



- *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! Выбирай, юный паж, какую книгу прочесть тебе сегодня вечером, красную или белую?*

Сергей Банников aka Orioner



Примерно 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-

Паспорт

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).

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 феею 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.

ритель 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

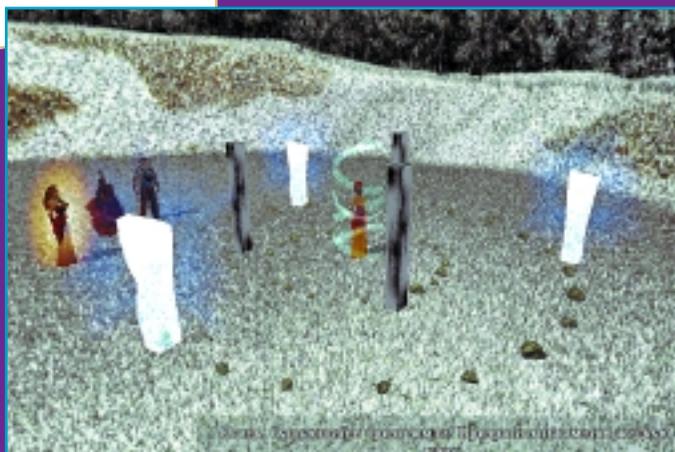
Брэдвен попытался проехать в Тинтагель, но был остановлен Кимериллом — местным военачальником. Рыцарю не удалось одолеть его в поединке, и Брэдвен поехал искать обходных путей. Въехав в деревню (дорога направо), он увидел у стены щит с гербом Кимерилла. Войдя в дом, он познакомился с Клелией — сестрой 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!



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

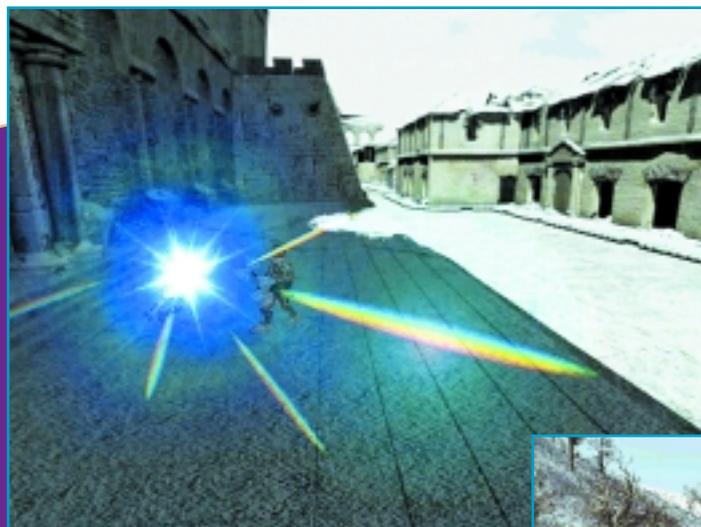
и яблоко сорвать. По дороге захватим еще пыльцы — она здесь популярна. Получив яблоко, Галвич исчезает. Перейдя мост, Брэдвен повернул налево и сразу обнаружил ведьму в каменном кругу. Но она осталась глуха к его речам. Прикоснувшись к сияющему камню, Брэдвен почувствовал, что тот холодный, словно зимой. 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 феей. На другом боковом острове Брэдвен нашел три кубка. На вопрос о весне Фея на центральном острове попросила утолить свою

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



• 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 Мадого 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.

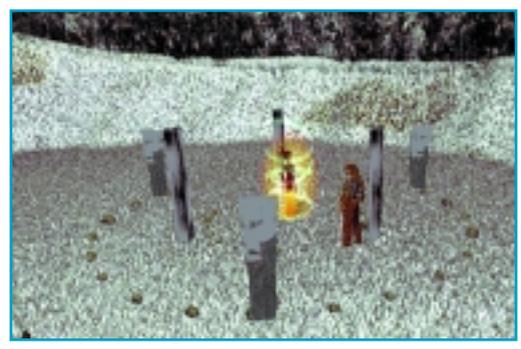
На поляне Брэдвен сорвал живые цветы. Поехав по дороге с белым волком, Брэдвен нашел камень со знаком Мерлина. Камень просил пить. Брэдвен вернулся и поехал по дороге, у которой сидел черный волк, держась по левой стороне. У Черной скалы он нашел чашу. Возвращался он тоже по левой стороне и увидел ручей, 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

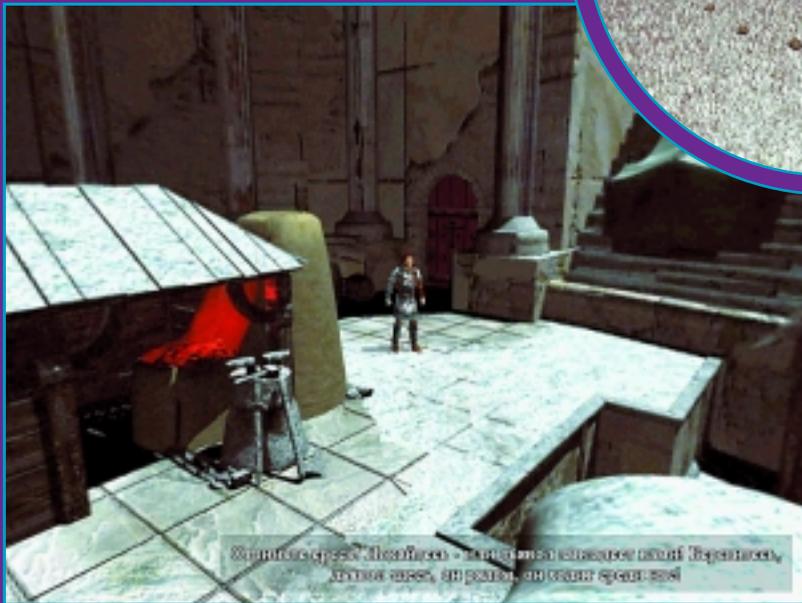
Элада, Брэвден вернулся в замок.
Получив меч



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. 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 отталивала героя. Вернувшись к последнему мосту, Брэвден обнаружил фею, которая рассказала, что это дерево — Исгурл — живая тюрьма. Фея посоветовала обратиться к сестрам в Башне дыхания жизни. 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 чутко 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 запертой 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.

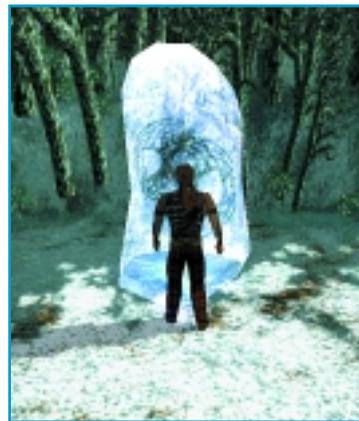


на терновый венец. Дионикус объяснил Брэдвену значение венца. Рыцарь спустился в катакомбы и надел терновый венец перед фреской, она исчезла. Брэдвен нашел плачущую статую Эаты, могильный камень, черный терновый (рыцарь отломил один шип) и черное зеркало. Положив шип

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 поддал 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**