

# ОСТРОВ ЦИКЛОПА

Эндрю Райт

*(Isle of the Cyclops by Andrew Wright)*

Перевод: **Harald** [donchanin\\_ya@inbox.ru](mailto:donchanin_ya@inbox.ru)

специально для <http://forum.myquest.ru>

Приветствую тебя, я буду твоим многоуважаемым инструктором... да, так и называй!

Для начала создадим лист персонажа, на котором будут храниться все данные о твоих злоключе...ой, приключениях. На этом листе ты будешь отмечать изменения в твоём инвентаре и личных показателях.

Дабы ускорить начало игры могу предложить четыре типовых персонажа. Каждый имеет сильную или слабую сторону.

Немного о параметрах, влияющих на исход твоих действий:

Мастерство – всё, что так или иначе будет связано с силовыми упражнениями. Крайне важный параметр в боях, прыжках, лазаниях и прочей бесполезной ерунде

Интеллект - мера остроумия и скорость мысли, также как способность держать голову прохладной и придумать решения проблем.

Выносливость – собственно, запас твоих жизненных сил. При физических повреждениях очки выносливости будут уменьшаться и, когда, они дойдут до нуля – смело двигай на 13 параграф, я уже предупредил, что ты зайдёшь!

Да! Вот ещё что, каждый параметр кроме выносливости не может быть ниже единицы и более пяти очков.

## ***Влияние параметров:***

Всякий раз, когда ситуация потребует подтверждения твоей удачливости, ловкости, силы и других навыков, от тебя потребуют кинуть кубик 1d6. Если выпавшая цифра меньше либо равна показателю параметра – проверка завершилась твоей удачей. И, наоборот, соответственно. Из этого и вышеизложенного следует, что цифра 1 всегда удачна, ну а цифра 6 (при максимально допустимом значении параметра - 5) – не всё хорошо, чего много, в общем...

Одновременно ты можешь утянуть с собой до восьми предметов. В начале странствия у тебя за душой нет ни гроша, кстати, монеты тут называют «когти», из-за изображения этой замечательной детали крупных хищников на одной из сторон монеты.

Если ты уже определился, кем ты хочешь стать, то выбирай и вписывай свои параметры в лист персонажа (находится в конце книги).

## ПЕРСОНАЖИ

### БАРАБАС ПАВШИЙ СВЯЩЕННИК

Мастерство: 3  
Интеллект: 4  
Выносливость: 4  
Оружие: дубина



### МОРГАЙ СЕРАЯРОБА ЖУЛИК

Мастерство: 4  
Интеллект: 4  
Выносливость: 3  
Оружие: меч



### РЮНКАС ПОВЕДИТЕЛЬРУН МАГ

Мастерство: 3  
Интеллект: 5  
Выносливость: 3  
Оружие: посох



### ТАРШАУНА УЖАСНАЯ ВОИН

Мастерство: 4  
Интеллект: 3  
Выносливость: 4  
Оружие: сабля



***Бой:***

Расскажу тебе о правилах боя, а то вдруг заробеешь, да забудешь, что делать с вооон тем наглым Людоедом.

Если ты сражаешься без оружия, то вычитаешь на время боя у себя 1 ед. мастерства.

Так, а что это ты пятишься? Аааа, Людоед приковылял, услышав стук твоих зубов? Ну так иди и покажи из какого теста ты слеплен!!! Он, кстати, тоже без оружия, но отнимать пункты мастерства мы не будем, вот такая несправедливость!

*Людоед*: Мастерство 4, Выносливость 3

*Ты:* Мастерство 4, Выносливость 4

Кидаешь кубик за себя, и выпадает 2!

Кидаешь кубик за Людоеда, у него выпадает 4!

У тебя мастерство сейчас 3, так как бьёшься безоружным, значит выпавшая на кубике цифра удачна, потому как меньше значения мастерства.

А у Людоода выпало равное его мастерству значение, значит он тоже удачлив.

А вот следующий бросок у тебя показывает цифру 1 (автоматический успех).

Если у Людоеда сейчас выпадет 2, то вы заблокировали удары и раунд придётся повторить!!! Хотя нет, у него выпадает...выпадааааеееттт....6!!!!(автоматический промах). Этот раунд остался за тобой и ты выдаёшь увесистый удар по людоедской физиономии.

Теперь по новой, пока кто-нибудь кому-нибудь не вмажет. У «вмазанного» отнимается 1 ед. выносливости. Поехали так и дальше, пока не останется на ногах один.

Ты вернулся? Молодец, но ты не обольщайся, я просил этого Людоеда поддаться тебе.

Что? А вдруг он был бы с ножиком каким-нибудь? Могу успокоить, ты сможешь купить себе немного позже, когда ветер из карманов выгонишь, некоторый доспех, который увеличит очки твоей выносливости.

Стёганный доспех – 1 ед. выносливости

Кольчуга – 2 ед. выносливости

Кираса – 3 ед. выносливости

Щит – 1 ед. выносливости

Представь, что хватило у тебя денег и на кольчугу и на щит...что? Не можешь? Ладно, я представляю. Следовательно, у тебя прибавилось 3 ед. выносливости, но это ведь не твои «кровные». То есть, во время боя, ты может просто три раза проигнорировать нанесённый урон, суммой не более трёх.

Так, с драками вроде разобрались...

Во время путешествия особо на память не полагайся, а то знаешь ли, бывают крепкие кулаки и некоторых сомнительных элементов. Ты лучше фиксируй все свои находки, ключевые слова и прочие надобности в своём листке персонажа. А во время твоих странствий я подскажу, что куда применить...

Ну, вроде всё, иди уже, и да пребудет с тобой...

Последняя пинта прекрасного ячменного пива была явно лишней. Последнее что помню – заплёванный пол под столом и остатки солёной рыбы, вольготно расположившиеся прямо возле моего носа. Вот и сейчас на губах чувствую солёный вкус, только он какой-то не рыбный. Ага, вот и ответ, меня второй раз окатили из ведра... солёной морской водой!!!

А где же таверна? Где приветливый портовый город Гампорт? Приподнявшись, я увидел удаляющиеся берега Аналанда и грязного мужлана, который занёс надо мной хлыст и заорал: «Греби, тварь!!».

Раны на моей спине через несколько дней стали такими же длинными, как и рабская галера «Кровавая Гагарка», на которой я теперь стал невольником-гребцом. Капитаном на судне был кровожадный пират Куллион Краб, обладатель всегда злого выражения на раскрасневшемся лице и запаха рома изо рта. Галера шла на юг, к архипелагу Острова Крови, прямо в гнездо пиратства. От сидящих рядом рабов я узнал, что Куллион Краб состоит в содружестве Пиратов Хаоса, которые сейчас затеяли какую-то сходку, и мы плыли туда.

Однако планы пирата спутал разразившийся однажды шторм. Дикие порывы ветра и обрушивающиеся на корабль волны в конце концов выломали мачту и корабль, дав течь, начал уходить под воду. Не надеясь на спасение и приготовившись утонуть вместе с кораблём, рабы, прикованные цепями жались по лавкам, но, вдруг, обломок корабля выбил скобу, которой я был прикован! Путаясь в такелаже и цепляясь за кого-то из пиратов, я лихорадочно молился Гидану, богу моря. Потом я потерял сознание...

## 1

Очнулся я на какой-то циновке в маленькой лачуге на крошечном островке Хан, что лежит южнее берегов, уже теперь далёкого, Аналанда. Островитяне нашли меня в загоне для ловли крабов, долго выхаживали, но спасли. После шторма моя одежда превратилась в лохмотья, а за душой не было ни гроша и отплатить своим спасителям не было возможности. Когда я поправился, мужчина, приютивший меня, рассказал, что я сжимал в руке оружие, но я не помню как оно оказалось у меня. Каково же было моё удивление, когда островитянин принёс и отдал мне его! Это была сабля.

*Запишите саблю в лист персонажа.*

Хоть я и безмерно был благодарен всей деревне, которая искренне озаботилась моим здоровьем, всё же я был вынужден быть ещё некоторое время гостем у них.

*Иди на 25.*

## 2

Поскользнувшись, я упал и проломил несколько досок. Падение в трюм корабля хоть и не было болезненным, вода доходила до груди, всё же мало порадовало меня – в трюм корабля заплыла акула! Рассвирепевшая из-за невозможности выбраться из трюма, она сразу вспенила воду, бросаясь на меня.

*Учитывая тесноту и высокий уровень воды, вычитите на время боя 1 ед. мастерства.*

Акула: Мастерство 2, Выносливость 1.

*Если Вы проиграли в этом бою, переходите на 13 параграф.*

*Если акула плавает верх брюхом, а поле боя осталось за Вами, то идите к сундуку капитана на 28 параграф.*

### 3

Я нашёл Эликсир здоровья.

*Эликсир здоровья восстанавливает уровень Выносливости до начального значения. Содержимого флакона хватает на два использования, использовать можно в любое время, кроме боя.*

*Отметьте свою находку на листе путешественника и отправляйтесь на 7 параграф.*

### 4

Из кустов, находящихся неподалёку, одним прыжком встал передо мной зверь со сваливающейся шерстью и слюной, капающей с клыков. Это никто иной, как гиена, обитающая на этих островах! Она бросилась на меня и мне приходится защищаться!

Гиена: Мастерство 3, Выносливость 2.

*Если Вы проиграли бой, идите на 13 параграф.*

*Если победа за Вами, то можете снять шкуру гиены и записать её в свой лист персонажа. И отправляться на 11 параграф.*

### 5

Я смог предугадать все ловушки и не попал в западню.

В последней комнате меня встречал сам Джур Ловец Смерти! Трёхметрового роста исполин размахивал огромной дубиной, усеянной шипами. Под рогом, вздымающемся на лбу, расположился единственный глаз, который с ненавистью смотрел на меня.

«А-р-р! Человечишко-о! Мясо! Больше мяса- полнее кладовка!», - страшно зарычал циклоп. Кладовкой он, видимо, называл висящие на крюках, за его спиной трупы жителей деревни Хан. Я удобней перехватил рукоять оружия и медленно двинулся к Джуру.

Циклоп Джур Ловец Смерти: Мастерство 4, Выносливость 5.

*Если у Вас есть Украшенный драгоценными камнями Амулет, то Вы можете снизить Мастерство Джура на 1 единицу, ослепив его блеском. Бой начинается и, если Вы смогли убить циклопа, то идите на 29 параграф. Если он оказался Вам не по зубам, то 13 параграф.*

### 6

Каково же было моё удивление, когда я, спустившись к береговой линии, узнал в корабле «Кровавую Гагарку»! Испуганно оглядываясь, я всё же не увидел ни одного живого пирата, хотя несколько мёртвых тел лежало возле галеры. Судно было изрядно побито штормом и прибрежными рифами, но каюта Куллиона Краба была отсюда видна и явно не получила больших повреждений. Подойдя ещё ближе, я рассмотрел большой сундук в дальнем конце каюты. Он покачивался на воде, каюта была затоплена. Я осторожно стал карабкаться на корабль.

*Проверьте своё мастерство, если удача на Вашей стороне, 28 параграф.*

*Если же нет, 2 параграф.*

### 7

В качестве доказательства своей победы я извлёк глаз циклопа, собираясь предъявить его жителям деревни Хан.

*Запишите на листе персонажа ваш трофей, глаз Джура, и вычеркните ключевые слова.*

*Если Вы использовали свечу, для освещения пещеры, вычеркните её так же, она сгорела полностью. Возвращайтесь на 20 параграф.*

## 8

На борту корабля стоял мой новый помощник с кружкой грога в руке и кричал: «А-а, якорь мне в ... Живой! И даже почти твирёзый! Кэп возвращается на корабль!»

*Выйти в открытое море навстречу новым приключениям...*

*Вернуться в деревню Хан, 15 параграф.*

## 9

Южные ливни всегда резко начинаются и, никогда не угадаешь, когда они закончатся. Шквальный поток обрушился на меня.

*Если у Вас есть благословение Защиты от Штормов, то идите на 32 параграф. В ином случае продолжайте читать.*

Уровень воды так резко поднимался, что устоять на ногах становилось всё труднее и труднее.

*Проверьте свой навык Мастерства, если он окажется удачным, то идите на 32 параграф.*

*Если же Вас подстерегла неудача, то Вам на 17 параграф.*

## 10

Деревенский рынок представлял собой ряд деревянных навесов с прилавками. Запахи высушенных кальмаров и выделанных шкур смешивались с южным бризом.

Доспех	Свойства	Купить	Продать
Стёганный доспех	+1 к выносливости	55 когтей	45 когтей
Кольчуга	+2 к выносливости	Нет в продаже	120 когтей
Кираса	+3 к выносливости	Нет в продаже	180 когтей
Щит	+1 к выносливости	25 когтей	15 когтей
Оружие	Свойства	Купить	Продать
Меч, топор и т.д.	Нет свойств	50 когтей	40 когтей
Другие вещи	Свойства	Купить	Продать
Фонарь	Нет свойств	10 когтей	5 когтей
Свеча	Нет свойств	1 коготь	1 коготь
Верёвка	Нет свойств	10 когтей	5 когтей
Шкура гиены	Нет свойств	15 когтей	10 когтей

Приценившись, я вернулся на площадку в центре деревни.

*Иди на 25.*

## 11

Я миновал холмы острова Хан. На севере осталась деревня с одноимённым названием, а дальше к югу распростёрлись предгорья, покрытые туманом.

*Отправитесь на север к деревне Хан, 25 параграф.*

*Или пойдёте дальше вглубь острова, параграф 44.*

## 12

Я нашёл Эликсир Обмана.

*Эликсир обмана позволяет повторно совершить проверку раунда в бою. Содержимого флакона хватает на одно использование, использовать можно во время боя.*

*Отметьте свою находку на листе путешественника и отправляйтесь на 7 параграф.*

### 13

- А-а, вот и его принесли!!! Я знал!, знал, что туда ему и дорога! Ха-ха! Самонадеянный юнец! Напишите на его надгробном камне: «Многоуважаемый инструктор сделал всё что смог!»

*Это конец Вашего жизненного пути. Вы мертвы и остров Хан останется под гнётом циклопа Джура Ловца Смерти!*

### 14

Пройдя немного по следам, я увидел чудно одетого старца, сидящего под деревом и медитируя. Завидя меня он начинает причитать: «Вот, обезьяны, пройдохи, украли у меня мой амулет. А без него я не могу сосредоточиться на познании сего брэнного мира. Так то вот, отрок.»

*Если у Вас есть украшенный драгоценными камнями Амулет, то перейдите на 35 параграф. Если нет, то отшельник опять впадает в транс, и Вы идёте на 41 параграф.*

### 15

Деревянный причал подточен разной морской живностью и, покосившись, грозит рухнуть в любую минуту. На полуразрушенной хижине висит доска, на которой написано мелом:

**За семвалическую  
плату в 10 кагтей  
атвезу на остроф  
Семпуру**

Селяне разгружают из утлых лодочек корзины, заполненные крабами. Немного дальше в море стоит корабль на якоре.

*Отчалить от острова (если у вас имеется свой корабль) – 8 параграф.*

*Заплатить 10 когтей и сесть на паром, идущий на Семпуру – 47 параграф.*

*Вернуться в деревню – 25 параграф.*

### 16

Сидя в таверне и прихлёбывая пиво (эх, в Гампорте намного лучше), я разговорился с одним островитянином. Он рассказал мне, что остров терроризирует огромный циклоп, которого называют Джур Ловец Смерти. Когда он голоден, он приходит на пастбища и съедает всех, кого сможет поймать, будь то животное или человек.

Сельчанин, старик с длинной седой бородой, продолжал мне говорить: «Эх, дядя! Да кабы объявился смелый парень, типа тебя, да нашёл бы этого Джура, ух радость то была бы! Да вломал бы ему по-первое...» После этих слов пропойцу закачало и он рухнул под стол.

*Если вы хотите заняться поисками циклопа Джура Ловца Смерти, то запишите себе в лист персонажа ключевое слово «Месть».*

*Вы выходите из таверны и идёте на 25 параграф.*



## 17

Особенно сильный бурун сбил меня с ног и понёс вниз по склону холма. Ударяясь о камни и стволы деревьев, я старался не наглотаться воды.

*Киньте 1 кубик 1d6 и полученное значение разделите на 2, округлив при не чётной цифре, в большую сторону. Полученную цифру отнимите от Вашей Выносливости.*

*Если пункты Выносливости теперь равны нулю, 13 параграф.*

*Если у Вас ещё есть жизненные силы, то идите на 20 параграф.*

## 18

Я вышел к западному скалистому берегу острова Хан. Волны разбиваются об каменные глыбы и редкие капли долетали до меня. Тёмным пятном в море виднелся остров Кадан, а на берегу, взрыхлив песок, стоял потерпевший крушение корабль.

*Продолжить исследовать южные холмы, 44 параграф.*

*Исследовать разбитый корабль, 6 параграф.*

## 19

Огромный кокос вылетает из зарослей и больно бьёт Вас по голове. Потеряйте 1 единицу Выносливости.

Каким-то образом выжившая горилла, истекая кровью от полученных ранее ран, опять мчится ко мне.

Горилла: Мастерство 2, Выносливость 1.

*В случае поражения идите на 13 параграф.*

*Если Вы опять одолели настырную тварь, то идите на 41 параграф.*

## 20

*Если Вы знаете ключевое слово «Месть», то перейдите на 36 параграф. Если же нет, продолжайте читать.*

Блуждая, я не находил ничего, стоящего внимания. Надо было выбрать направление.

*Идти на восток, 23 параграф.*

*Идти на юг, 33 параграф.*

*Идти на запад, 18 параграф.*

## 21

Я осторожно обходил расставленные ловушки, обливаясь холодным потом. Замечая железные клинки ножей и дротиков, торчащих из стены, я старался угадать свой путь.

*Проверьте Ваш Интеллект, если удача сопутствует Вам, то 5 параграф.*

*Если наоборот, то 49 параграф.*

## 22

Я заметил огромные следы, ведущие в небольшие заросли бамбука. Поваленный тростник чётко обозначил вход в логово циклопа. Тропа привела меня к тёмной пещере на вершине горы, подъём на которую стоил мне немалых усилий.

*Если у Вас есть фонарь или свеча, то идите на параграф 45.*

*Если у Вас нет этого инвентаря, то параграф 20.*



### 23

На востоке остров представлял из себя низкие скалистые холмы, переполненные цикадами. Плотная стена зарослей неожиданно исторгнула из себя тучу мелкой мошкары.

*Киньте 2 кубика 1d6, если выпало:*

*2-6, в тени деревьев кто-то мелькнул, идите на 34 параграф.*

*7-8, Вы продолжаете путь на 41 параграф.*

*9-12, Вы видите следы и идёте на параграф 14.*

### 24

Я нашёл Магический кинжал Смерти.

*Кинжал Смерти очень хрупок и для продолжительного боя не предназначен, но, бросив его перед боем в противника, Вы моментально убьёте его. Кинжал можно использовать только один раз!*

*Отметьте свою находку на листе путешественника и отправляйтесь на 7 параграф.*

### 25

*Если Вы уже встречались с циклопом, то перейдите на 48 параграф. Если же нет, продолжайте читать.*

Деревенька Хан состояла всего из нескольких лачуг, крытых мхом. Небольшая бухта, которую огибали домики днём ярко сверкала белым песком, а ночью наполнялась перестуком тысяч клешней крабов. Гниющий деревянный причал сиротливо набрасывает тень бедности и упадка. Спешащие по своим делам островитяне одеты в одежды синего, красного и жёлтого цветов, что сильно контрастирует с лицами тёмно-коричневого цвета.

Я стоял на площадке посреди деревни и решал что делать дальше...

*Посетить рынок – 10 параграф.*

*Идти в таверну Якорь и Верёвка – 30 параграф.*

*Осмотреть святыню Бакалгу – 43 параграф.*

*Пойти к причалу – 15 параграф.*

*Покинуть деревню и идти на юг, к холмам – 33 параграф.*

### 26

Поверженная горилла лежит у моих ног и я, вытирая об неё оружие, увидел на шее обезьяны амулет, украшенный драгоценными камнями. Я снял его и положил себе в рюкзак.

*Идите на 41 параграф.*

### 27

Звон бубенцов приближается и, наконец, я увидел отару овец, погоняемых пастухом, в низко надвинутой на глаза широкополой шляпе. Опираясь на посох, он с ленцой оглядывается и идёт дальше.

*Если Вы хотите заговорить с пастухом, идите на 39 параграф.*

*Если отправитесь дальше между холмов, то 11 параграф.*

### 28

Поминутно оскальзываясь и падая, я всё же вытолкнул сундук на берег. Открыв крышку, я не смог сдержать восторженный крик. На дне сундука покоился кошелек со 100 когтями и Прекрасный Ятаган (+1 к Мастерству)!

*Не забудьте записать находки в листе персонажа и отправляйтесь на 18 параграф.*

### 29

Последний удар, и циклоп падает бездыханным у моих ног, рукавом утерев пот, я оглянулся. О, Боги! Целая сокровищница! Я нашёл 50 когтей, 2 шкуры гиен и волшебный артефакт.

*Если Вы воин, идите на 3 параграф.*

*Если Вы маг, идите на 24 параграф.*

*Если священник, то 40 параграф.*

*И, наконец, если жулик, то 12 параграф.*

### 30

С трудом игнорируя ужасный запах кислого пива и закопченного зала я вступил под крышу таверны. Я мог бы тут восстанавливать 1 ед. выносливости за 3 когтя.

*Уйдите из таверны – 25 параграф,*

*Или закажете себе пива за 3 когтя – 16 параграф.*

### 31

Проходя мимо кустов, издающих тошнотворный запах, я не обратил внимания на большой валун, лежащий возле скопления деревьев. Но, внезапно, он качнулся, поднялся на четырёх коротких лапах, расправил чешуйчатый хвост и завизжал! Гигантский ящер, пуская ядовитую слюну, быстро подбирался ко мне, чувствуя лёгкую поживу.

*Ящер: Мастерство 2, Выносливость 3.*

*Если Вы проиграли бой, идите на 13 параграф.*

*Если победа за Вами, то отправляйтесь на 20 параграф.*

### 32

В отблеске молнии я увидел небольшое укрытие под нависающей скалой. Поспешив к нему, я укрылся от стихии. Переждав тропический ливень, я отправился дальше.

*Идите на 20 параграф.*

### 33

Я шёл мимо холмов. Гранитные валуны, местами покрытые мхом, ослепительно отсвечивали на солнце и, жмуря глаза, я наслаждался свежими порывами ветра, не отягощёнными деревенскими запахами. Небольшие поляны между холмами зеленели изумрудной травой и призывали отдохнуть на них.

*Киньте 2 кубика 1d6, если выпало:*

*2-6, вы слышите утробный рёв и идёте на 4 параграф.*

*7-8, вы идёте на 11 параграф.*

*9-12, вы слышите звон колокольчиков и идёте на 27 параграф.*

### 34

*Если Вы уже дрались с гориллой, то идите на 19 параграф. Если нет, то читайте дальше.*

Хриплое рычание донеслось до меня из зарослей деревьев. Впечатляющих размеров обезьяна, неуклюже подпрыгивая, приближалась ко мне. Я приготовился к бою.

*Горилла: Мастерство 2, Выносливость 2.*

*После победы отправляйтесь на 26 параграф.*

*Если вы оказались повержены, то на 13 параграф.*

### 35

Я показал имевшийся у меня амулет и спросил: «Не этот ли?».

Старец резво вскочил на ноги и выхватил его из моей руки. «Этот, этот, -пряча его, сказал отшельник, - одна услуга подразумевает другую, не так ли? Меня называют Вайра, я знаю что ты хочешь убить циклопа. Я тебе расскажу, где у него устроены ловушки.»

Отшельник Вайра описал мне в деталях, где спрятаны капканы и ловушки в логове циклопа.

*Запишите в лист персонажа ключевое слово «Знание» и идите на 42 параграф. Не забудьте вычеркнуть Амулет из списка инвентаря.*

### 36

Судя по рассказам сельчан, где-то тут должно было быть логово циклопа. Я принялся его искать.

*Проверьте свой навык Интеллекта, если он окажется удачным, то перейдите на 22 параграф.*

*Если же нет, то на 20 параграф.*

### 37

Вспоминая советы мудрого отшельника, я удачно миновал ловушку.

*Идите на 21 параграф.*

### 38

Приближаясь к деревне, я увидел, что островитяне собрались встречать меня. Блеск надежды читал я на их лицах. Запустив руку в рюкзак, я извлёк глаз Джура и воздел над собой. Крики радости были слышны далеко за пределы деревни. Меня подхватили на руки и вся процессия двинулась в сторону таверны. Много было сказано лестного в мой адрес, со многими островитянками я смог познакомиться поближе в этот вечер, много было сказано тостов и выпито кубков. Под конец гуляний староста деревни Хан так был нагулян, что при всех объявил, что дарит мне свой барк! Такой щедрый дар был встречен ликующими воплями. После этого мы ещё пили за мой новый корабль, за звание капитана корабля и за что-то ещё, чего я уже не помнил. Наутро я проснулся с отяжелевшими мыслями и волнами перед глазами.

*Отметьте на листе персонажа свой корабль. Барк, грузовместимостью 1 единица.*

*Идите на 25 параграф.*

### 39

Я расспросил пастуха об острове Хан. Немного поворчав и пожаловавшись на нападения гиен на отару, он сказал мне, что лучше всего мне расскажет мудрец, который живёт отшельником дальше на юг, в холмах. Поблагодарив, я двинулся в дальнейший путь.

*Иди на 11 параграф.*

### 40

Я нашёл Зачарованное кольцо Жизни.

*Кольцо жизни позволяет проигнорировать одно попадание противника по Вам. Действие подобно щиту. Щит и Кольцо Жизни можно использовать вместе, таким образом, в одном бою Вы можете проигнорировать 2 попадания по Вам.*

*Отметьте свою находку на листе путешественника и отправляйтесь на 7 параграф.*

#### 41

Пройдя через заросли я вышел на побережье. Далеко в море был виден ряд островов.

*Идите дальше на 44 параграф.*

*Спуститься к самому берегу, 46 параграф.*

#### 42

Старец какое-то время молчал и я уже решил, что он опять впал в состояние транса, но он резко поднял голову и произнёс: «Подойди, отрок!, - я подошёл и отшельник коснулся пальцами моего лба. – Я благословляю тебя в твоих странствиях. Отныне можешь не бояться ни бури, ни шторма, ни на суше, ни в море!»

Немного опешив, я замешкался со словами благодарности, но Вайра уже не слышал, он опять был в своих грёзах.

*Запишите в листе персонажа благословение Защиты от Штормов.*

*Идите на 41 параграф.*

#### 43

Святыня Бакалгу – это огромный барельеф, вырезанный в скале. Лик, наводящий ужас, закопчен дымами дешевого ладана, который нестерпимо бьёт в нос. Жрец, следящий за тем, чтобы ладанки не погасли, одет в кроваво-красный балахон, а подвязанный на поясе ятаган, запятнанный кровью, явно свидетельствует о кровавых жертвах, приносимых Бакалгу.

«О, странник, да вижу я трудный твой путь и неисчислимые опасности в твоём будущем!, - жрец бешено вращает глазами и смотрит как будто сквозь меня, - Да снизойдёт на тебя милость Навевающего Страх Бакалгу...всего то за 25 когтей», - уже более спокойным голосом произносит он. Потом оценивающе окидывает меня взглядом и добавляет: «Хотя, если ты посвящён в таинства Великого и Ужасающего, то тебе это обойдётся в 10 когтей».

*Если Вы хотите получить благословение, то вычеркните из вашего листа требуемую сумму. Благословение даёт шанс при неудачной проверке мастерства повторить попытку. Работает один раз и благословений не может быть более одного. Если Вы, истратив благословение, хотите получить его ещё раз, придётся возвращаться за ним и опять платить монетами.*

*Иди на 25 параграф.*

#### 44

Скалы, покрытые туманом, подпирают небесный свод. Искрящийся снег на вершинах бросает блики на низину предгорий, вызывая рябь в глазах. Густой терновник заполнил ложбину возле горы, мешая увидеть что-либо.

*Киньте 2 кубика 1d6, если выпало:*

*2-6, Вы чувствуете ужасное зловоние и идёте на 31 параграф.*

*7-8, Вы идёте дальше на 20 параграф.*

*9-12, грозовая туча приближается, и Вы идёте на 9 параграф.*

#### 45

*Если Вы знаете ключевое слово «Знание», то переходите на 37 параграф. Если нет, то читайте дальше.*

Свод пещеры привёл меня в большую залу и, увиденное, повергло меня в ужас! Тут стояло несколько котлов, в которых варились человеческие кости; тела островитян, висящих на кольях, угадывались только по цветам одежд; развернутые плиты в полу, усеянные железными шипами, тоже приняли на себя некоторых героев, желающих поквитаться за горе, принесённое острову. Также весь пол был перетянут верёвками, жгутами и струнами, невозможно было угадать где ловушка, а где специально сделанный антураж, для устрашения простолюдинов.

*Проверьте Ваш Интеллект, если удача сопутствует Вам, то идите на 21 параграф.*

*Если нет, то 50 параграф.*

#### 46

Спустившись, я увидел спасательную шлюпку, стоявшей раньше на борту «Кровавой Гагарки». В иле, рядом с ней, завязло несколько пиратов, изъеденных крабами.

*Вы можете совершить три погружения в воду, чтобы проверить карманы утопленников. Каждый раз Вы должны бросить кубик 1d6 и полученное значение будет найденной суммой костей. И каждый раз отнимайте у себя 1 единицу Выносливости, потому как крабы и острые камни, торчащие под водой, ранят ваши ноги.*

*Идите на 44 параграф.*

#### 47

«Самая безопасная посуда в этом чёртовом мире!, - кричит паромщик, едва увидев меня, - пережила ШЕСТЬ ШТОРМОВ и ЧЕТЫРЕ ПИРАТСКИХ НАБЕГА, - продолжает он, дыша на меня стойким перегаром». Ещё немного попев дифирамбы своему парому, пьянчужка падает на пол и все попытки его разбудить не увенчаются успехом.

*Возвращайтесь в деревню Хан, 15 параграф.*

#### 48

*Если у Вас есть Глаз Циклопа, то перейдите на 38 параграф. Если нет, то читайте дальше.*

Местные жители встретили меня с распростёртыми объятиями, выкрикивая хвалебные речи и подкидывая на руках. Я отдохнул в деревне абсолютно бесплатно, восстановил все жизненные силы и был готов к дальнейшим приключениям.

*Идите на 25 параграф.*

#### 49

*Наступив на натянутую нить, Вы активировали ловушку. Вылетевшие лезвия в считанные секунды исполосовали Вас, и обезображенное тело упало на пол, заливая его кровью.*

*Идите на 13 параграф.*

#### 50

Неловко зацепив натянутый шнур, я увидел летящий молот, который намеревался расплющить меня. Хотя я и увернулся от него легко, но молот разбил огромный сосуд, из которого начала вытекать зеленоватая жижа. Глядя, как она разъедает трупы сельчан, я понял, что это была кислота. Перепрыгивая с одного сухого участка на другой, я, не заметив, зацепил ещё одну струну, и град выстреливших ножей прервал мою жизнь.

*Идите на 13 параграф.*



# ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



ИМЯ

ПРОФЕССИЯ

БОГ

ИНВЕНТАРЬ

СПОСОБНОСТИ

ОЧКИ

*Мастерство*

*Выносливость*

*Интеллект*

ДЕНЬГИ

КОДОВЫЕ СЛОВА

БЛАГОСЛОВЕНИЯ

ЗВАНИЯ И ПОЧЕСТИ

ОЖИВЛЕНИЯ




<http://forum.myquest.ru>

Лист персонажа и Декларация корабля принадлежат © Russ Nicholson/Macmillan 1995,  
и серии книг-игр *Fabled Lands*.

# Журнал приключенца

Для заметок

ДЕКЛАРАЦИЯ КОРАБЛЯ 					
Тип корабля	Название	Качество команды	Тоннаж	Груз	Доки