



- *Здравствуйте, мэтр Фульк!*
- *Привет и тебе, молодой де Куси.*
- *Не найдется у тебя немного времени, мэтр Фульк?*
- *Что хочешь ты, милое дитя?*
- *А не расскажешь ли ты мне еще одно сказание о рыцарях и драконах, феях и великанах, героях и их славных деяниях?*
- *Отчего не рассказать, была бы новая книга, в которой записаны все эти деяния...*
- *А есть ли у тебя такая книга, мэтр Фульк?*
- *Есть ли у меня книга... Если ли у меня книга! У меня есть целых две книги — красная и белая! Выбери, юный паж, какую книгу прочесть тебе сегодня вечером, красную или белую?*

Сергей Банников aka Orioner



**П**риимерно после этого диалога и начинаются собственно наши похождения в «Легендах о рыцарстве». Нашему вниманию предлагается история Брэдвена, незаконнорожденного отпрыска короля атребатов. Удивительные приключения упомянутого Брэдвена можно пережить двумя способами — как историю кельтского рыцаря и как историю благочестивого паладина. Для начала необходимо поговорить с мэтром Фульком и взять слева от него одну из двух книг: красная — выбор кельтского пути, белая — христианского. После того как книга будет отдана мэтру Фульку, начнется игра.

### Кельт История 1

История начинается при въезде в поместье вельможи Люция. Поместье было сожжено, и король Кадфанан, отец Брэдвена, отправил его выяснить, кто же это сделал. Проехав чуть левее, Брэдвен попал в поместье. У ворот стоял сакс, при приближении к которому происходит автоматический бой с летальным для сакса исходом.

Брэдвен сломал меч и остался без оружия. Но у убитого сакса найдется топор. Ворота в поместье легко отворяются руками, но во дворе есть еще один враг. После короткого разговора последовал не менее короткий поединок, и вот уже второй труп у ног героя. Осталось найти уцелевших. К правой стене усадьбы прислонена железная палка — не помешает. У левой стены есть что-то вроде лестницы вниз, но ход закрывает бревно. Против лома нет приема, и, используя железную палку, Брэдвен освободил проход. Внизу был управляющий поместьем Клавдий. После разговора Брэдвен покинул поместье и поскакал в замок — это по дороге до перекрестка с серой мощеной трассой, по которой едем влево до следующего перекрестка, далее по тропе поднимаемся все время в гору.

У входа в замок — страж, который пропустил только после разговора о саксах. Внутри замка следует посетить короля — он в большом доме. После разговора получаем задание — найти своего оруженосца Корвина и взять у него письмо Новелиусу с предложением объединиться в войне против саксов. Дело делом, но и семью

забывать не стоит. Дом Брэдвена справа от королевских покоев. Его жена Гвен дала шкатулку, чтобы Брэдвен отдал ее фее Лебвелле в Бедгрейнском лесу. У жены надо обязательно спросить про Корвина, и после этого удастся поговорить с кузнецом Джоном — он кует слева от главного дома. За разговором и сломанный меч перековался. Спросив Джона про оруженосца, отправляемся левее в ко-

**П**аспорт

**Легенды о рыцарстве**

**Жанр:** квест

**Разработчик:** Wanadoo (France Telecom Group)

**Издатель:** 1C/Nival Interactive

**URL:** <http://www.1C.ru>







О боже! Ты устал, Кадфанан! Как же в ряд встать тебе!

нюшни. Любитель пива стоит там и ждет приказов. Получив письмо, Брэдвен вышел за ворота. Едем вниз по горе, на перекрестке правее (здесь мы еще не были), далее будет развилка с тупиком (запомните это место — где кельт не проедет, проедет паладин), ехать надо к холму с плоской вершиной. На вершине нас ожидал епископ Новелиус. После разговора Брэдвен отдал письмо. Ответное посла-

ние Кадфанану даже скреплено красной печатью. Вернувшись в замок, Брэдвен отдал ответ королю, получил шкатулку (стоит у двери зала) и приказ отправиться в Бедгрейнский лес. Правда, чтобы узнать, где же это, следовало поговорить с королем еще раз, взяв шкатулку.

Узнав все это, Брэдвен вышел из замка, сел на коня и совершил свое первое путешествие (на Панели управления выбирается пиктограмма с лошадью). У камней в форме трехногого стола Брэдвен почувствовал близость Дру-

го мира (просто нажми пробел). На этой же поляне вспоминаем наказ супруги — отдать шкатулку фее Лебвелле. Для этого надо найти три рядом стоящие глыбы без сияния и использовать изящную шкатулку, стоя перед ними. Откроется проезд справа, куда и наш герой и следует. На озере, если подойти к воде, проступают каменные мосты, по которым Брэдвен попал на центральный остров, где феям отдается вторая шкатулка. После этого можно возвращаться в Уффингтон.

У ворот нас ждет сюрприз — старший брат и наследный принц Морганор не пускает обратно в замок. Король болен, и Брэдвен должен попросить у Мерлина целебные травы. Мерлин живет в Бедгрейнском лесу. После разговора с Гвен Брэдвен разжился камнем для вызова волшебника и отправился назад в лес. Встав на поляну с цветами, он призвал колдуна при помощи камня. Мерлин переадресовал его к фее Лебвелле и дал другой камень для ее вызова. Стоя меж трех обелисков, Брэдвен камнем призвал к ответу и фею. После разговора Брэдвен внезапно оказался искушаем темной стороной силы. Если выбрать белое сердце, с феей можно разойтись миром, ответив на ее загадку (ответ — красный камень, символ жизни). Если же выбрать красное, то она подчинится силе и отдаст целебные травы, но откажется помогать в дальнейшем (впрочем, это вроде как и не требуется).

Так или иначе Брэдвен получил целебные травы и отправился обратно в замок. Здесь его ждал очередной сюрприз — у ворот стояли пикты. Поскольку драться было бессмысленно, Брэдвен прошел внутрь, поговорив с воином о травах. В тронном зале он обнаружил своего брата на троне. Кад-

## Сержантские советы

Перемещение в игре осуществляется с клавиатуры. При этом камера все время меняет свое положение. Иногда это совершенно сбивает с толку, особенно при перемещении верхом на первых порах. Не давайте себя запутать — лошадь не развернется сама, пока вы ее не развернете. Так что если вы скакали вправо, а потом оказалось, что едете влево — не разворачивайтесь сразу, просто камера изменила свое положение. Иногда на дороге встречаются непреодолимые преграды — это ветвление сюжета.

фанан умер, и Морганор изгнал Брэдвена из королевства. Его семья бежала ранее. В своем доме Брэдвен нашел руну, по которой догадался, что Гвен направилась в Бедгрейнский лес, и поехал туда. Поговорив с феей о Мерлине, Брэдвен получил очередное задание — собрать на озерных островах три жемчужины. После того как он собрал их и поговорил



Она старается тебя заглушить. Вспомни: ты же сын короля! Заставь ее дать травы без всяких глупостей. Перед мечом твоего отца ей не устоять. Выбери красное сердце, и она смирится. Ну, а если хочешь остаться в ее власти — выбери белое.

• Вот так нас искушают темные страсти и низменные инстинкты. Но настоящий рыцарь никогда не поддастся им, сберегая свою честь незапятнанной.





с феей, она подсказала, что камень Мерлина спрятан среди цветов. Вызванный камнем Мерлин сообщил, что Гвен поехала в Маговениум.

## История 2

Чтобы попасть в амфитеатр, надо проехать первый перекресток пря-

зеленого дыма и обнаружил там ключ, который достал клещами. В катакомбах он нашел еще один ключ, которым отпер дверь, за которой обнаружил своего дядю и убитую жену. За оружием против ведьмы-анакорета Брэдвен едет в лес к Мерлину. Перед отъездом он поговорил с Клавдием, который



● Вот ведь глупый гигант попался. Уступил бы мне дорогу — жил бы еще до сих пор. А теперь убивать придется неслуха...

мо и свернуть на втором направо. Амфитеатр перед нами. У входа стоит Клавдий, с которым стоит поговорить, — знает он немало. Стража не пускает нас внутрь, и Брэдвен отправляется искать Корнелиуса. Его можно найти, поехав от амфитеатра влево (по экрану), а затем еще раз влево. С крестом Корнелиуса Брэдвен вошел в амфитеатр. Недалеко от входа в кузнице лежат клещи — вещь полезная. После разговора с анахоретом на колонне и тремя жителями (один — на бывшей сцене, два — внизу) Брэдвен заметил слева от входа запертую дверь. Поговорив со всеми о двери, он обследовал отверстие с клубами

предупредил его о пиктах. По дороге Брэдвен действительно наткнулся на патруль, с которым успешно справился. После разговора с Мерлином он отправился за Кубком моря к Черной скале. Гигант Галвич сказал, что он отдал Кубок фее Наэль. Мерлин может

вызвать фею Наэль, но для этого ему нужна соль. Клавдий из Маговениума поделился с Брэдвеном солью, и Мерлин призвал Наэль. Она согласилась отдать кубок, если Брэдвен передаст привет сестрам. Для этого всего лишь нужно подойти к двум другим обелискам и нажать пробел. Получив кубок, Брэдвен отправился в Маговениум. Но анахорет не захотел разговаривать с ним. Поговорив с жителями, Брэдвен узнал об очищении и священном биче. Бич можно получить у жителя, который стоит справа на полукруглой площадке, куда можно попасть по наклонному пандусу. После самобичевания перед анахоретом самое время применить Кубок моря. Разоблаченная ведьма улетает.

## История 3

Брэдвен прибыл в Авалон. Неподалеку от входа в траве мерцает синий камень — пригодится. Дальше видим цветы, похожие на ромашки, — возьмем немного пыльцы. На заднем плане — старый знакомый гигант Галвич и второй камень в траве. Гигант не пропускает Брэдвена по мосту, а убить его невозможно. Слева от поляны с цветами есть проход, там сидит ворона и висит яблоко. В обмен на пыльцу ворона даст третий камень. Яблоко — не рекомендуется. Возвращаемся к цветам и берем еще порцию пыльцы. Справа от них есть ручей со странной рыбой. Рыбы тоже едят пыльцу. Расколдованная фея в свою очередь заколдовала Корвина, но согласилась рассказать, как одолеть Галвича в обмен на три синих камня. Получив их, она исчезает, а на камне недалеко от начала сцены возникает сосуд. Выпив его, можно

## Зоны



**Авалон** — страна фей и богов, забытая ныне. Как ни странно, сюда попадают и кельт, и христианин. Имеются следующие локации: поляна с цветами и Галвичем у моста; Башня дыхания жизни — хозяйка фея Двелла; система островов, где властвует фея Казль, дерево-тюрьма Исгурл, каменный круг, где скрывается Ведьма зимы. Локации связаны мостами, некоторые из них блокированы огнем. Один раз огонь можно победить драгоценным камнем, но в большинстве случаев это непреодолимое препятствие.



**Бедгрейнский лес** — таинственное место. Здесь находится дерево Мерлина, и сам он является здесь. Много дорог убегает с центральной поляны, некоторые блокированы камнями. Как правило, камни убирают феи — исключение составляет паладин, который может командовать коричневыми камнями. Кроме центральной поляны, здесь есть Черная скала — дом Галвича и доппельгангера, священное озеро, Рианнонский ручей, Великая охота и могилы королей.





## Сержантские советы

Двери, которые можно открыть, заметно отличаются от фона. Если же дверь не открывается, попробуйте чуть отойти или повернуться — возможно, вы просто слишком близко к ней стоите. Но некоторые двери ждут своего часа или просто не предназначены для этого варианта прохождения. Кроме того, если у вас есть ключ от двери, сперва следует использовать его, а уж потом открывать дверь.

жажду. Получив кубок, она превратилась в цветок. Брэдвен вернулся к фее около моста и произвел с ней аналогичный обмен. Третью фею он нашел у самого входа в Авалон. Собрав целый гербарий, наш герой пошел воевать ведьму. Применив три цветка на три ледяные глыбы, он лишил ведьму сил. Поговорив с ней, он узнал правду о Морганоре — его брат оказался заказчиком смерти семьи. С горя Брэдвен обернулся волком и убил ведьму. Обрато в человека превратиться ему не удалось, и в дело вступает верный оруженосец.

рять и возвратился к фее посоветоваться. Та рассказала ему, что смогла. Корвин отправился путешествовать по Авалону в поисках помощи. Он нашел Башню дыхания жизни, на вершине ее жила фея Двелла. Она загадала Корвину загадку. В поисках отгадки он обошел все платформы вокруг башни (на них переносят невидимые телепорты с главной площадки) и нашел ответ — символ бабочки. Вернувшись к своему господину, Корвин использовал камень и вызвал душу Гвен. Гвен своей речью вернула Брэдвену человеческий облик, и он покинул каменный круг.

роле Артуре и попросил освободить его. Брэдвен обратился за помощью к фее Двелле. Выслушав совет, он нашел на платформе символ светлячка. Вложив этот



камень в руку дерева-тюрьмы, Брэдвен освободил Гавейна. Гавейн посвятил атребата в рыцари и отправил его в Корнуолл к королю Марку с поручением.

Брэдвен вернулся на тот остров, где он разговаривал с посланником (путь туда вновь открыт). После его разговора с вороном появились сын Морганы и Ворона. В процессе разговора опять происходит испытание темной стороной. В принципе война можно победить и силой (выбрав красный камень при испытании). Но таких поединков предполагается еще три, и все три силой окончить не удастся — Брэдвена вычеркнут из списка рыцарей и лишат довольствия. Поэтому выбираем белую сторону и опять идем за помощью к Двелле. Она в очередной раз загадывает загадку, надо найти символ ветра. Вернувшись к сыну Ворона, Брэдвен победил его при помощи камня. В каменном кругу Брэдвен обнаружил вепря, а на том месте, где когда-то был гигант Галвич, — волка. С ними он поступил так же — посоветовался с Двеллой и применил правильные камни. Против вепря успех принес символ голода, а против волка — символ золота. Только перешагнув через три правильным образом сделанных трупа, Брэдвен получил возможность отправиться в замок Тинтагель.

### История 4

Брэдвен попытался проехать в Тинтагель, но был остановлен Кимериллом — местным военачальником. Рыцарю не удалось одолеть его в поединке, и Брэдвен поехал искать обходных путей. Въехав в деревню (дорога направо), он увидел у стены щит с гербом Кимерилла. Войдя в дом, он познакомился с Клелией — сестрой Кимерилла. Она согласилась помочь, но попросила принести дров старушке у церкви. Дрова на-



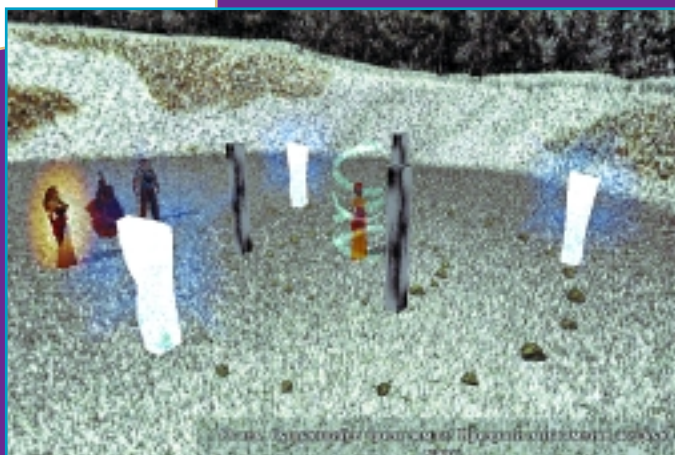
♦ Меч тройного пламени — это не просто железка. Сила трех фей, заключенных в нем, делают его поистине многофункциональным оружием.



Сэр Брэдвен, это же и я, Корвин! Не трань мить! (Ты же видишь камень!)

Фея вернула Корвину человеческий облик, рассказав о случившемся. Корвин нашел Брэдвена-волка в каменном круге, попытался с ним погово-

и яблоко сорвать. По дороге захватим еще пыльцы — она здесь популярна. Получив яблоко, Галвич исчезает. Перейдя мост, Брэдвен повернул налево и сразу обнаружил ведьму в каменном круге. Но она осталась глуха к его речам. Прикоснувшись к сияющему камню, Брэдвен почувствовал, что тот холодный, словно зимой. Справа от каменного круга — очередной мост и очередная фея. В обмен на пыльцу она дает драгоценный камень, с помощью которого можно убрать огонь и перейти мост. В конце пути на большом острове его ждала третья сестра, которая предложила бокал. Брэдвен пить не стал (это вредно), а пожаловался. Фея посоветовала ему вызвать посланника. На одном из боковых островков Брэдвен нашел рог и протрубил в него. Появился ворон — посланник Морганы. В ответ на просьбу Брэдвена он произнес пророчество про весну и фей. На другом боковом острове Брэдвен нашел три кубка. На вопрос о весне Фея на центральном острове попросила утолить свою



♦ Свободу фее Фидии! Нет магическим оковам! А то, понимаешь, заточили девушку в три круга, даже спать стоя приходится...



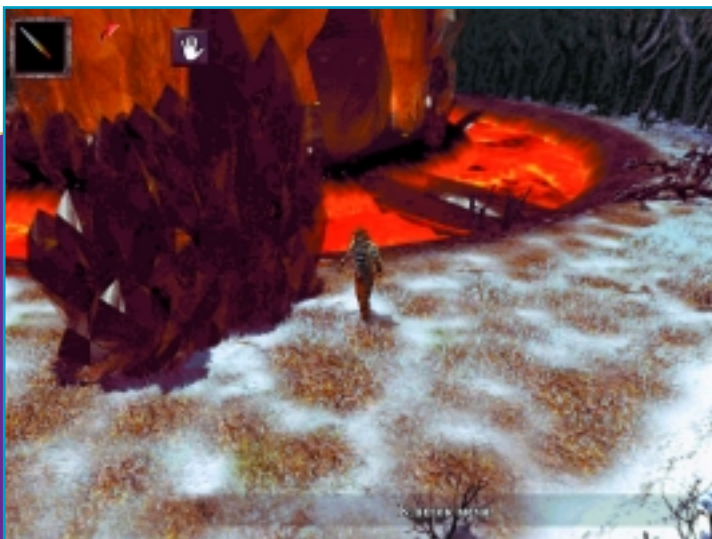


• Кельтская народная игра — расколдуй Мерлина в четыре приема. Похоже, мы на верном пути.

шли у кузнеца (кузница справа от пастуха, которого легко опознать по посоху), который дал их совершенно безвозмездно. Брэдвен отнес дров старушке и поспешил к Клелии. От нее он узнал тайну Кимерилла. Дальнейшая беседа с кузнецом навела Брэдвена на мысль, и он попросил посох у пастуха. Вспомнив будокан, Брэдвен одолел Кимерилла, и тот выписал ему пропуск. Брэдвен поспешил дальше по дороге в замок (первый поворот направо). Предъявив пропуск охране, он вошел внутрь. Король Марк был в главной башне. Он сразу согласился выступить вместе с Артуром против саксов... как только будет убит людоед в местных холмах. Получив королевскую печать, Брэдвен отправился бить людоеда. Правда, Кимерилл предупредил его, что людоед силен. Патруль при въезде в холмы пропустил его после предъявления печати, и рыцарь углубился



• Вот так Брэдвен победил Англемара. Ничто не устоит перед Господней силой, особенно если божественный щит подкрепить добрым мечом.



в лес. Он наткнулся на лагерь саксов Англемара и немного пообщался с этим милым человеком. Пообещав убить его позднее, Брэдвен продолжил поиски. На поляне он обнаружил дочь Огня Фидию — пленницу людоеда. Она дала ему оружие против Англемара. Вернувшись, Брэдвен победил сакса и взял с его тела ключ от решетки к святилищу людоеда. В святилище стояли три столба с черепами. Фидия рассказала ему тайну этих черепов, и наш рыцарь отправился добывать их имена. В лагере саксов он обнаружил столб с теми же символами, что и на столбах людоеда. Поговорив об этом с Фидией, он узнал имена несчастных. Вернувшись к столбам, он вызвал души умерших — Гладия, Эрвину и Далданаан. Только Далданаан вспомнила нечто ценное: людоед подчиняется особому стиху — гейсу. Выходя из святилища, Брэд-

вен столкнулся с самим людоедом Тадгидом и пообещал ему вернуться. После разговора с Фидией Брэдвен узнал, что в гейсе не хватает еще двух строк и отправился искать их. Клелия в деревне направила его к старушке и Кимериллу. Старушка запросила еще дров. Кузнец легко поделился дровами, а при упоминании о гейсе выдал и бронзовый топор. Старушка, получив дрова, вспомнила и две другие строки. Выехав из деревни, Брэдвен встретил Кимерилла, который и растолковал ему значение гейса. Брэдвен вошел в святилище, но никого не нашел. Фидия посоветовала ему поискать карту логова в лагере саксов. Карта нашлась все на том же столбе. Вернувшись в святилище, Брэдвен



## Зоны



**Камелот** — строящаяся резиденция короля Артура. Вокруг замка расположены четыре лагеря — лагерь короля саксов Седрика, лагерь вождя римлян Дакса Саграмора, лагерь Морганора и его пиктов и лагерь короля Марка из Корнуолла.



В **Корнуолле** имеются: резиденция короля Марка, замок Тинтагель, перекресток с Кимериллом,

деревня, домик углежого, поляна с убитым охотником, лагерь саксов/рабов, поляна с Фидией/Лютис, святилище и пещера людоеда.



**Римский город Маговениум** практически весь разрушен саксами.

Всего-то и осталось, что амфитеатр (больше похожий на крепость) да дом с вечнозеленым святым деревом. Внутри амфитеатра выделяются монастырь и катакомбы с заточенным в них дьяволом.



**Атребатское королевство** было очень велико. Главный замок назывался Уффингтон. Кроме него, доступны: поместье Люция (изрядно потрепанное), поляна с анахоретом (красные письмена на снегу), дорога (на ней встречается лорд Элад) и холм Святого Георгия, на котором был побежден дракон.



## Персонажи

В игре очень много персонажей, так что всех упомянуть не удастся. Перечислим основных.



**Брэдвен** — незаконнорожденный сын короля атребатов Кадфанана и главный герой повествования. Может быть кельтом или христианином.



**Морганор** — старший брат и наследный принц. Злодей по сути, колдун по профессии, узурпатор, отцеубийца и прочая...



**Король Артур** — верховный король Британии. Может вершить правосудие, что заключается в разрешении на поединок. Достаточно странный суд по нынешним меркам.



**Корвин** — оруженосец Брэдвена. Любит поесть и выпить, но при этом спасает своего господина в Авалоне. Иногда отпускает комментарии белого цвета.



**Епископ Новелиус** — брат Кадфанана и дядя Брэдвена. Знаток духовных вопросов, незаменимый советчик в деле борьбы с дьяволом. Всегда готов помочь племяннику по мере сил.



**Семья Брэдвена** — Гвен и Мадог, погибли по приказу Морганора. После первой истории Брэдвен ищет жену и сына, после второй — только сына. После третьей он ищет только мщения...



**Ведьма зимы (KIA)** — обернувшаяся анахоретом, погубила Гвен и отдала Мадога на растерзание пиктам. Мечом ее не взять. Против нее помогает только кельтская магия или христианское чудотворство.



**Сэр Гавейн и сэр Ланселот** — боевые товарищи Брэдвена в его подвигах. Один из них (в зависимости от линии) произвел Брэдвена в рыцари. Если нужно попасть к королю Артуру, лучше всего это делать через них.

обратился к душе Гладия и спросил его о карте. Тот загадал загадку, ответ на которую — облака. Камень, закрывающий путь в пещеру, исчез. Внутри прятался людоед, но час его пробил — рыцарь зарубил его топором. Забрав его голову, Брэдвен возвратился к Фидии. Он не смог освободить ее, но получил от нее локон волос. Брэдвен вернулся в Тинтагель и показал голову сначала стражнику у входа, а затем и самому королю Марку. После этого путь его лежал в Камелот.

### История 5

Вокруг строящегося замка кольцом расположились лагеря. Поехав налево, Брэдвен обнаружил лагерь короля Марка, в нем он нашел Кимерилла. Поехав далее, он обнаружил лагерь саксов, пиктов и римлян. Нигде его не пропустили. Въехав в строящийся замок, Брэдвен нашел Болдуина — оруженосца сэра Гавейна. Слуга рассказал, где искать его господина. Брэдвен вспомнил, что похожий герб он уже видел в лагере Марка и вернулся туда. Кимерилл сообщил ему имя леди — хозяйки герба — Ивейна. Но на страже при входе к Ивейне стояла леди Авелла. Вернувшись к Болдуину, Брэдвен получил от него брошь. Увидев ее,

### Сержантские советы

С каждым персонажем надо беседовать на разные темы. При этом возможно появление новых тем. До того как будет доступен список тем, следует просто заговорить. Иногда при разговоре возникает приглашение к поединку — ну тут уже по обстоятельствам. Периодически какой-либо персонаж просит принести ему тот или иной предмет. После того как вы раздобыли искомое, следует использовать предмет на персонажа. Если же это не помогло, надо просто поговорить с ним — процесс пойдет.

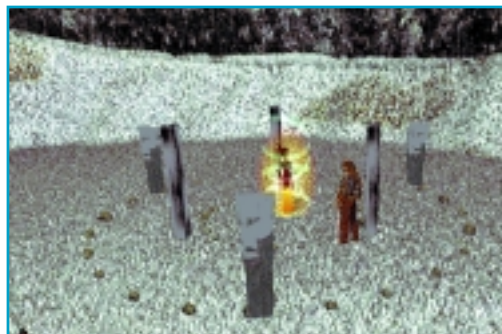
На поляне Брэдвен сорвал живые цветы. Поехав по дороге с белым волком, Брэдвен нашел камень со знаком Мерлина. Камень просил пить. Брэдвен вернулся и поехал по дороге, у которой сидел черный волк, держась по левой стороне. У Черной скалы он нашел чашу. Возвращался он тоже по левой стороне и увидел ручей, где и набрал в чашу воды. Поехав от поляны по дороге, с черным вороном, Брэдвен попал к могилам. У входа рос ореховый куст, и наш герой затарился Nuts. Вернувшись к жаждущему камню, Брэдвен полил его водой, и камень превратился в бабочку. Бабочка улетела, но рыцарь нашел ее, пройдя вле-



• Достаточно странно говорить феям «Да хранит вас Бог». Богов-то тогда много было, на каждом углу встречались. Чай, в Авалоне находишься, паладин, не в Маговенцуе каком-нибудь...

ред и налево, — она села на каменный стол. Дав ей цветы, Брэдвен увидел превращение в белку. Белке пригодились орехи, она стала вороной, которую Брэдвен накормил зернами. В результате образовался Мерлин. После разговора с ним Брэдвен отправился в Камелот — искать сестру феи Фидии. После разговора в замке с кузнецом появляется фея Фхола в виде ауры (так первоначально появляются все эти феи). При помощи локона ее удастся убедить поехать к старшей сестре. Брэдвен переносится в Авалон, разговаривает с феей Фиакрой, использует имеющуюся младшую сестру,

и все переносится к Черной скале. Две сестры сумели уговорить третью (Брэдвен хранит фей в своем мешке в виде предметов), и вся компания отправилась к Фидии. Применив поочередно Фердио, Фхолу и Фиакру на коричневый волшебный камень, Брэдвен освободил Фидию. После этого оказалось, что нужно найти



леди Авелла позвала сэра Гавейна. Поговорив с ним, Брэдвен отправился к королю Артуру в замок. При входе в Зал круглого стола у него состоялся обмен любезностями с Морганором, но биться с ним рыцарь не стал — в Камелоте не обнажают меч просто так. После разговора с королем Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес к Мерлину.

Почти все пути с главной поляны леса оказались открыты.





• Куда ты, тропинка, меня завела? Без милочки Лютис мне жизнь не мила...

меч тройного пламени в Бедгрейн (кто бы мог подумать!). Прибыв в Бедгрейн, Брэвден много говорил с Мерлином, пока тот не открыл путь к Черной скале. Там рыцарь собрал три части меча тройного пламени — эфес (на столбе в круге), рукоять (среди камней) и клинок (рядом с мостом). Вернувшись, Брэвден опять поговорил с Мерлином. Встав в цветах, он взял меч (просто нажать пробел) и вызвал Фхолу, Фердио и Фиакру (порядок имеет значение). Получив волшебный меч, Брэвден отправился

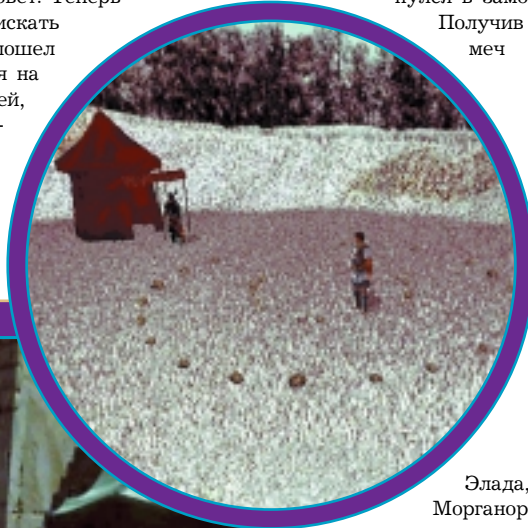
нем. Появляется сэр Гавейн и обвиняет Брэвдена в краже Экскалибура — меча короля Артура. Увидев ножны, он дает кольцо Артура и добрый совет. Теперь еще и Экскалибур искать придется. Брэвден пошел обратно и наткнулся на фею. Поговорив с ней, он отправился к поляне за цветами. Получив цветы, фея дала пыльцу из Авалона, и Брэвден поехал

вился в Камелот. Войдя в замок (дважды он показывал кольцо страже), он обратился к своему королю и отдал Экскалибур. Артур потребовал доказательств, и Брэвден обратился за помощью к Мерлину и дал ему ком глины. После этого наступила счастливая развязка — поединок Брэвдена и Морганора с понятным результатом, Брэвден стал королем атребатов: а мэтр Фульк закончил дозволенные речи...

## Паладин История 1

Брэвден начинает свой путь у ворот замка. Но внутрь его не пускает Морганор. Он велит усмирить взбунтовавшегося лорда Элада. Поехав направо от замка, Брэвден встретил монаха-анакорета. Вернувшись и выехав на мощную дорогу, Брэвден нашел мятежного лорда и одолел его в поединке, напомнив о чести. Забрав меч

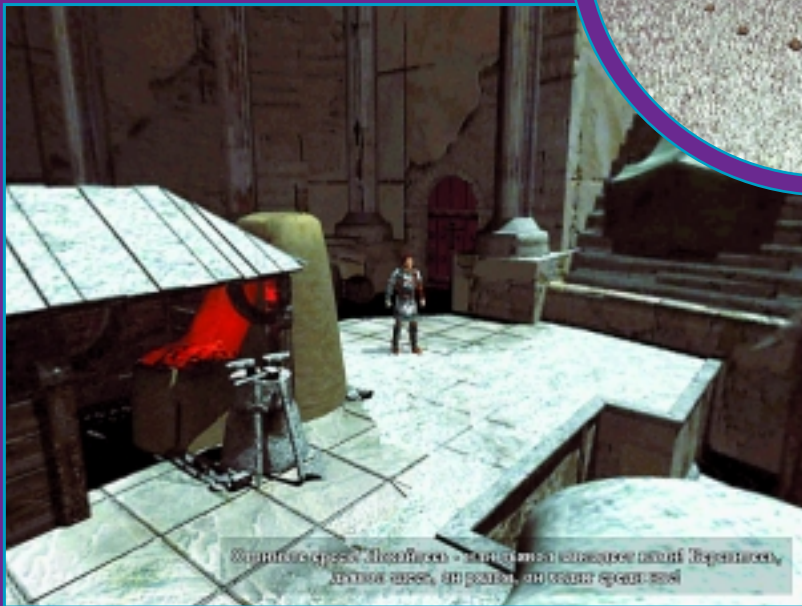
Элада, Брэвден вернулся в замок.  
Получив меч



Элада, Морганор пропустил

Брэвдена к королю. Поговорив с королем, Брэвден заглянул к семье. Взяв со стола куклу, он положил ее в колыбель к сыну (просто так), забрал у Гвен шкатулку и поехал на холм к епископу. Епископ принял шкатулку, но от союза отказался. Вернувшись в замок, Брэвден узнал о болезни отца. От Новелиуса на холме он узнал про слепого брата Корнелиуса и получил печать епископа. Брэвден отправился в Маговениум.

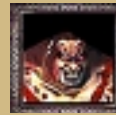
Чтобы пройти внутрь амфитеатра, ему пришлось показать стражнику печать. Повернув налево, Брэвден пошел в сторону монастыря. Поговорив с кузнецом, он прихватил топор — вещь хорошая. В монастыре отец Арминий ничего не мог сказать без глотка вина — жажда



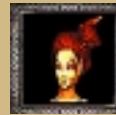
благодарить Моргану (дорожка с черным волком, надо попасть туда, где был Мерлин-камень). Махнув мечом среди камней, окрашенных красным, Брэвден выражает признательность. На него нападает пикт-камикадзе, с трупа которого берутся ножны с прекрасным кам-

к Черной скале. Пыльца уничтожила первую группу камней, стоявших у него на пути, а магия Фердии освободила вход в пещеру. Внутри его ждал допельгангер. Он был силен, но магия Фиакры превратила его в ком глины. Взяв его и Экскалибур, Брэвден отпра-

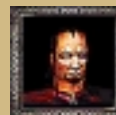
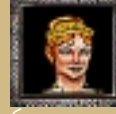
## Персонажи



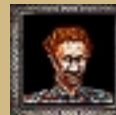
**Колдун и людоед Тадглид** — по совместительству еще и великан. Но на каждую магию найдется еще более сильная, а размер тут не имеет значения. Кельт обошелся с ним просто — голова с плеч. Христианин же обратил в истинную веру, что гораздо более трудно.



**Фея Фидия или леди Лютис** — вот кто ждет нашего героя в конце истории. Душа Гвен наказала Брэвдену найти новую жену, и ему это вполне удалось. А что может быть крепче, чем любовь, возникшая в результате таких приключений!



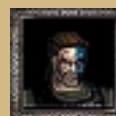
**Король Корнуолла Марк** — трусливая и нерешительная личность. Кельта он заставил победить людоеда, а от паладина вообще скрывался до пятого эпизода. И как только таким королям служат такие бравые парни, как Кимерилл?



**Военачальник короля Марка Кимерилл** — добрый и сильный парень. Его сестра Клелия живет в близлежащей деревне. Свой начальственный долг Кимерилл прежде всего видит в личной охране наиболее важных объектов — дорог и лагерей.



**Старый добрый волшебник Мерлин** — несмотря на то, что его тоже пришлось спасать, он, видимо, вместе со сценаристами игры знал все заранее и предусмотрел все ходы. Чаще всего встречается в Бедгрейнском лесу возле своего знаменитого дерева.



**Доппельгангер** — магическое существо, способное принимать любой облик по желанию своего хозяина. Поскольку полностью контролируется магией, может быть побеждено только волшебным образом.

**Многочисленные феи** часто встречаются как в Бедгрейнском лесу, так и в Авалоне. Имена их странны, но мелодичны. С ними лучше обходиться добром, а то сделают грибом, как Корвин, и полный game over.



замучила. Зато на стене нашлась добрая закуска — целый окорок. Вино же сыскалось во дворе, неподалеку от лошадей. Но и с вином монах ничего не вспомнил. Зато вспомнил мальчик Най на галерее, правда, его пришлось накормить окороком. Ключ от катакомб нашелся у монаха. Брэвден спустился в катакомбы и вышиб дверь топором. За ней был Корнелиус, который узнал его по печати епископа и дал травы. Вернувшись в Уффингтон, Брэвден обнаружил пиктов на страже замка. Поговорив с воином у врат, он вошел в тронный зал и был изгнан (ну прямо как кельт). Дома Гвен оставила ему письмо. Он поехал за ней в Маговениум.

## История 2

Саксы осадили Маговениум, и перед входом в амфитеатр стоял сам Англемар — вождь саксов. Побе-

он нашел и брата Арминиуса. Пьяный монах по печати епископа все же вспомнил, что должен отдать ключ от потайного хода. Брэвден проникает в амфитеатр. Стражник вводит его в ситуацию. Брэвден поднимается по лестнице и бродит по монастырю. На одной из стен он видит икону (последняя ниша в ряду), изображающую победу святого Георгия над драконом. Новелиус рассказал ему о щите — даре Божьем. Брэвден пошел в залу и молился (пробелом) у алтаря. Ему явился щит святого Георгия, с помощью которого Англемар был побежден, а саксы в страхе бежали. Вернувшись через потайной ход, Брэвден поговорил со стражником и дядей



к епископу и снял со стены его крест. Потом он отправился к зеленому дереву — древу святого Иосифа. Зайдя за загородку, он молился с крестом в руке, и явилось ему яблоко. Он положил яблоко к фреске в катакомбах, и она исчезла. За ней Брэвден обнаружил еле живую Гвен. Бедняжка умерла на его руках, успев рассказать про ведьму, которая унесла Мадога. Брэвден поговорил с анахоретом-ведьмой (спрашивать про сына смертельно опасно) и обратился за помощью к Новелиусу. Епископ посоветовал обратиться к монаху Дионисусу, который жил в одной из келий монастыря. Монах изрек пророчество про невинность и крест обновления. Крест обновления нашелся на святом древе, но как его срезать? В задумчивости Брэвден дошел до бокового входа в амфитеатр и встретил там ребенка. В обмен на куклу Мадога дитяtko рассталось с ножичком, который легко срезал ветку с дерева. Крест обновления изгнал ведьму, она отправилась в Авалон. Епископ дал Брэвдену карту, пользуясь которой, он достиг этой загадочной страны.

## История 3

В Авалоне у моста сидел гигант Галвич и не пропускал никого. Свернув с цветочной поляны

в боковой проход, Брэвден обнаружил там Дапа, оруженосца сэра Ланселота. Бедняга находился в клетке, предназначенный Галвичу на обед. Дап рассказал Брэвдену про меч сэра Ланселота, лежащий в реке. Меч действительно был там. Он оказался великолеп-

ным оружием, и гигант легко был повержен. На его теле отыскался и ключ от клетки с Дапом. Брэвден поехал дальше. В каменном круге он обнаружил Ведьму зимы, и у них состоялся очередной обмен любезностями. Неподалеку был и конь Ланселота, а также и сам великий рыцарь в виде каменной статуи — не стоит и пытаться биться с камнем. На краю островка Брэвден встретил фею, которая предложила ему нектар. Корвин немедленно испил напиток поперед бабки и стал грибом. Фея посоветовала Брэвдену отыскать фею Каэль, чтобы разрушить заклятие ведьмы. Брэвден отправился через мосты дальше, пока не повстречал Лархана — телохранителя феи Каэль. Для того чтобы получить допуск, Брэвдену пришлось разгадывать загадки: между водой и землей живет жаба, матерью хлеба является пшеница, а земля носит платье коричневого цвета. После трех отгадок путь к фее был открыт. Фея дала Брэвдену порошок, который должен был лишить сил ведьму. Бесильная ведьма опять улетела.

## Сержантские советы

После установки игры сразу установите patch, приложенный на CD. При возможности также установите patch 1.1 с сайта [www.nival.ru](http://www.nival.ru). Непропатченная версия имеет ошибки в сценарии, и завершить игру, может, и не удастся (по крайней мере, автор не смог дойти паладином).

Брэвден последовал за ней, свернув налево. Там он обнаружил странное дерево, в ветвях которого находилась ведьма. Подойти не удавалось, так как древесная рука оттапливала героя. Вернувшись к последнему мосту, Брэвден обнаружил фею, которая рассказала, что это дерево — Исгурл — живая тюрьма. Фея посоветовала обратиться к сестрам в Башне дыхания. Башня сыскалась достаточно быстро. У моста Брэвден обнаружил очередную фею, которая порекомендовала обратиться к своей сестре Двелле на вершине башни. Поднявшись туда по каменной лестнице, наш герой сделал это. Тут уже паладина стала искушать темная сторона силы. Если надавить на фею, она все скажет и так, но это негуманно. Если же согласиться на испытание, то Двелла загадывает Брэвдену загадку, ответ на который — сон. В результате мы разживаемся универсальным средством от старых деревьев — камнем сна. После этого следует вернуться к Ис-



## Сержантские советы

Все дороги в игре, как правило, линейны и очевидны. Исключение составляют Бедгрейнский лес и леса Корнуолла. Обратите внимание, что по сторонам от дороги стоят различные животные. Несмотря на то, что они полностью трехмерны, они не перемещаются и служат своеобразными дорожными указателями. Ориентируясь на них, дорогу запоминать становится гораздо проще.



дить его было невозможно. Слева от главного входа в амфитеатр обнаружился потайной вход с обрывком письма Новелиуса. Брэвден начал прочесывать окрестности и обнаружил зеленое дерево — на него стоит взглянуть (там, где кельт нашел Корнелиуса). Рядом

и прошел внутрь амфитеатра. Там он услышал проповедь отшельника про святое дерево. Войдя в катакомбы, он нашел игрушку своего сына Мадога и фреску, изображающую святого Иосифа. Поговорив обо всем этом с горожанами и отшельником, он отправился обратно



гурлу. Брэдвен воспользовался камнем сна, и старое дерево чуток вздремнуло. А вот и зловещая ведьма схвачена цепкими ветвями. После долгого разговора с ней Брэдвен все-таки убил ее, но на этот раз он воистину понял, что во многих знания — многия печали. Его сын убит, а виною всему — Морганор.

Брэдвен впал в отчаяние, и тут бы и настал ему конец, но у фей

ганора. Там, где исчезла Ведьма зимы, он нашел королевский женский торк — золотой обруч. Брэдвен поговорил о Морганоре с Давом, оруженосцем Ланселота, и тот посоветовал расколдовать своего сюзерена. От него же Брэдвен узнал, что торк принадлежит сэру Ланселоту. Брэдвен обратился за помощью к Двелле, которую нашел на вершине Башни, и показал ей торк. Фея загадала две за-

и золотой торк, он расколдовал Ланселота. В благодарность он был посвящен в рыцари. Ланселот выдал Брэдвену первое задание — найти и покарать колдуна Тадглида. Брэдвен отправляется в Корнуолл.

## История 4

В Корнуолле Брэдвен встретил Кимерилла. Тот предложил рыцарю доказать свою доблесть. Так как в поединке Кимерилл оказался сильнее, пришлось искать людоеда. Брэдвен поехал по экрану вправо, и дорога с оленями привела его к поляне с телом охотника. На трупе он обнаружил рожок. Поехав далее (дорога с медведем), он увидел дом с запортой дверью. Брэдвен протрубил в рог, и появился Алглид — младший сын Тадглида. Победив его, рыцарь снял с него ожерелье. Предъявив его Кимериллу как доказательство победы, Брэдвен проехал по



дороге до конца, где была деревня. Он отправился к церкви, где увидел статую святой Офелии. Пройдя по деревне, Брэдвен пробелом осмотрел клетку с голубями и поговорил с крестьянами. Познакомившись с отцом Иоанном, он отдал ему рожок и получил птиц.



• Брат Дионикус — лучший специалист по дьяволу во всей Британии. По крайней мере, на любой вопрос у него найдется ответ. Найдется ли у нас ума понять этот ответ — это вопрос уже другой...

проснулась совесть. Они расколдовали Корвина, и теперь мы управляем им. Прежде всего следует отыскать своего господина. Корвин легко нашел Брэдвена там же, где его видели последний раз, — неподалеку от дерева. С этим известием он вернулся к ожидавшей его фее и рассказал о том, что видел. Фея посоветовала ему найти душу Гвен, которая порхает в Авалоне в виде бабочки. Одну такую бабочку Корвин обнаружил на том же острове каменного круга рядом с мостом. Но говорить с ним она отказалась. Он отправился к Башне дыхания жизни и отыскал там зеленую бабочку, которая сообщила ему, что бабочки — души женщин — в Авалоне окрашены в теплые цвета. Возвратившись к первой бабочке (кстати, красного цвета), Корвин узнал от нее, что искать надо недалеко от входа в Авалон. Там он нашел у реки красную бабочку, которая и оказалась Гвен. После разговора Гвен впорхнула в сумку Корвина, и тот понес ее к Брэдвену. Оруженосец выпустил бабочку около Брэдвена и исчез.

Брэдвен выслушал Гвен и обрел волю к жизни. Теперь его целью стало одно — покарать Мор-

гадки, ответы на которые — любовь и королева соответственно. После этого Брэдвен получил камень королевы и отправился к каменному рыцарю. Применяв камень королевы



Брэдвен отправился в холмы (дорога с черным волком, при входе следует держаться левее, чтобы не попасться людоедам). Он обнаружил лагерь и сестру своей жены Нию. Поговорив с ней, Брэдвен поскакал дальше и обнаружил Черного рыцаря Мелата и его пленницу леди Лютис. Он поговорил с обоими и решил освободить Лютис. Но Черный рыцарь оказался непобедим, и Брэдвен вернулся обратно в лагерь. На столбе он обнаружил ключ. Как только он его снял, появился Тадглид. Людоед не стал убивать Брэдвена, и тот вернулся на поляну с шатрами. Открыв решетку ключом, рыцарь проник в святилище и нашел три



столба с черепами. Но все три черепа утверждали, что именно она — святая Офелия. Брэдвен посоветовался с Лютис, и она рассказала ему о Кубке Моря. Брэдвен отправился за ним к Кимериллу. Кимерилл предложил сразиться в поединке за Кубок. Брэдвен проиграл и вернулся к Лютис.



на терновый венец. Дионикус объяснил Брэдвену значение венца. Рыцарь спустился в катакомбы и надел терновый венец перед фреской, она исчезла. Брэдвен нашел плачущую статую Эаты, могильный камень, черный терновый (рыцарь отломил один шип) и черное зеркало. Положив шип

в светильник около зеркала, Брэдвен предстал перед дьяволом. Поговорив и получив эбеновую чашу, наш герой не поддался на уговоры и вышел через белый обелиск. Подставив чашу под статую, Брэдвен собрал слезы. Полив слезами терновый, рыцарь обратил его в розу. Возложив розу на могилу, Брэдвен освободил души рыцарей. Вознеся молитву святой Эате, он перенесся на холм

Поговорив с ней, он опять отправился воевать Кимерилла и на этот раз победил его. Получив Кубок, рыцарь вошел в святилище людоеда. Найдя при помощи Кубка истинную Офелию, он взял ее останки и захоронил их в деревне под статуей. В обмен святая даровала ему гостию и вино для причастия. Подойдя к входу в пещеру, Брэдвен пробормотал призыв людоеда, но он явился только тогда, когда рыцарь уже пошел к выходу. Получив гостию и вино, людоед обратился в истинную веру и дал Брэдвену брошь. Брэдвен показал брошь Лютис и отправился в Камелот.

Святого Георгия. Взять меч сразу не удалось, но, помолившись кресту, Брэдвен взял меч Истины



жок (неожиданный пассаж). Брэдвен отправился в Камелот. В замок его не пустили, да и знамени сэра Ланселота при входе больше не было. В лагере короля Марка Брэдвен встретил Кимерилла. Тот рассказал о победе Ланселота и Гвиневры — сви-

Поехав по дороге с белым волком, Брэдвен обнаружил колесницу и черный щит. Ланселот рассказал ему все, что он знал про щит. Брэдвен отправился в Маговениум, спустился в катакомбы к могиле Мелата и вызвал его рожком. Увидев щит и плашку, Мелат рассказал про допельгангера. Брэдвен помолился святой Эате и был перенесен в монастырь. Поговорив с Дионикусом и показав и ему плашку, Брэдвен отправился в Камелот. Войдя в лагерь Морганора, он пригрозил пикту плашкой, и тот впустил его. Морганор поговорил с братом, но не захотел смириться перед мечом Истины. Брэдвен поехал в лагерь Марка. Охранник не смог противостоять плашке, и Брэдвен был допущен внутрь. Марк отдал вторую



● Людоед Тадглид обращен в истинную веру и отпущен с миром на все четыре стороны. А ведь действительно — вполне христианский подход к делу...



и отправился в Корнуолл. Он легко победил Черного рыцаря, за что тот поблагодарил и дал ро-

детелем тому был римский вождь Саграмор. В своем лагере его не было, и Брэдвен отыскал его у саксов. Саграмор поклялся на мече Истины, что сам видел побег. Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес. Поехав от поляны по дороге справа от трех камней, он нашел Ланселота на берегу озера. Тот поклялся в невиновности на мече Истины. Недалеко от него на земле нашлась странная плашка. Ланселот рассказал о ее происхождении. Вернувшись на поляну, Брэдвен приложил плашку к коричневым колдовским камням, и они исчезли.

плашку. Седрик, король саксов, аналогично отдал третью и рассказал про волшебное Слово. Марк вспомнил Слово, открывающее Черную скалу. Брэдвен отправился в Бедгрейнский лес, к Черной скале (дорога с черным волком, камень убирается плашкой). Произнес Слово, рыцарь отверз камень и вошел в пещеру. Внутри оказался допельгангер. Поговорив с ним, Брэдвен использовал меч Истины, чтобы узнать слабость врага. Коснувшись мечом шести камней, Брэдвен уничтожил три. Он положил плашки под оставшиеся, и допельгангер был повержен. В кристалле он заметил розу. Взять ее сразу не удалось, но он применил брошь, и все получилось. Брэдвен вернулся в Камелот. Уговорив стражника, он пошел в замок. Нищему, просившему милостыню, он подал щит — необычное подаяние. Второй стражник пропустил его в башню без лишних слов. Убедя короля Артура, Брэдвен отдал ему розу. После чего можно спокойно наблюдать, как цветок превратился в Гвиневру, был назначен поединок, Морганор был убит, а Брэдвен — коронован. Финита ля комедия. **MC**