). Можете попробовать закрыть глаза и пойти вслепую в том направлении, где вы видели его в последний раз (параграф [34](#)). Или можете воспользоваться предметом из своего рюкзака (параграф [72](#)).

84

Идете по тропе, надеясь, что вы сделали правильный выбор и вскоре окажетесь в Болотах Бош. И вот тогда-то из-под ваших ног раздается грохочущий звук. Земля трясется и тропу пересекают большие щели и трещины. Вы падаете, и вас окутывает обжигающий пар, вырывающийся из глубин земли. Ничего не видно, и когда вы пытаетесь закричать, пар обжигает вам горло. Вы выбрали тропу, ведущую в Каньон Драконьего Дыхания, но вы не проживете столько, чтобы достичь его. Ваше приключение окончено.

85

Ламмасу поднимает лапу, показывая, что ее насквозь пробила большая колючка. Затем, к вашему изумлению, ламмасу говорит:

- М-м, похоже у меня тут колючка...

Вы понимаете, что бедное существо не собирается причинять вред, и решаете помочь ему. Параграф [60](#).

86

Двое оставшихся разбойников отпускают своих пленников. Старик начинает ковылять прочь, но лишь затем, чтобы в спину ему вонзился метательный нож. Девушка падает на колени, явственно плача.

- Впечатляет, - рычит жоак, имея в виду ваше фехтование.

- Видал и получше, - отвечает его столь же лаконичный товарищ.

Черный Крыс: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 11; доспехи 1 очко.

Фафнир: *Боевая доблесть*: 8; *Телосложение*: 13; доспехи 1 очко.

Вам предстоит сражаться с ними двумя одновременно. Если вы выпили зелье, то сейчас его действие уже прошло. Если через два боевых раунда вы все еще живы – параграф [54](#).

87

Мрачно вручаете ему 9 золотых. Теперь вы можете продолжить свой путь (параграф [70](#)) или спросить его, не знает ли он, где можно найти два нужных вам предмета (параграф [31](#)).

88

Не прошли вы и ста ярдов, как неожиданно увидели все пропавшее у вас снаряжение. Оно сложено аккуратной кучкой прямо перед вами. Обрадованный таким счастливым поворотом судьбы, собираете вещи и продолжаете шагать с весной в сердце и веселой мелодией на губах. Параграф [6](#).

89

Хватаете Норвену и обнажаете меч, чтобы обрезать ее длинные черные косы. Горбран решает, что вы напали на нее, и прыгает вам на спину. Вы стряхиваете его, но он ударяется головой о камень и лежит без движения. Норвена начинает кричать, и вам приходится довольно сильно ударить ее, чтобы она замолчала. Теряете 1 *Честь*. Обрезаете Норвене волосы и кладете их в рюкзак к остальным предметам. Если вы считаете Горбрана святым, можете еще сжечь его и собрать пепел. Теперь вы: освободите Норвену (параграф [40](#)) или также убьете ее (параграф [20](#))?

90

Святилище – это просто мраморный купол на трех толстых колоннах. Внутри, на плите из камня видна позеленевшая от времени урна. Когда вы, сделав шаг, оказываетесь между колонн, из ниоткуда возникает серебристый свет и окутывает урну. Если хотите остаться – параграф [56](#). Можете убежать в холмы, в этом случае – параграф [71](#).

91

Парящий прямо у вас на голове четвертый Чончон смотрит вниз.

- *Nemo me impune lacessit!* – Шипит он.

Он явно не пожелал вам доброго здоровья, потому что в следующий миг вы чувствуете, как вокруг вас смыкается враждебное заклинание. Постарайтесь выбросить на двух кубиках значение равное или меньше вашей *Магической стойкости*. Если у вас получилось – параграф [81](#). Если нет – параграф [26](#).

92

Молва приписывает четырехлистному клеверу такое свойство, что, будучи положенным под язык, он не позволит сказать что-нибудь помимо правды. Но какой вам сейчас прок от этих кумушкиных разговоров? Возвращаете клевер в рюкзак и устало тащитесь в том направлении, где, по вашему мнению, должен быть замок. Параграф [82](#).

93

Зашвыриваете меч куда подальше, и Маршоны порскают за ним. Они хватают блестящий предмет и уносят его. До вас доносятся пронзительные, неразборчивые голоса отступающих в ночь Моршонов, выясняющих, кто же должен владеть этим чудесным предметом. Вы в безопасности, но отныне и впредь вам придется в бою использовать вместо меча кинжал, а потому из всех ваших бросков повреждений надо вычитать 1. Параграф [78](#).

94

Прямо перед вами на сучковатых ветвях дерева развешаны пряди длинных черных волос. А вдруг это волосы монашки? Можете открыть свой рюкзак

(параграф [53](#)), подойти к дереву (параграф [16](#)) или проигнорировать волосы и идти дальше (параграф [6](#)).

95

Проходите мимо трупа ламмасы. В это время замечаете большую колючку, пробившую ему лапу насквозь. Хорошо, что вы убили его – зверюга, должно быть, была в ярости, и могла напасть на кого-нибудь. Параграф [3](#).

96

Есть ли у вас *Зелье Ошеломляющей Скорости*? Если да, будет неплохой идеей выпить его, прежде чем напасть на разбойников. Не забудьте вычеркнуть его после этого из Журнала Приключения. Параграф [5](#).

97

Забираете у него удочку и вскоре выясняете, что едва можете удержать ее – рыба вырывается, как ненормальная. Вскоре здоровяк возвращается с сетью и забирает удочку. Мощным рывком он вытаскивает шипастую рыбу самого злобного вида размером с большую собаку.

- Каков бугай! – говорит дядя, обнажая в улыбке ряд острых белых зубов. – Как редко в наши дни всеобщего эгоизма и противостояния можно встретить человека, готового помочь товарищу! Позволь мне предложить тебе мое *Кольцо Света* за твою великодушие. Более того, в знак особой признательности тебе, сегодня я пообедаю рыбой.

Вы не совсем понимаете, что он хочет сказать, но берете волшебное кольцо и благодарите дядю, прежде чем продолжить свой путь. Параграф [68](#).

98

Когда вы посмотрели на замок сквозь хрустальный шар, стала видна мерцающая тропа из зеленого света, ведущая через болото. Держа перед собой хрустальный шар, идете по тропе. Вы шагаете всего несколько минут, сосредоточившись на земле прямо перед собой, когда впереди возникает темная мрачная тень. Оторвав взгляд от хрустального шара, вы чуть не выронили его от неожиданности – перед вами ворота замка.

Смесь везения и умения привели вас к ужасному Замку Потерянных Душ. Вы стоите там, где еще не стояла ни одна живая душа.

Но хватит ли вам мужества войти? Узнаете в следующем номере.