

Журнал «Белый карлик» № 61 (январь 1985)

Йон Сазерленд и Гарет Хилл

Темный Узурпатор Часть Первая

The Dark Usurper
Jon Sutherland and Gareth Hill



Книжки-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

<http://quest-book.ru>



Правила

Чтобы играть в эту сольную игру «Боевой фэнтези», вам нужно либо знать правила, либо обладать доступом к книге «Боевая фэнтези». Также вам понадобится карандаш, ластик и две шестигранных кости.

Введение

Вы - Корвин Калбрайт, искатель приключений, рыцарь, сын Кормака, герцога Скельнского, и узник!

Последние три года вы сражались подле своего короля, стремясь вырвать Святую Чашу из лап язычников. Король лежит израненный и обессиливший, сундуки его пусты, а последователи пали духом и рассеялись. Мечты его изорваны в клочья, и Чаше придется подождать с вызволением. Вы оставили свои земли в высшей степени уверенным, что ваш друг Эвальд Сенскелл будет защищать их и управлять ими в соответствии с вашими пожеланиями. Три месяца назад вы вернулись домой. Ваши земли выглядели странно безлюдными, а ваши подданные угрюмыми и

подозрительно неразговорчивыми. По мере того, как таяла ваша свита, вас начали тревожить рассказы о закутанных в черное ратниках, устраивающих облавы на всех, кто выступает против нового герцога Скельнского. Пришпорив коня и поспешив к вашему замку на вершине холма, вы обнаружили, что там вас встречают странные серые твари. Осознав, что сопротивляться бесполезно, вы дали отвести себя в камеру на верху самой высокой башни крепости.

И тут-то вы и чахнете, полный смятения и непонимания.

Вы должны бежать, дабы освободить свои земли и своих подданных – с каждым прошедшим днем вы становитесь слабее, а потому должны действовать, не мешкая. **1.**

Лежа на грубой кровати в неосвещенной камере, вы мысленно перебираете возможности для побега – но у вас нет ни оружия с доспехами, ни денег, чтобы подкупить охрану. Заведенный порядок таков: на рассвете и закате через люк в полу поднимается один стражник с не шибко аппетитной едой и очень дешевым кислым вином.

У вас есть три возможности:

Попытаться одолеть стражника, когда тот придет в следующий раз – **67**.

Связать веревку из постельных принадлежностей, чтобы добраться до окна внизу – **48**.

Или отдирать деревянные доски пола камеры – **91**.

Ваше стремительное появление напугало лошадей - ржание можно услышать за милю отсюда. Вы убежите (**41**) или попытаетесь отыскать Арила (**20**)?

Если у вас есть меч - **22**, если нет - **94**.

Если вы верхом - **12**, если спешены - **34**.

Очень храбро! Прибавьте 2 к своей Удаче – вы влетели в окно и приземлились на лестнице, совсем рядом с факелом. Взяв факел, вы обдумываете следующую проблему – спуск и успешный побег из самой башни. **6.**

Делаете еще несколько шагов, и в нижней части лестничного колодца появляется свет. Еще пара шагов – и вот перед вами новый дверной проем, за которым трое отвратительных образин, сидя за столом, едят, пьют и очень шумно режутся в карты. Ворветесь ли к ним, как герой древности – **89**. Или прокрадетесь как вор (или мудрый человек) – **53**.

Чувствуете, что вы не один - из-за комплекта доспехов выныривает голова. Да это же Джулиан, один из ваших старых слуг! На его лице отражается облегчение, когда он узнает вас, и он манит вас рукой. Сообщив вам, что оставаться тут опасно, он предлагает проследовать за ним в помещения для слуг. Согласитесь (13) или сочтете, что оставаться в замке дольше необходимого чересчур рискованно (102)?

Пробираясь вверх по холму, видите перед собой лес. Внизу ведущая в деревню дорога изгибается, уходя вдаль. Направитесь в лес (81) или спуститесь к дороге и поедете в сторону деревни (79)?

Стражник держит меч в вытянутой руке, проверьте Удачу, чтобы узнать, попал ли ваш удар ногой в цель. Если вам повезло - **103**. Если не повезло - **70**.

Тролли придвигаются к вам, вы верхом, поэтому получаете преимущество, прибавляя к своему Мастерству 1:

1-ый Троль:

Мастерство 7 / Выносливость 7

2-ой Троль:

Мастерство 6 / Выносливость 8

Если вы победили - **61**, если проиграли - **24**.

У стражника меч: ринетесь на него (28)
или сдадитесь (35)?

Вы должны сразиться с троллями, и раз уж вы верхом, прибавьте 1 к своему Мастерству:

1-ый Троль:

Мастерство 7

/ Выносливость 7

2-ой Троль:

Мастерство 6 / Выносливость 8

Если вы победили - **61**, если проиграли - **24**.

Идете за стариком по знакомым коридорам вниз, в недра замка. Джулиан отпирает небольшую дверцу в конце кухни и входит в комнату. В комнате две кровати, он предложил вам сесть и налил стакан прекрасного кларета, а потом поведал историю последних трех лет.

- Сенкелл начал свое регентство довольно хорошо, и почти год все так и шло, но тут в замок стали доходить сообщения о Барнаке, вожде разбойников. Люди Барнака устраивали набеги на границы королевства, унося ценности, угоняя скот и похищая людей, чтобы продать в рабство. Сенкелл выслал патрули, дабы обуздать набеги - никто не вернулся. Вот потому он послал к Баранку парламентаря, чтобы договориться о мире. Как ни странно, но Барнак согласился, поэтому Сенкелл пригласил его скрепить их пакт пиршеством в замке. И рано утром, пока все спали, утомленные предшествующей ночью, твари Барнака проникли в замок, вырезав всех, кто оказывал малейшее сопротивление. С тех

пор всем заправляет Барнак.

Решив, что справиться с Барнаком в одиночку будет нереально, вы: бежите через известный Джулиану потайной ход (**71**) или пожелаете взять с собой Арила и бежать через ворота (**40**)?

Твари лежат бездыханными, их карточной игре не суждено закончиться – а жаль, у одного из них был хороший расклад! Пошвыряв в сумку кое-какой харч, делаете большой глоток тепловатого вина прямо из бутылки и выбегаете за двери, начиная спуск ко внешнему миру – **15**.

При беглом осмотре двор замка выглядит безлюдным, куда вы побежите? Прямо к воротом - **49**. К арсеналу, разжиться приличным клинком - **66**. Направитесь к конюшне, поискать своего скакуна Арила - **17**.

Попробовав один из планов и сочтя его слишком опасным, вы решаете, что утро вечера мудренее, и ложитесь спать – **90**.

Конюшня находится в дальнем конце двора – двигаясь короткими перебежками, ловя малейший шорох, вы слышите знакомые звуки, издаваемые лошадьми. К счастью, ваш скакун Арил здесь. Вбежите в конюшню (2) или медленно войдете, готовый ко всяким неожиданностям (85)?

Схватив оружие, чувствуете, что вы тут не один - обернувшись, видите кого-то в темной части комнаты. Вы сперва ударите, а потом уж будете задавать вопросы (59), или придержите удар (72)?

Странно, но тролли и не пошевелились, когда вы пробежали мимо, похоже, к счастью для вас, они могут двигаться лишь в ограниченной зоне!

Вам необходимо оружие, вы пойдете в арсенал (43) или побежите в хижину слева от вас (63)?

Лошади явно напуганы, но, когда они понимают, что вы не причините им вреда, они начинают успокаиваться. Арил привязан в самом дальнем стойле, завидев вас, от радости он начинает ритмично постукивать передними копытами. Мягко взяв его за морду, выводите во двор. На вас с тьяканьем наскокивает собака. Сядете на Арила сейчас (69) или попытаетесь отогнать собаку, стоя на земле (3)?

Получите два очка Удачи. Вы мчитесь по подъемному мосту и вверх по холму, а тролли тают позади вас в темноте. Холм не слишком крутой, и вы покрываете довольно большое расстояние, прежде чем останавливаетесь перевести дух. Пока вы отдыхаете, замечаете слабый огонек слева от вас, идущий, похоже, из дыры в земле. Поскольку никакой немедленной опасности нет, вы отправляетесь посмотреть, что к чему - **88**.

Собака резко тормозит перед вами - просвистевший в воздухе меч заставил ее призадуматься. Рубанете собаку (29) или топнете на нее ногой (42)?

Зажмурив глаза, прыгаете, тяжело приземляясь на лестнице. Забрав оказавшийся в пределах досягаемости факел и переведя дух, видите, как лестница внизу исчезает во тьме. **87.**

Постепенно тролли загоняют вас в угол, а неожиданный удар дубинкой оправляет вас на землю. Чернота заволакивает ваш разум, последнее, что вы видите в этой жизни – отвратительная рожа тролля. Ваше приключение завершилось – возможно, некий иной герой вызволит ваших подданных из обрушившегося на них ужаса. Даже король, когда он услышит о вашей смерти, может пролить по вам скупую слезинку.

Подобно могучей буре вылетает из тьмы Арил. Издалека со стороны замка разносятся громкие проклятия. Теперь жеребец с вами, и вы осторожно садитесь на него. Отправитесь к лесу через холм (58) или поскачите к дороге, по которой можно быстрее всего добраться до ближайшей деревни (79)?

Два огромных тролля поворачиваются, они вооружены большими дубинами, если у вас нет оружия, бегите на **19**, если есть - **4**.

Меч ударил вас по руке, теряете 1
Выносливость. Решаете продолжить борьбу
(78) или сдаетесь (35)?

Стражник еще не успел восстановить равновесие - проверьте Удачу, иначе вы рискуете напороться на выставленный вперед меч. Если вы удачливы - **27**. Если нет - **84**.

Собака находится на расстоянии удара, вы должны драться с ней:

Собака:

Мастерство 4 / Выносливость 5

Если вы победили - **62**, если проиграли - **44**.

Подбирать меч нет времени - стражник налетает на вас. Вы сражаетесь голыми руками, потому временно уменьшите свое боевое Мастерство на 2.

Стражник:

Мастерство 4 / Выносливость 4

Если вы победили - **50**, если потерпели неудачу - **68**.

Быстро оседлав Арила, вы пришпориваете его в направлении просвета между троллями. Бросьте кубик, если выпало нечетное число - **57**, если выпало четное - **12**.

Решаете прыгать - проверьте Удачу. Если вы удачливы - **23**. Если нет - **74**.

Пришпорив Арила, направляете его к воротам, где непоколебимо стоят двое крупных серокожих воина. Чтобы узнать, заметили они вас или нет, проверьте Удачу. Если вы удачливы - **98**, если нет - **31**.

Вы должны сражаться с Троллями:

1-ый Троль:

Мастерство 7 / Выносливость 7

2-ой Троль:

Мастерство 6 / Выносливость 8

Если вы победили - **65**, если проиграли - **24**.

Стражник хрюкнул и отвернулся - швырнув на пол вашу еду и вино, он отступает к люку, спускается и исчезает из виду. С натугой лязгнули засовы, и вы вновь остаетесь один - **90**.

Со всего размаху шмякаетесь о стену башни - ваши руки разжались, но милосердная смерть прибирает вас до того, как вы ударитесь о камни двора. К несчастью ваше приключение закончено, остается надеяться, что какой-нибудь другой герой спасет ваш народ и возможно король с гордостью вспомнит о вас, когда услышит о вашей смерти.

Во дворе по прежнему тихо. Можете двинуться к арсеналу (**101**), или направиться к воротам (**86**).

Ведя Арила через двор, в пляшущем свете факелов видите у ворот две смутные крупные фигуры. Решите оседлать Арила (**33**) или подойдете к фигурам поближе (**54**)?

Ваш клинок беспрепятственно повергает чужака на землю. Взяв факел и осмотрев свою жертву, узнаете в убитом вашего старого слугу и друга Джулиана. Сдержав эмоции, проклинаете себя, но по-прежнему не забываете, в каком опасном положении находитесь. Вернетесь во двор (40) или решите воспользоваться туннелем под замком и бросить Арила (73)?

В воротах непоколебимо высятся два серокожих тролля. Пришпорите Арилу (**100**) или решите сражаться с ними (**10**)?

Выбежав наружу, видите собаку, которая, обнажив клыки и громко лая, насккивает на вас. Если у вас есть меч - **22**, если нет - **94**.

Гавкнув напоследок, собака разворачивается и исчезает в темноте. Вернетесь в конюшню (85) или направитесь к воротам (86)?

Пробежав через двор, вбегаете в арсенал.
Если вы тут уже были - **96**, если нет - **66**.

Подпрыгнув, собака сжимает ваше горло как клещами. И быстро разрывает вас на клочки. Ваши поиски подошли к концу - возможно, какой-то другой герой сможет спасти ваш народ, и возможно, когда король услышит о вашей смерти, он прольет по вам слезинку.

Теперь фигуры на дороге очень близко, и когда вы еще сокращаете дистанцию, один из них крикнул: «Стой, или будем стрелять»! Натянете поводья, остановив Арила (83), или направите его прочь с дороги (46)?

Пригибаетесь как раз вовремя - над головой вжикает арбалетная стрела. Арил быстро выносит вас за пределы их досягаемости - **81**.

Меч у вас. Ощущение того, что после столь долгого времени в вашей руке опять есть клинок, наполняет вас энергией, мужество возвращается к вам - прибавьте 1 к своей Удаче, - стражник пятится, вы быстрым выпадом нанизываете его на меч. Он падает, суча ногами и крича, вы прижимаете руку к его поганому рту, чтобы заглушить его предсмертные проклятия. Когда стражник затихает, вытираете клинок о его тунуку и готовитесь покинуть камеру. Первая фаза выполнена, теперь вам предстоит спуск по лестнице - **93**.

Когда простыни закончились, до вас доходит, что после того, как вы привяжете самодельную веревку к ножке кровати, у вас окажется едва ли 20 футов, на которых придется болтаться, надеясь, что внизу есть окно. Храбро начнете спуск (56) или сочтете предприятие слишком рискованным (16)?

В пляшущем свете факела виднеются две тени, мост опущен. Выбежите из-за угла и помчитесь к воротам (92) или выглянете из-за угла и получше рассмотрите, кто вам противостоит (104)?

Мертвый стражник лежит у ваших ног, его рожь стала еще отвратительнее после смерти, подбираете его меч и вылезаете в люк - **93**.

Проверьте Удачу. Если вы удачливы - **5**,
если нет - **36**.

Получаете два очка Удачи, тролли не в состоянии отреагировать достаточно быстро. Молнией проносите по подъемному мосту, а тролли исчезают во тьме у вас за спиной. Вы скачете быстро, направляясь к вершине холма – **80**.

Чтобы прокрасться мимо стражников, проверьте Удачу. Если вы удачливы - **64**, если нет - **99**.

Чем вы ближе, тем крупнее становятся фигуры, они поворачиваются и направляются к вам. Это тролли. Вы должны сейчас оседлать Арила - **31**.

У вас лишь один шанс - обрезать поводья Арила. Проверьте вашу Удачу. Если вы удачливы - **75**, если нет - **77**.

Осторожно раскачивая веревку, замечаете окно где-то в 6 футах слева от вас. Попробуетесь раскачаться до окна (51) или, возможно, идея болтаться на веревке уже не кажется вам столь привлекательной, и вы решите залезть назад в свою камеру (16)?

Ваш конь врезается в одного из троллей, сбивая того с ног. Пришпорив затормозившего было от ужаса Арила, вы проносите по подъемному мосту. Достигнув вершины холма, спешиваетесь, заметив слева от вас трепещущий свет. **88.**

Клинок вашего отца покоится на вашем боку, Арил под вами набирает ход, скача по холмистой местности, а лес маячит все ближе и ближе. Продолжите скакать к лесу (81) или смените курс и направитесь к ближайшей деревне по дороге - (79)?

Ваш клинок беспрепятственно повергает чужака на землю - взяв факел, осматриваете свою жертву. В убитом вы сразу узнаете своего старого друга, слугу Джулиана. Ожесточив свое сердце, клянете свою импульсивность, но не забываете о грозящей опасности. Взяв меч, возвращаетесь во двор, но затем вспоминаете, что существует более безопасный путь наружу через помещение слуг. Вернетесь внутрь и попробуете выйти за пределы крепости через подземный ход (73) или решите, что нехорошо бросать Арила на произвол судьбы и побежите за ним (40)?

Град ударов повергает вас на землю – вы явно слишком долго пробыли в заточении, и ваше искусство боя на мечах «покрылось ржавчиной». Ваш народ и дальше будет страдать под ярмом захватчиков, пока не явится другой герой, чтобы бросить вызов и освободить их.

Вы стоите, обессилив, перед вами лежат еще дергающиеся тролли. С ужасом осознаете, что отрубленные вами куски тел потихоньку сползаются друг к другу - охваченный паникой, слепо выбегаете из замка и вверх по холму, **88**.

Убитая собака лежит у ваших ног.
Вернетесь к конюшне (85) или направитесь
к воротам (86)?

Этого параграфа в оригинале не было, но по смыслу вы попадаете в помещение для слуг, где встречаете старого и верного слугу и друга Джулиана - за его рассказом и стаканчиком кларета отправляйтесь на **13**.

Упившиеся почти до потери чувств, они благополучно не замечают, как вы прокрались мимо. Тихонько посмеиваетесь при мысли о том, как завтра их вздернут, обнаружив ваш побег. Проползаете в дверь, потом вниз по лестнице и вот вы уже снаружи - **15**.

Перед вами лежат бьющиеся в конвульсиях тролли, с ужасом осознаете, что все, что вы у них отрубили, прирастает обратно, и в панике бежите - **88**.

Держась в тени, двигаетесь к арсеналу. Вокруг ни души, дверь слегка приоткрыта, заглянув внутрь, видите, что комната тиха и пустынна, два факела освещают ряды доспехов и оружия. Войдете в комнату осторожно (7) или храбро шагнете к оружейным стойкам (76)?

Когда на смену умирающему солнцу приходит темнота, начинающая обволакивать вашу убогую комнату, вы поднимаетесь и подходите к люку. Приложив ухо к полу, слышите, как бряцают доспехи поднимающегося по винтовой лестнице стражника из расположенной ниже караулки. Резко шаркают отодвигаемые с той стороны люка засовы, появляется освещенная щель, и, выставив меч вперед, входит стражник. Прыгнете на него (28) попытаетесь пинком выбить у него меч (9) или решите ничего не делать (16)?

Мир завлакивает темнота, и последние мгновения вашей жизни уходят на бесполезную борьбу с душащим вас стражником. Смерть положила конец вашим домогательствам свободы.

Когда собака подходит поближе, Арил приседает, прыгает - и вот ужедохлая псина лежит на земле. Хотите направиться к сторожке у ворот (92) или же считаете, что вам понадобится оружие, и направляетесь к арсеналу (101)?

Промахнувшись, вы падаете на пол, и стражник, издав хрюкающий смешок, угрожающе движется к вам. Подниметесь и попытаетесь прыгнуть на него (28) или решите сдаться (35)?

Джулиан ведет вас вниз – воздух влажный и затхлый, паутина лезет вам в лицо, а под ногами шныряют крысы. Сосредоточенный на дороге под ногами, Джулиан молчит, пока спуск постепенно не сменяется подъемом. Слуга сообщает вам, что ров вы уже миновали, и что в конце туннеля есть комната-тамбур. Войдя туда, из покрытого сгнившим тряпьем сундука он достает тяжелый сверток и, положив его на пол, разворачивает. Вашим глазам предстает отцовский меч, пропавший много лет назад. - Это Строма, - с этими словами Джулиан протягивает вам меч. С чувством гордости сжимаете изукрашенную рукоять. Проверяете балансировку – меч будто выкован для вас. Прикрепив Строму и ножны к поясу, со слезами на глазах обнимаете старика, который тоже рыдает. Уходя, резко бросаете: «I'll be back». Выйдя из тамбура и подняв люк, обнаруживаете себя у подножия покатого склона, где-то ярдах в 200 от замка.

И тут вы узнаете притаившегося в тених. Это Джулиан, старый слуга и ваш друг. Выйдя из-за оружейной стойки, он бормочет: «Хозяин»? Похоже, ваш вид принес ему облегчение, и он делает вам жест последовать за ним в помещения для слуг. Джулиан говорит, у него есть кое-что, что вам понадобится. Вежливо отказываетесь, сказав, что снаружи привязан Арил. Тогда Джулиан, прежде чем снова исчезнуть во мраке, советует вам поискать свет на холме снаружи замка. Выйдя во двор, немедля оседлаете Арила (**33**) или поведете его в поводу через двор к привратной сторожке (**38**)?

Вспоминаете коридоры, которыми ходили в молодости, исследуя свой замок. Пройдя комнаты слуг, входите в кладовку при кухне и открываете дверь в конце комнаты. Воздух тут сырой, и паутина скользит по лицу, когда начинаете спускаться. Ведя рукой по грубо высеченной стене, ощущаете сырость - должно быть, прямо сейчас вы идите подо рвом. В колеблющемся пламени факела виднеется комната в конце прохода. Войдя в нее, вы смогли различить лишь накрытый сгнившей тряпкой сундук - смахнув тряпку и подняв крышку, находите внутри сверток. Осторожно вынимаете его и разворачиваете - в руках у вас отцовский клинок Строма. С радостью и гордостью повязываете на пояс ножны с мечом. Смахнув паутину с выхода, поднимаете люк и оказываетесь у подножия пологого склона. **97.**

Камнем падаете вниз, теряя от удара сознание. Умрете вы еще до того, как грянетесь на землю. К несчастью ваше приключение окончено, остается лишь надеяться, что какой-нибудь другой герой спасет ваших подданных.

А вы и впрямь удачливы - прибавьте 2 очка Удачи. Пришпорив Арилу, скачите на **46**.

Вдруг с левой стороны от вас появляется чья-то голова. Вы инстинктивно хватаетесь за меч и устремляетесь навстречу угрозе: вы сперва ударите, а потом уж станете задавать вопросы (**39**), или придержите свой меч (**82**)?

Вас грубо выволокли из седла, и кто-то вонзил свой меч по самую рукоять в шею Арила. Вы еще немного потрепыхались, когда держащий вас человек перерезал вам горло. Ваше приключение окончено.

Стражнику не до вас - меткий удар в пах заставил его забыть обо всем на свете и выронить меч. **84.**

Через несколько секунд мерный перестук копыт Арилы дает понять, что вы достигли дороги. Плотный черный плащ ночи покрывает панораму сельской местности. Но сейчас вы слышите звуки марширующих в отдалении людей, а вот уже впереди и свет забрезжил. Продолжите скакать по дороге (45) или свернете в лес (81)?

Поднимаясь верхом на холм, вы заметили слева от себя слабый свет, который, похоже, просачивается из дыры в земле. Спешитесь и обследуете ее (88) или проигнорируете и продолжите свой путь (8)?

Арил грациозно перепрыгивает через поваленное бревно. Лес выглядит черным даже на фоне ночной черноты. До утра вам ничего не грозит. Проехав еще несколько ярдов, останавливаетесь и спешиваетесь. Собрав кой-какую постель из листьев, валитесь на нее и забываетесь прерывистым сном. Это конец первой части вашего приключения.

Ба, да это же Джулиан прячется там, в тени, старый верный слуга и друг. Похоже, ваш вид вызывает у него облегчение, и он говорит, что мешкать здесь опасно. Он делает вам знак последовать за ним в помещения для слуг: последуете за ним (13) или решите, что дальнейшее пребывание в замке слишком рискованно (102)?

Люди быстро к вам подбегают. Узнав вас, они хватают Арила за уздечку: обнажите свой меч (55) или сдадитесь (77)?

Стражник не устоял под вашим натиском (прибавьте 1 Удачу) - он тяжело валится на пол. На мгновение вы замираете, увидев его лицо под частично открытым забралом - волосатое, покрытое шрамами, с торчащим свиным рылом. Стражник начинает подниматься, его меч все еще на полу. Вы должны добраться до меча прежде него. Проверьте Удачу еще раз: если вы удачливы - **47**, если нет - **11**.

Лошади проявляют беспокойство, но поняв, что вы не собираетесь причинять им вред, успокаиваются. Арил горделиво привязан здесь, ритмично выстукивает по полу передними копытами от радости, что увидел хозяина. Взяв его мягко за морду, тихонько выводите коня во двор. Оседлаете его сейчас (37) или медленно поведете его к арсеналу, привязав снаружи (101), или поведете его к воротам (86)?

В воротах непоколебимо замерли два огромных серокожих тролля - проверьте свою Удачу, услышали они вас или нет. Если вы удачливы - **98**, если нет - **31**.

Осторожно спускаетесь по лестнице - до вас слабо доносятся звуки незнакомого языка. Заглянув в дверной проем перед вами, сидящих вокруг стола трех отвратительных образин, которые едят, пьют и очень шумно режутся в карты. Ворветесь к ним, как герой старины (89) или вползете как трус (или мудрый человек - 53)?

Осторожно приблизившись, видите трепещущий внизу факел. Подняв крышку люка и спустившись вниз, оказываетесь в комнате. В ней нет ничего кроме сундука накрытого сгнившей тряпкой. Сорвав тряпку, открываете сундук и находите в нем сверток. Развернув сверток, видите клинок вашего отца, Строму. Сделав пару пробных взмахов - баланс меча идеален - вешаете ножны на пояс и вкладываете в них клинок, после чего выбираетесь наружу, во тьму. В мрачном настроении шагаете к вершине холма - **97**.

Демоном врывается в комнату - стражники на какой-то миг замерли. Вы должны сразиться с ними. Если у вас есть меч, вы используете свое обычное Мастерство, если вы вооружены всего лишь факелом, уменьшите Мастерство на 1.

Стражник 1: Мастерство 3 / Выносливость 6

Стражник 2:

Мастерство 5 / Выносливость 4

Стражник 3:

Мастерство 4 / Выносливость 4

Их Мастерство явно ослаблено внезапностью вашей атаки и чрезмерностью их выпивки.

Если вы победили - **14**, если проиграли - **60**.

Наутро вы чувствуете себя слабее - теряете
1 Выносливость. Вы, должно быть, подцепили какую-то заразу от еды или сырой атмосферы камеры. Весь день вы провели в кровати, строя планы и размышляя. Итак, что вы можете?

Наброситься на стражника - **67**.

Связать простыни и спуститься из окна -
48.

Выломать половицу и спрыгнуть вниз - **91**.

Время уходит - если вы не получите пристойную пищу и удобную постель, вскоре вы уже ничего не сможете.

Это очень трудоемкая задача - ваши пальцы набухли и кровоточат к тому моменту, когда вы сняли достаточно досок, чтобы проскользнуть вниз. Просунув голову в дыру, видите где-то в 10 футах под вами мерцание факела. Решите, рискнете ли прыгать или нет. Если решаете спрыгнуть - **32**. Если считаете, что это слишком опасно - **16**.

В воротах непоколебимо застыли два очень крупных серокожих монстра - проверьте свою Удачу, чтобы выяснить, заметили ли они вас. Если вы удачливы - **98**, если нет - **26**.

Настороженно спускаетесь до первой площадки, где находите факел. Взяв его во вторую руку, продолжаете спуск - **87**.

Собака прыгает на вас - вы должны сражаться.

Собака:

Мастерство 4 / Выносливость 5

Если вы победили - **62**, если проиграли - **44**.

Войдя в комнату, чувствуете, что вы тут не один. Из-за доспехов высовывается голова и бормочет одно слово: «Хозяин». Ба, да это же Джулиан прячется там в тени – старое чучело, верный слуга и друг. Он счастлив видеть вас и говорит, что оставаться здесь опасно, и вам нужно пойти с ним в помещения для слуг. Возражаете, мол вас ждет снаружи Арил. Тогда Джулиан говорит, что вам нужно высматривать свет на холме за воротами замка – это будет маяк, который поможет найти кое-что необходимое вам. Старый слуга исчезает в тенях. Вы оседлаете Арила сразу (33) или поведете его через двор к привратной сторожке (38)?

Схватив меч, покидаете арсенал. Направитесь обратно к привратной сторожке (12) или к конюшне (85)?

Вы понимаете, что без Арила вам до рассвета не уйти достаточно далеко от замка. Сунув два пальца в рот, издаете высокий свист едва уловимый человеческим ухом. **25.**

Прибавьте 1 к своей Удаче. Оба тролля медлительны и ошарашены, вы можете прошмыгнуть между ними, прежде чем они сумеют отреагировать - **100**. Или можете сразиться с ними - **4**.

Вы неуклюже сбиваете пустую бутылку из-под вина, твари подпрыгивают от неожиданности, хватают оружие и с воплями устремляются к вам. Ваша единственная надежда – уйти в оборону. Если у вас нет меча, уменьшите свое Мастерство на 1.

Стражник 1

: Мастерство 3 / Выносливость 6

Стражник 2:

Мастерство 5

/ Выносливость 4

Стражник 3

: Мастерство 4

/ Выносливость 4

Если вы победили – **14**, если проиграли – **60**.

Ошеломленные тролли не в состоянии среагировать достаточно быстро, чтобы остановить вас – вы только презрительно сплевываете, минуя их. Если вы верхом на Ариле – **52**, если пешком – **21**.

Привязав Арила снаружи, входите в арсенал. Внутри тихо и пустынно. Два факела освещают ряды доспехов и оружия. Войдете в комнату медленно и осторожно (**95**) или напрямик шагнете к оружию (**18**)?

Джилиан рассказал, что Сенскелл сам в плену, и что ваши земли контролирует Барнак, вожак разбойников. Решайте: покинете замок через туннель (71) или возьмете с собой Арила (40)?

Меч вылетает из руки стражника и лязгом приземляется в нескольких футах. Попробуйте бороться со стражником (84) или хотите попытаться схватить меч первым (30)?

В воротах непоколебимо стоят двое крупных серокожих монстра. Хотите пробежать между ними (98), или посетите сперва конюшню (17) либо арсенал (66)?