

Андрей Рулин

# Приход ночи

книга-игра

Верстка: Дмитрий (Jumangee) Репин

Версия 1.2

**КВЕСТ  
БУК**

**КвестБук: книги-игры и сторигеймы**

<https://quest-book.ru>

2024г.

Думаю, многие читали повесть Айзека Азимова «Приход Ночи» про планету Калгаш, вращающуюся в системе из шести солнц в центре Галактики. Каждые 2049 лет на планете наступает полное затмение, которое предсказали Апостолы Пламени в своей «Книге откровений». Каждые 2049 лет почти все жители планеты сходят ума и уничтожают свою цивилизацию.

А не хотите ли узнать, что написано в этой самой книге? Ну по крайней мере в одной её части, где повествуется об отважном солдате, пережившем Приход Ночи и совершившем невероятное путешествие по полуострову Сагикан? Более того, вы и только вы определите, что именно будет написано в «Книге откровений» и удастся ли герою преодолеть все препятствия и возглавить бейлик Луа аль Гонд на самом юге полуострова.

Именно вы окажете большое влияние на восстановление порядка теми, кто выжил и сохранил рассудок. Именно вы сможете повлиять на то, какую силу получают «Апостолы пламени» в дальнейшем. А также, какую силу получают купцы, разбойники, и представители старой власти. Если, конечно, доберётесь и успешно выполните свою миссию...

# Правила игры

В игре будет задействован ряд параметров, которые вы должны учитывать при прохождении и записывать в специальный листок путешественника.

## Усталость

Это количество часов необходимых для сна. 1 час сна убирает 1 час усталости. Каждые 3 часа бодрствования накапливается один час усталости. Если вы накопили свыше 10 часов усталости, то обязаны лечь спать в любом городе или деревне, или другом месте, где это будет предложено сделать. Если меньше, то сон и его продолжительность остаётся на ваше усмотрение. Усталость не может быть меньше 0.

## Еда

Как правило, вам хватает того, что посели и взятых с собой запасов еды. Если запасов недостаточно, об этом будет сказано особо.

## Деньги

У вас изначально 15 динаров которые можно потратить на различные игровые предметы.

## Здоровье

Показывает глубокие раны и повреждения, которые не залечишь за пару часов едой или сном. Изначально у вас 16 здоровья. Каждый бой уменьшается на 2 здоровья меньше, чем силы, если об этом не будет сказано особо. Например, если написано «потеряйте 10 сил», вы одновременно потеряли и 8 здоровья. Когда написано «восстановите здоровье», вы восстанавливаете одновременно и силу, и здоровье. Здоровье никогда не может превышать изначальное значение.

## Сила

После боя падает как указано в каждом параграфе про битвы. Когда сила достигнет нуля, вы умерли. У изначально персонаж имеет 16 сил. Сила восстанавливается на 2 единицы после сна более 4 часов, или, когда об этом будет сказано особо. Но она никогда не может превышать здоровье или свою изначально величину.

## Предметы

После боя или разговора с кем-то вы иногда будете получать ключи, оружие и другие важные для дальнейшего путешествия предметы. Большинство предметов будет снабжено кодовым числом (+100) или (-50) и т.п. Он означает, сколько вам надо прибавить или вычесть из номера параграфа, чтобы совершить взаимодействие предметов.

## Удача

Проверяется подбрасыванием монетки: орёл – удача, решка – неудача, либо кубиком: чётное число – удача, нечётное – неудача.

## Время пути

На путь вам выделено 5 дней или 120 часов. Постарайтесь успеть! При каждом долгом событии или перемещении будет написано: «Прошло столько-то часов».



# 1

Вы просыпаетесь в убежище «Свидетелей пламени» далеко за полдень. Помолившись и приняв трапезу, выходите в город. До захода Оноса ещё далеко и братьям вы понадобится не скоро. Самое время прогуляться по вечернему Биклайм аль Моту и насладиться его видами. Тем более вдруг всё, что проповедовалось до этого, действительно сбудется. Тогда, возможно, таким как сейчас, город не будет уже никогда...

Побродив немного по улицам, вы можете сходить в замок и полюбоваться видами с городских стен. А потом поговорить со стражниками. В конце концов среди них ещё осталось много бывших сослуживцев, и они будут рады вашему обществу.

В таверне тоже есть шанс встретить каких-нибудь знакомых и обсудить с ними то, что произойдёт (а может и не произойдёт) совсем скоро.

В замок — 508.

В таверну — 22.

# 2

В канцелярии местной ратуши вас встречают довольно холодно и говорят, что вообще-то у них приказ всех «Свидетелей пламени» в бейлике сажать в тюрьму, как смутьянов. Но раз уж власти Мильконда за них поручились, то, они так уж и быть, согласны выслать всех туда. Ну а лично вы можете находиться здесь, сколько пожелаете, при условии, что не будете здесь проповедовать. Если голодны, то можете посетить их трапезную в глубине здания. Есть у них место и для сна знатных путников(616). Ну а нет, езжайте дальше — 463.

### 3

– Ну что же, близко, близко, – удивлённо сказал нищий. – Там действительно в книге так написано. Да только это неверно. Надо не умереть от паука, а разбить ему голову специальным камнем. Это я потом уже узнал, а тогда побоялся умирать и стал искать свой путь. И вот я очутился в чужом мере чиновником. Мне приносили кипу документов, и на каждом надо было поставить печать. И вот однажды я обнаружил, что в нашей канцелярии никого нет...

Впрочем, не время придаваться воспоминаниям. Если в тебе есть дух Василевса, ты должен знать всё о моей судьбе. Так вот однажды я был в Мильконде. Просил около их замка милостыню, а символ местной стражи там...

После этого он замолкает, всем своим видом ожидая, что его фразу продолжат. Во время солдатской карьеры вам действительно довелось узнать о многих знаках различия страны Огня. Но не о всех же! Кроме того, многое за эти годы могло и позабыться. В памяти вертятся всего два варианта. Какой из них выберите?

Корона и роза – 589.

Лев и камень – 495.

### 4

✍ Потеряйте 1 силу

Найдя ближайший фикус, вы рассматриваете окрестности. Та часть тропинки, которая идёт налево, в конце концов заканчивается небольшой часовней. В таких жители дальнего юга молятся Аллаху неподалёку от своих деревень. Вторая часть тропинки ведёт к реке. Скорее всего по ней местный мулла ходил за водой. Теперь, когда вы всё осмотрели, можно слезать – 598.

## 5

☞ Потеряйте 6 сил.

Вы орудуете шпагой гораздо лучше, чем эта троица копьями, поэтому несколько удачных уколов и путь расчищен!

Обыскать трупы – [579](#).

Ехать дальше – [335](#).

## 6

☞ Прошло 30 минут.

Это оказывается аристократ из Мильконда, которому вовсе не нравится позорное соглашение, заключённое его сеньором. Поэтому он предлагает на выбор два варианта: или отдать охранную грамоту и ехать себе дальше ([544](#)) или умереть.

Если уступать или умирать не очень хочется, то можно в свою очередь самому отправить врага на тот свет, используя катану ([687](#)) или же шпагу – [318](#).

## 7

Стараясь придумать нечто правдоподобное, вы говорите, что наслышаны про библиотеку Вилоборы и почтёте за честь ознакомиться с её трудами. И особенно интересуетесь книгами по военному делу.

– Как же, знаем, – посмеиваясь, говорит один из придворных. Вот мы недавно рекомендовали беклярибеку книгу «10 великих осад». Может и вы хотите с ней ознакомиться?

С этими словами он протягивает увесистый том, лежащий на столике. Вы благодарите его, и, взяв книгу, садитесь чуть поодаль.

В голову лезут нехорошие мысли. Наверняка же беклярибек читал эту книгу, чтобы лучше подготовиться к осаде именно вашего замка. Но почему же придворные так легко пришли на помощь и поделились этой ценной информацией? Так ничего и не придумав, оставшийся вечер вы сосредоточенно читаете полученную книгу, хотя и понимаете, за один день обучиться на полководца совершенно невозможно — 446.

## 8

В качестве выкупа стражникам можно предложить только синий женский халат, шляпу мага, статуэтку медвежонка и трость для ходьбы. Правда, если есть 9 динаров, то вопрос можно быстро решить и без вещей (463). Иначе же, увы, надо идти с ними ...585.

## 9

☞ *Прошло полтора часа.*

Вскоре впереди показывается огромное красивое поместье с парками, прудами и большим количеством построек. Впрочем, красивым поместье было несколько дней назад, до прихода Ночи. Сейчас же часть вспомогательных построек уже сгорела, ещё несколько горят прямо на ваших глазах. Главное здание уцелело то ли чудом, то ли потому, что сделано из красивого белого камня, привезённого скорее всего из окрестностей Вилоборы.

Вы решаете направиться прямо к нему. На входе в здание стоит слуга в широких шароварах и огромном тюрбане в виде тыквы и говорит, что сейчас доложит о посетителе господину.