

Илья Можаяев

Зловещие тропы

Алмана

Мир Амэннол, книга первая

Версия 1.2.1

Верстка: Дмитрий (Jumangee) Репин

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

2020-2025гг.

Посвящается
всем авторам книг-игр,
с чтения произведений которых
всё и началось...

Благодарности:

Эргистал, Pete Pr, GreyRaven, galaxy, Nori, Вагим
Мазуревский, Алекс, Синий Кот, GoodWayfarer, Esperon, Kadena,
ЮркийСлон – тем, кто меня поддерживал
и давал ценные советы.

Binki Edwards, Скальг, Jutangee – особая благодарность.
Дмитрию Юрьевичу Браславскому, с позволения которого
в данной книге-игре существует отсылка на произведение
первопроходца в жанре книг-игр на русском языке.

Автор признаёт, что в книге-игре могут быть вольно или невольно
интерпретированы некоторые фрагменты идей из других книг-игр.
Все игровые имена и названия являются художественным вымыс-
лом, т.к. мир является плодом фантазии.

Правила игры

Всё, что вам потребуется, чтобы отправиться навстречу приключениям и стать главным героем книги – это карандаш, ластик, один или два игровых кубика и эта книга. Конечно, вы можете жульничать, чтобы выбрасывать максимальное число. Но учтите, что это всё же не всегда будет лучшим результатом – даже может повести к смерти. Поэтому лучше играйте по совести.

Перед тем, как прочесть предисловие и отправиться в долгожданный путь, необходимо прочитать все остальные правила и определить, насколько вы искусный, сильный и обаятельный воин – то есть установить изначальные ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ.

ЛОВКОСТЬ

ЛОВКОСТЬ – это показатель вашей искусности, умения владеть оружием, выпутываться из передряг, сноровка, ловкость рук и некоторые другие физические возможности. Конечно, чем он больше, тем лучше, но не расстраивайтесь, если ваша изначальная ЛОВКОСТЬ не будет достаточно высокой – всегда есть немало других способов победить, когда не нужно всё время хвататься за оружие. Во время игры ваша ЛОВКОСТЬ будет оставаться неизменной (кроме специально оговорённых в тексте ситуаций).

Есть случаи, когда вашу искусность и умение выпутываться из простых переделок придётся проверять. Тогда нужно бросить кубик два раза и сравнить сумму выпавших цифр со своей ЛОВКОСТЬЮ. Если сумма меньше или равна этому показателю – ваша сноровка успешно проверена. Если больше – вас, скорее всего, ожидают неприятности и потери.

СИЛА

СИЛА – это показатель вашего здоровья, выносливости, решимости, воли к жизни и просто физическая сила. От ран, голода и невзгод она будет понижаться. Еда, вода и отдых могут восстановить её (но

не выше первоначального уровня). Если СИЛА становится равной нулю — герой вконец обессилел и погиб, игра проиграна, и придётся начинать всё сначала.

Иногда понадобится проверять ваше здоровье и силы в действии. В таких случаях киньте кубик трижды и сравните итоговую сумму выпавших цифр с СИЛОЙ. Если сумма меньше или равна текущему показателю — вы справились с непростым заданием. Больше — здоровья не хватает. Однако учтите, что в любом случае после таких операций ваша СИЛА будет немного уменьшаться из-за физического напряжения.

ОБАЯНИЕ

Из-за различных ситуаций и встреч на пути вам нередко придётся полагаться на своё ОБАЯНИЕ. ОБАЯНИЕ — это привлекательность, умение понравиться собеседнику, каким бы он ни был, расположить его к себе, заставить поверить и даже уговорить сделать что-нибудь полезное для вас.

Чтобы проверить ваше ОБАЯНИЕ, бросьте кубик дважды и сравните сумму выпавших чисел со своим показателем. Если сумма меньше или равна ему — вы расположили собеседника к себе и прошли проверку, а если больше — номер не прошёл, вам не верят.

После каждой новой проверки вы можете при желании кинуть два кубика и сравнить полученный результат с вашим ОБАЯНИЕМ. Если выпавшее число будет больше, значит, вы смогли сделать выводы из беседы, и, как следствие, ОБАЯНИЕ растёт на 1. Если меньше или равно — ОБАЯНИЕ уменьшается на 1. Но данная проверка не обязательна: если у вас и так хорошо получается вести беседы со встречными, подобный бросок может только ухудшить ситуацию.

Если во время игры во время таких проверок вам несказанно повезёт, и ОБАЯНИЕ достигнет 12 — можете с полным убеждением его больше не проверять: вы очень обаятельны и можете смело этим пользоваться. И наоборот, если ОБАЯНИЕ упадёт до единицы — тогда

приступать к его проверкам тоже не имеет смысла, и до конца игры вы станете человеком, которому никто не будет верить, даже если вы будете рассказывать чистую правду.

Как определить ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ?

Эти три параметра определяются по трём разным таблицам. Бросать кубик следует поочерёдно три раза.

Выпало на кубике	ЛОВКОСТЬ	Выпало на кубике	СИЛА	Выпало на кубике	ОБАЯНИЕ
1	9	1	22	1	5
2	10	2	16	2	9
3	12	3	20	3	8
4	7	4	24	4	4
5	11	5	14	5	6
6	8	6	18	6	7

Итак, если, например, на кубиках выпало 2, 5, 3, то ЛОВКОСТЬ будет равна 10, СИЛА — 14, а ОБАЯНИЕ — 8. Свои результаты запишите на ЛИСТ ГЕРОЯ.

УДАЧА

УДАЧА — это благосклонность к вам самой Судьбы, стечение обстоятельств, везение, вольность событий, на что, к сожалению, надо иногда полагаться.

На ЛИСТЕ ГЕРОЯ рядом с надписью «УДАЧА» находятся цифры от 1 до 6. Киньте кубик дважды и зачеркните соответствующие из них (одну или две, это уж как повезёт).

Когда понадобится проверить УДАЧУ, бросьте кубик один раз. Если выпавшее число не зачёркнуто в графе «УДАЧА» — зачеркните его и считайте, что вам очень повезло. Если уже зачёркнуто — не повезло, а последствия могут быть самыми непредвиденными и даже роковыми.

Скоро из-за зачёркивания цифр вы поймёте, что с каждым разом шансы на благосклонность судьбы становятся всё более и более призрачными. Поэтому в дальнейшем, если захотите, вы можете оставить больше возможностей везения на другой серьёз-

ный случай, вовсе не бросая кубик, ничего не зачёркивая и считая, что неудачливы.

Также в пути вы можете пройти сквозь приключения, в результате которых вам будет предложено почистить (восстановить) одну любую цифру УДАЧИ. В таких случаях кидайте кубик, пока не выпадет число, которое у вас не зачёркнуто.

Но бывает, что по плохим стечениям обстоятельств или из-за ваших действий придётся просто вычеркнуть одно число. Тогда наоборот — так же кидайте кубик до тех пор, пока не выпадет незачёркнутое число. Но эти два случая будут, если нужно, обязательно оговорены в тексте.

БИТВЫ

Конечно, часто на пути вам будут встречаться разнообразные враги. Если вы не можете (или не хотите) избежать боя, то поступайте следующим образом:

1. Дважды киньте кубик и прибавьте к сумме результатов свою ЛОВКОСТЬ. Итог будет вашей условной величиной, называемой МОЩНОСТЬЮ УДАРА.

2. Дважды бросьте кубик за врага и прибавьте к сумме его ЛОВКОСТЬ. Это будет МОЩНОСТЬЮ УДАРА вашего противника.

3. Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше МОЩНОСТИ УДАРА врага, то вы его ранили (см. раздел «Ранения»). Если же меньше, то вы ранены (см. «Ранения»). Если числа равны между собой, то вы парируете удар и начинается новый раунд (см. 1).

4. После прочтения раздела «Ранения» запишите новый показатель СИЛЫ у того, кто был ранен, и начинайте новый раунд атаки (см. 1).

Все параметры врагов (ЛОВКОСТЬ и СИЛА) будут даны в тексте книги.

Битва продолжается до тех пор, пока СИЛА у одного из сражающихся не становится равной нулю. Если вы победили – смело отправляйтесь вперёд, а ещё, может, вы найдёте какую-нибудь полезную вещицу у побеждённого врага. Если же погибли – как ни печально, но вы проиграли, пав в бою, цель не достигнута, и придётся начинать всё заново.

О любых других обстоятельствах окончания боя будет обязательно сказано в тексте.

Во время сражения нельзя ничего пить и есть – не настолько же у вас будут простые соперники, чтобы они дали вам драться с набитым ртом (также и во время перестрелок при помощи лука, о которых будет упомянуто позже). После боя, если вы выжили, не забудьте записать на ЛИСТ ГЕРОЯ новый показатель СИЛЫ (и при необходимости – ЛОВКОСТИ).

Ранения

При ранении необходимо вычесть из СИЛЫ пострадавшего определённое количество единиц. Ваш меч при нанесении урона отнимет у врага 2 СИЛЫ, как и обычный удар противника (как мечом, так и в простой рукопашной) – у вас. Но иногда (это тоже будет оговорено) у вас или у соперника окажется какое-либо особое оружие, отнимающее другое количество единиц.

Битва с несколькими противниками

Ситуация осложняется, когда перед вами оказывается несколько врагов. Конечно, здесь победить труднее, но шанс есть всегда.

В таком бою перед началом нового раунда выберите, на которого из противников будет направлен ваш теперешний удар. С выбранным соперником сражайтесь по обычным правилам, но каждый раз вы должны определять МОЩНОСТЬ УДАРА всех врагов. Помните, что можете ранить только выбранного противника, а вам может нанести ранение любой, у которого МОЩНОСТЬ УДАРА больше вашей.

Битва вместе с союзником

Но не думайте, что всё уж так печально. В пути вам может повстречаться человек (или товарищ другого происхождения), который станет вашим союзником. Тогда он будет бок о бок сражаться вместе с вами.

I вариант. Если на пути окажется всего лишь один враг, то у вас есть численное преимущество. Поступайте так:

1. Один раунд боя единственный враг направляет свой удар на вашего союзника. Посчитайте **МОЩНОСТЬ УДАРА** для всех, но помните, что противник может ранить только **вашего союзника** (если **МОЩНОСТЬ УДАРА** врага больше **МОЩНОСТИ УДАРА** союзника). Противника же может ранить любой из вас, у кого **МОЩНОСТЬ УДАРА** будет больше **МОЩНОСТИ УДАРА** врага.

2. Запишите новые показатели **СИЛЫ** после ранений для каждого из сражающихся (только у вас **СИЛА** не изменится) и начинайте следующий раунд (см. 3).

3. Другой раунд боя единственный враг направляет свой удар на вас. Считайте **МОЩНОСТЬ УДАРА** для всех, но противник может ранить только вас (если **МОЩНОСТЬ УДАРА** врага больше **вашей МОЩНОСТИ УДАРА**). Противника же может ранить любой из вас, у кого **МОЩНОСТЬ УДАРА** будет больше **МОЩНОСТИ УДАРА** врага.

4. Запишите новые показатели **СИЛЫ** для каждого из сражающихся (у союзника она останется неизменной) и начинайте следующий раунд (см. 1).

II вариант. Если соперников два, три или больше (такое тоже может случиться), то сражающиеся разбиваются на группы. В тексте будет обязательно сказано, как изначально распределяются силы. Тогда битва происходит сложнее:

1. Проведите один раунд в своей группе в зависимости от количества соперников в ней: по обычным правилам или по правилам битвы с несколькими противниками. Вычислите **МОЩНОСТИ УДАРОВ**, сравните их, запишите новые показатели **СИЛЫ** после ранений.

2. Проведите раунд в группе своего союзника в зависимости от количества соперников в ней: по обычным правилам или по правилам битвы с несколькими противниками. Если в группе товарища оказывается несколько врагов, можете в соответствии с боевой стратегией выбирать, кого ему атаковать сначала. Запишите новые показатели СИЛЫ после ранений.

3. Если после этого раунда вы одолели всех врагов своей группы, то тогда нужно идти помогать товарищу с его группой. А если после раунда ваш союзник осилил всех соперников своей группы, он придет вам на подмогу. В таком случае в зависимости от того, сколько противников осталось, нужно соответственно распределиться на новые примерно равные группы (см. 1) или сражаться вместе против одного (см. I вариант).

4. Если враги остались в обеих группах, то начинайте новый раунд (см. 1).

Когда бой, наконец, закончится, радуйтесь, если вы и ваш друг живы. Может случиться и такое, что во время схватки ваш союзник погибнет, и тогда придётся взять на себя тех врагов, которые вообще выжили.

Но у каждого из ваших друзей есть свой показатель ЛОВКОСТИ и СИЛЫ. ЛОВКОСТЬ их будет оставаться неизменной, а вот СИЛА будет уменьшаться от лишений. Поэтому её показатель нужно всегда записывать на ЛИСТ ГЕРОЯ а специальную графу «Союзник».

Союзник, как и вы, обычный живой персонаж, ему тоже нужно подкреплять силы. Если захотите, можете поделиться с ним ЕДОЙ или дать глотнуть из фляги – по тем же правилам восстановления СИЛЫ, что и для себя (об этом будет сказано чуть ниже).

Если же ваш друг погибнет или покинет вас, то дальше надо идти одному, без поддержки. Поэтому не потерять союзника тоже очень важно.