

ПРОРОК — ОН ТОЖЕ УБИЙЦА

КТО ИЩЕТ, ТОТ ВСЕГДА НАЙДЕТ...

Бывший рыцарь-тамплиер Танкред де Нерак, также известный как Ас-Саиф — гроза бедуинов и караванов, рыщет по пустыне в поисках, которые длятся уже долгих три года. Его призрачной целью является Джебус — город, который строят где-то в песках последователи Симона де Лекруа, люди разных национальностей и конфессий, отринувшие свое прошлое в поисках счастья для всех. Утомленный странствиями и сражениями, Ас-Саиф мечтает найти в Джебусе покой и для своей израненной души. Итак, я, старец Киот, начинаю свою историю. Легенду о Пророке и Убийце.

Джебус

После завершения заставки Ас-Саиф и мы наконец-то остаемся наедине с пустыней, в которую занесла нас воля сценариста. Впереди — ворота неизвестного пока города, рядом с ним — оазис. Если обойти колодец кругом, обнаружится сломанный фургон, а в нем несколько любопытных предметов: лом, веревка, тесло (для справки — плотничий инструмент с лезвием, перпендикулярным топорщику, применяется для выдалбливания углублений) и ключ внутри сундука. Внутри огороженного оазиса заметен колодец, который также является активной зоной, но ждет своего часа. Если подойти к воротам, справа от них в стене высечена надпись, не лучшим образом характеризующая Симона де Лекруа. Слева от входа в стене виден овальный медальон (можно послушать обрывки разговоров) и куча камней в стене (совершенно бесполезна). Так как никого, похоже, дома нет, придется входить непрошеными. Для этого можно либо объединить лом и веревку прямо в инвентаре и использовать получившийся предмет на ворота, либо сначала применить к воротам лом, а затем привязать к верхнему его концу веревку. В любом случае на конец веревки используется лошадь из инвентаря, и к вьщей

славе Ас-Саифа ворота волшебным образом отворяются. Сезам, так сказать, открыл. Входим внутрь. Можно привязать верного Форбаса к коновязи у ворот, но это не обязательно. И вошел Ас-Саиф в город в пустыне, и увидел он, что город заброшен и никого нет здесь, чтобы встретить его... Город представляет собой лабиринт, план которого приведен на рисунке. Латинскими буквами обозначены зоны, в которых хоть что-то можно сделать. В большинстве из них, правда, лишь прослушиваются звуковые вставки, повествующие о нелегкой и неоднозначной жизни обитателей этого странного города. В доме «А» Ас-Саиф обнаружил мертвую собаку, в доме «В» — только небогатое ложе. В доме «С» можно забрать молоток и увидеть запертую дверь. Ключ, найденный в фургоне, подходит, но не провоцируется — чего-то не хватает. В доме «D» — местный медпункт. Ну и жуткие же тогда применялись инструменты! В доме «E» жил бывший музыкант, а теперь простой рабочий. В точке «F» странник встретил первое живое существо — голодного пса. В зависимости от настроения его можно было убить, прервав кинжалом или мечом вереницу его земных страданий, или же накормить (кусочек мяса можно найти в бочке в доме

«G»). Накормленный пес в благодарность привел бы нас в точку «H», куда можно совершенно спокойно добраться и без его помощи, так что выбор за вами, уважаемые любители животных. В точке «I» на лесах можно заметить человека — его выдает и звук инструмента. На пару кликов он никак не реагирует, и с земли подбирается аргумент поувесистее — камешек. От камешка старик становится более



Сергей «Orioner» Банников
(orioner@lvl.ru)

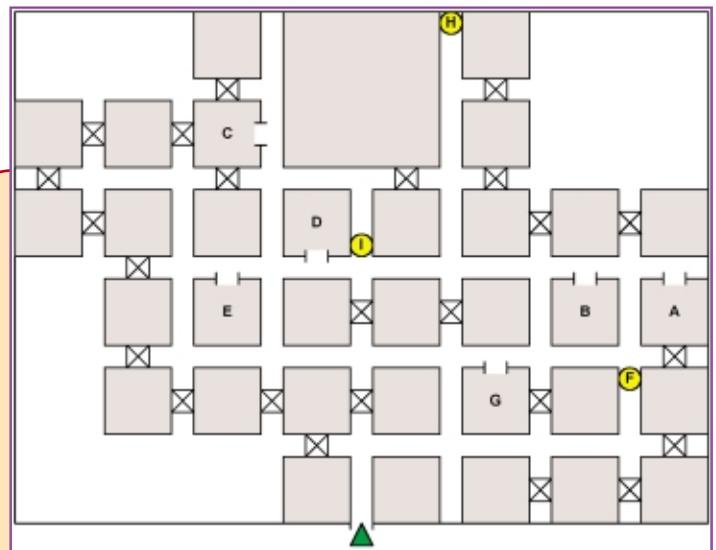
Паспорт

Пророк и убийца

Жанр: adventure
Разработчик: Arxel Tribe/
Wanadoo
(France Telecom Group)
Издатель: «1С»/Nival

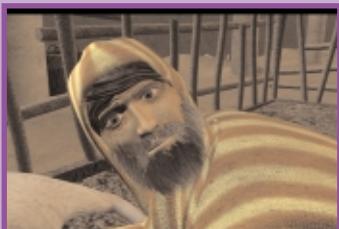
URL

www.1c.ru



• Карта города Джебус.

ПЕРСОНАЖИ



Караванщик Ан-Наб — последняя надежда нашего героя достичь ненавистного Симона де Лекруа. Помимо того что он знает ориентировочное местонахождение недруга, он еще и возглавляет караван, который направляется как раз в те самые места — неподалеку от крепости Аламут.

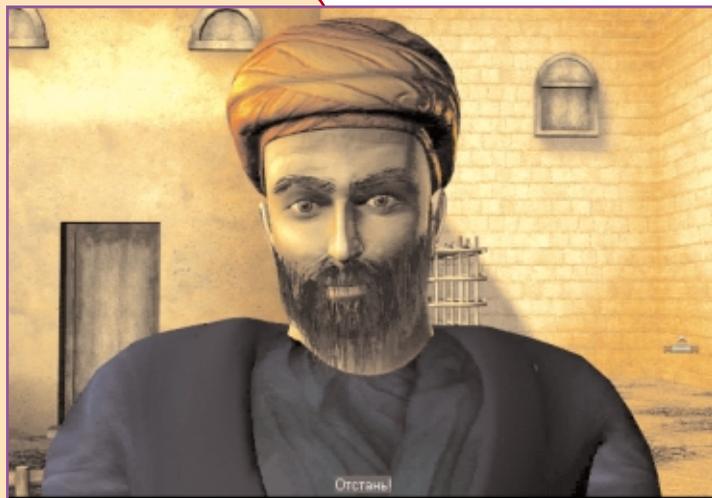


Ехидный и зловредный **надкратоль над далами сууна** раньше был воином султана Аль-Камиля. Теперь он сидит в углу и пьет чай, но не упускает случая поиздеваться над простаком, который попадет на его удочку. С ним лучше вообще не иметь никаких дел — иначе можно доиграться до преждевременного конца игры.



Каббалист Исхан в общем-то неплохой человек. Несмотря на его первоначальную подозрительность, он в конце концов поможет нашему герою, написав для него волшебный пергамент — единственное средство вызвать на поединок вампиров, оккупировавших оазис на пути каравана Ан-Наба. С другой стороны, его усилия по созданию голема чуть не привели нас к гибели, так что по большому счету мы с ним квиты.

активным, роняет масленку и убегает. Вспоминаем Железного дровосека и идем смазывать торчащий ключ в доме «С» (ключ можно сразу и не использовать, а смазать предварительно). Ага — за дверью лестница. Видимо, лежит тебе, рыцарь, длинная дорога наверх, за стариком. Идем в точку «Н», ставим лестницу к стене и смотрим наверх — там закрытый люк. Но человека с мечом в руке не остановит какая-то деревяшка — ударом холодной стали Ас-Саиф прокладывает себе дорогу на второй ярус лесов. Рыцарь осторожно идет по лесам и в конце концов поднимает голову (самостоятельно). Умный сразу различит фигуру с камнем в руке, а глупый будет лицедеять картину собственной смерти. Чтобы отогнать старика, колем его мечом и поднимаемся наверх. Камера опять предупреждает нас об опасности для жизни. Чтобы ее избежать, надо просто мечом перерезать веревку. Далее надо ступать осторожно — каждые три из четырех досок прогнили, и идти можно только по одной. Внимание! Когда вам придется возвращаться, будьте внимательны — на одной из картинок активные зоны слегка смещены (когда вы провалитесь, пойдя по вполне нормальной доске, будет сразу понятно, о чем речь). Поднявшись еще на этаж, продолжаем путь — дорога безальтернативна. По пути на верхнем ярусе можно подобрать кувалду, но при наличии молотка она не нужна. Леса оканчиваются обрывом, через который можно перемахнуть, привязав веревку к кольцу сверху перекладины. Для наведения обратной переправы используем одну из досок, что лежат поблизости, и продолжаем путь вперед и вверх, к пещерам. В последней пещере обнаруживаются признаки жизни. Не стоит открывать занавеску в углу пещеры руками — меч лучше защитит Ас-Саифа от опасностей. Вот теперь можно и поговорить... Так как после вопроса о Симоне старик теряет сознание, вначале его лучше спросить про город Джебус и Теодора (то есть его самого). В углу рядом с ним найдется ведро. В соединении с веревкой, снятой с кольца, получится ведро с веревкой, которым можно набрать воды из колодца (за городской стеной). Чтобы не ходить далеко, объединяем тесло и молоток (или кувалду — что кому ближе) и используем эту комбинацию на кирпич в стене справа от ворот города. Кирпич поддается Ас-Саифу, а за ним обнаруживается шкатулка, вероятно, содержащая то самое письмо Симона, про которое рассказал Теодор. Возвращаемся к Теодору и окатываем



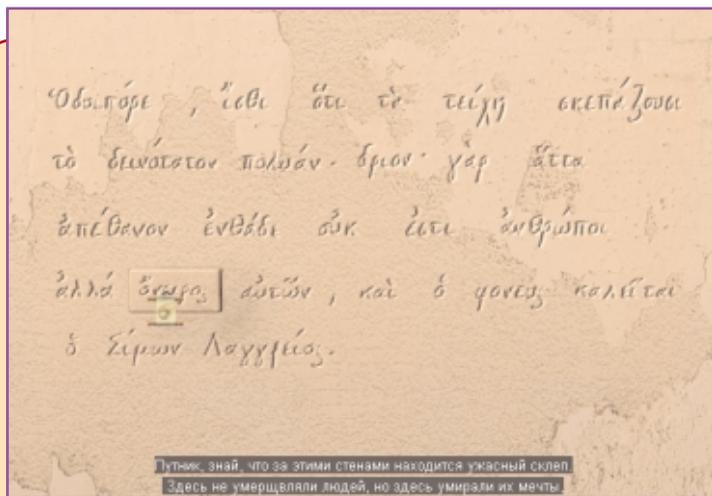
• Люди в сууке не очень-то любезно относятся к путникам, особенно неплатежеспособным.

его водой. На вопрос о шкатулке старик покажет странный гвоздик. Гвоздик в состоянии открыть шкатулку, в которой действительно письмо Симона де Лекруа. Ас-Саиф прочел письмо Симона (не просто прочитал текст, но кликнул на него), обратился к Теодору и разговаривал с ним. В разговоре Ас-Саиф клянется покарать лжепророка и отправляется искать его. Местонахождение Симона знает только астролог Камар, живущий в Иерусалиме на улице Четырех Жемчужин. Нарушая свой давнишний зарок, Ас-Саиф въезжает в Иерусалим...

Иерусалим (CD 2)

Ас-Саиф прибыл на рынок Иерусалима — суук. Но чтобы пройти на его территорию, следует сдать лошадь. Парнишка с протянутой

рукой ничего не знает о Камаре и об улице Четырех Жемчужин, но за серебряный динар (откуда-то он взялся в инвентаре) согласен пристроить Форбаса в конюшню. Теперь можно заняться планомерным опросом местных жителей. Мало кто хочет помочь нам бескорыстно. У продавца фруктов можно разжиться лимоном, но он нам не нужен. Старик с седой бородой соглашается ответить нас по адресу, но в обмен за сундук золотых дел мастера. Тот просит помощи в одном деликатном деле (следует согласиться) и предлагает расшифровать письмо. Продавец растений просто помешан на своем товаре. На вопрос об улице Четырех Жемчужин он загадывает загадку — расположить пять растений на рисунке человека. Правильный ответ (сверху вниз) — артемизия, хелидония, мальва, зеленый анис, зверобой. Кстати, в процессе своего рассказа он намекает, что именно хелидония используется для того, чтобы прояснить скрытый смысл чего-либо. Хелидония висит у него



• Один из последователей Симона некто Искандер навеки отразил в камне свое мнение об этом «пророке».



● Урок ботаники — расположите растения на схеме человека, и да исцелится он!

над прилавком, но даром он ее не отдаст. Надо выждать, когда травник наклонится вниз, и срывать растение кинжалом. Если травник успеет заметить пограву, Ас-Саифа ожидает позорная тюрьма (и конец игры соответственно)...

Сержантские советы

В игре сложно заблудиться. Самым запутанным является город Джебус — его карта приложена. Некоторые затруднения может вызвать и пустыня, в ней самое лучшее — ориентироваться по солнцу. В конце концов, в ней не так много зон, как кажется на первый взгляд. Все остальные перемещения вполне прозрачны и не должны поставить в тупик человека, который до них добрался.



● Темной-претемной ночью, в темной-претемной одежде крался Ас-Саиф к старой сторожевой башне...

Все советуют обратиться к любителю чая Иблису — бывшему вину султана Аль-Камиля, который надзирает над сууком. Иблис просит оказать услугу — можно с ним согласиться (забегая вперед, скажу, что толку от этого не будет). Ему необходимы лечебные травы, которые есть у травника. Травник сразу дает необходимое лекарство, и Иблис просит принести ему еще и чайник. Если согласиться с ним, Ас-Саифа опять отваром и приключением завершится. Поэтому надо искать другие пути.

Хелидония, оказывается, способна расшифровать письмо, и мастер с радостью отдает шкатулку. Старик, получив искомый предмет, соглашается проводить нас, и Ас-Саиф наконец-то попадает на искомую улицу.

На улице можно войти только в кузницу. После разговора с кузнецом Талобом выходит его приятель Исхак. Закончив говорить с ним, можно опять спросить Талеба про металлические части, что лежат на столе. Оказывается, Камар сидит в тюрьме.

Он предсказал покушение на местного властителя, Увак-Хана, и хан, естественно, приказал заточить его в темницу, до тех пор пока он не докажет, что его предсказание было истинным. Исхак хочет построить металлического голема, чтобы освободить Камара. В углу кузницы стоит ведро с водой — жизненно важный предмет. В другом углу — меч: пригодится чуть позже. После всех разговоров со стола можно взять части голема и собрать его на треноге в арке. Сначала, естественно, ставится торс, потом голова, левые и правые части по порядку номеров и кнопки. Исхак предлагает попробовать силу голема — для этого и нужен взятый меч, который следует отдать голему (перед этим крайне рекомендуется сохранить). Но нежить выходит из-под контроля, и единственный способ остановить ее — смыть ведром воды соляные руны. Это нужно сделать очень быстро, или Ас-Саифа ждет скорая и жестокая смерть от разбушевавшейся железяки.

Победив голема, рыцарь решает взять инициативу в свои руки и ночью отправляется в суук. В лавке можно найти железную палку типа фомки (рядом лежит и масляная лампа, но она ни к чему), а у травника на редкость хрупкий запор на входе. В лавке много всякой всячины, но Ас-Саиф точно знает, что ему нужно: рецепт под прилавком справа, настойка горлеца за дверцей слева, пыльца боярышника, мензурка и пара стеклянных флажечек. Мензурка ставится на прилавок, в нее высыпается пыльца, потом настойка, опять пыльца и настойка, результат переливается в пустую бутылку и тестируется на мышке, которая как ни в чем не бывало бродит себе по полу. Интересно, что в лавке можно найти и настойку красного мака (казалось бы — вот оно, верное средство!), но снотворное из него не получится. Получив снотворное, Ас-Саиф отправляется к темнице.

Не сходя с места, наш герой кинжалом сшибает сосульку (холодно у них ночами, в жарких восточных странах), которая в инвентаре почему-то называется «кристаллы». Пройдя чуть вперед (дальше не пускают), слева можно умыкнуть пращу. Посмотрев на охранников, видим, что они жадно пьют воду (хотя в пьянстве замечены не были). Соединив кристаллы с наркотиком и пращей, можно кинуть сей снаряд в водосток (обязательно сохранитесь перед этой операцией), откуда отравы неминуемо впитается в неокрепшую кору их головного мозга. Но расслабляться

ПЕРСОНАЖИ



Астролог Камар предстает перед нами согбенным старцем. Но в его немощном теле таится острый ум и недюжинные познания в астрономии и механике. Помимо того что он умеет определять положение звезд и предсказывать судьбы людей, он построил первого на моей памяти средневекового андроида с программным управлением. А его поведение в темнице достойно самой высокой оценки.



Старый боевой товарищ Ас-Саифа встречается нам уже под самым концом игры. Тем не менее именно он спасает нас от демона, что живет внутри нас. Несмотря на то что впрямую их темно — недаром он является как главарь местных мародеров, грабящих караваны, стремления у него самые что ни на есть светлые. Мы еще встретимся с ним в продолжении этой истории.



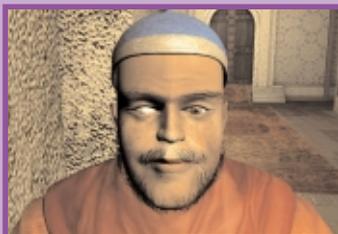
В те далекие времена старец **Кхат**, который, собственно, и рассказывает нам всю эту историю, был еще совсем юношей. Молодой поэт хочет достойно предстать перед халифом Багдадским и воспеть деяния Ас-Саифа ему кажется самым подходящим для этого способом. Несмотря на

ПЕРСОНАЖИ

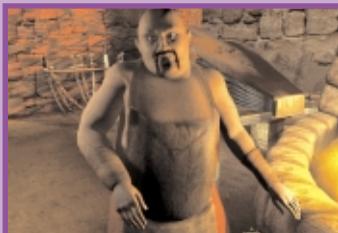
то что Ан-Наб защищает право Ас-Саифа на приватность, судя по всему, Киот все-таки поступил по-своему — иначе мы бы не играли в эту игру.



Мардус — один из воинов, который служил под началом Ас-Саифа, теперь охраняет Увак-Хана. Тем не менее его преданность бывшему командиру настолько велика, что он, почти не колеблясь, пропускает его в дворцовые покои, сознавая, что, по всей вероятности, обрекает своего нового господина на скорую гибель от острого меча.



Раджаб аль-Макур — визирь при дворе Увак-Хана. Как каждый уважающий себя визирь, он мечтает занять трон своего повелителя и видит в Ас-Саифе превосходное средство для этого. Но при этом он не проявляет вероломства по отношению к рыцарю и даже помогает ему в его поисках. В общем-то неплохие они люди, эти визири, только вот лучше не иметь их в собственном подчинении...



Кузнец Талеб не отличается особым умом, но это с лихвой компенсируется его познаниями в кузнечном деле. Он простодушный и открытый гигант,

нельзя, и Ас-Саиф держал меч наготове. Его опасения не были напрасными — из башни выбежал третий охранник, который навеки успокоился, познакомившись с ятаганом. При помощи кинжала с его тела можно срезать комплект ключей и наконец-то войти в тюремную башню.

Внутри башни имеется единственная дверь, к которой подходит один из имеющихся у рыцаря ключей. За дверью — коридор и несколько камер. Все камеры открываются при помощи имеющихся ключей, некоторые из обитателей тюрьмы еще способны разговаривать. Камар находится за третьей дверью по правую сторону. В разговоре с ним Ас-Саиф впервые представляется как Танкред де Нерак. Камар сообщает, что единственным человеком, который может привести рыцаря к Симону, является караванщик Ан-Наб. Его точное положение можно вычислить по звездам при помощи магического шара и приборов из лаборатории астролога. Покинуть темницу Камар отказывается, так как его предсказание еще не исполнилось, а он очень ревностно относится к своей репутации хорошего астролога. После беседы Ас-Саиф получает магический шар и возвращается в кузницу.

Происходит общение с Талебом и Исааком, и последний соглашается отвести рыцаря в библиотеку астролога. Наша цель — отыскать по звездам караванщика. Начинаем помаленьку осматриваться. На кровати в алькове можно подобрать ключ. С дальнего стеллажа — собрать большой хрустальный шар и зубчатое колесо. На ближнем к Исааку стеллаже стоит небольшая шкапулка, которая открывается найденным ключом. Внутри оказывается рамка для звездной карты и двенадцать символов, которые изображают созвездия. К сожалению, их названия не соответствуют общепринятым знакам зодиака. Подсказку можно найти в одном из глобусов, точнее, в нижней его части. После того как рыцарь освободит нижнюю половину глобуса от всякого мусора, станут видны контуры созвездий в том порядке, в каком их следует выложить. Из-за геометрических искажений понять это не так просто, как хотелось бы. Складывать карту надо на столе, который стоит рядом с Исааком, и производить это сложное действие необходимо в следующей последовательности: кабан, олень, заяц, рыцари, ишак, наяда, дракон, павлин, соколы, аист, сом, кошка, начиная с самого верхнего справа сектора по часовой стрелке. Получив карту, присмотримся



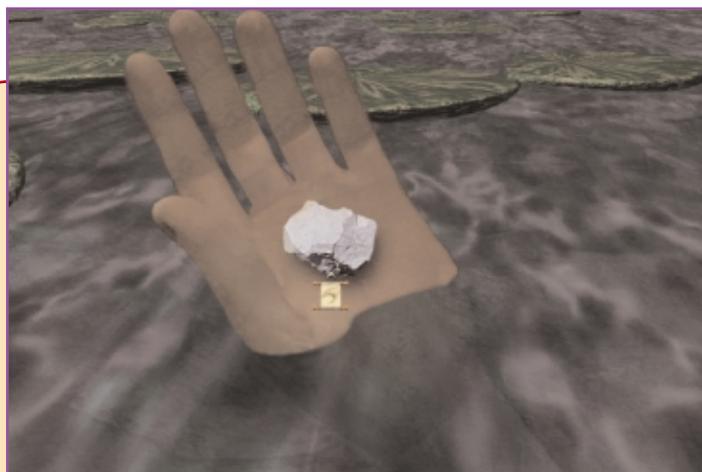
● Неплохой механизм для средних веков. Он даже может решать достаточно сложные навигационные задачи — например, отыскать Сириус.

к трехстворчатому шкафу в углу. В центре есть ось, на которую можно надеть карту. После ее поворота так, чтобы рыцари оказались сверху, можно нажать на треугольный выступ над картой, и справа откроется дверца. Ба, да это андроид! Не ЗРЮ, но тоже вполне похож на человека. Правда, у него не хватает левого глаза, ну да это дело поправимое. В качестве такового вполне пригодится шарик, выданный астрологом. Танкред де Нерак выкатывает андроида на балкон и начинает изучать его устройство сзади. Да и тут все в плачевном состоянии! Шестеренка, снятая со стеллажа, находит свое законное место в верхней части механизма. После этого можно вращать параллелепипед, на котором изображены четыре времени года. Что там нам говорили по поводу того, когда Сириус показывается над горизонтом, — в конце зимы, ка-

жется? Поворачиваем брусок на зиму, обходим андроида и вкладываем в его руку сначала звездную карту, а потом и большой хрустальный шар. Начинаем вращать карту. В некоторый момент на поясе андроида появится светящееся слово — «Иерусалим». После второго щелчка по надписи Танкред видит в хрустальном шаре облик какого-то человека. Рыцарь отправляется прямо во дворец исполнять предсказание астролога...

Увак-Хан

Танкред де Нерак отправляется исполнять предсказание астролога — убить Увак-Хана в его собственном дворце. При входе в покои хана часовым стоит Мардрус — один из давних боевых товарищей Ас-Саифа. Несмотря на то что Танкред не скрывает своих намерений, он пропускает его



● Несчастный нашел здесь последний приют. Но он сохранил самое ценное, что у него было, — редчайшую белую серу.

внутри. Правда, рыцарю придется сдать все свое оружие. Придворный вельможа Раджиб аль-Махут также не скрывает, что не очень-то жалуется своего повелителя и не прочь бы занять его место. Наш герой попадает во внутренние покои хана. После весьма содержательного разговора ему предлагается заслужить право на поединок, продемонстрировав, что он достоин сразиться с правителем. Раджиб древним колдовством при помощи восковой фигурки останавливает жизнь наложницы и предлагает нам найти правильный выход из ситуации. Слева от Раджиба — пьедестал, на который можно поставить восковую фигурку и аккуратно вытянуть из нее иглу. Но это будет не самый правильный выход из ситуации. Более того, для наложницы (а потом и для рыцаря) это обернется летальным исходом. Гораздо лучше опустить светильник, который висит еще чуть левее, и растопить воск от его жара. Наложница спасена, но нам предлагается новое задание. Следует уравновесить весы, используя выданный набор гирек. Не на всех гирях обозначения написаны достаточно четко, но, если на правую чашу положить гири с надписями 10, 10, 9 и 7, а на левую — все, что осталось, весы уравниваются, а ящик в основании весов приоткрывается. Открыв его полностью, рыцарь извлекает из него огниво и припрятывает его до лучших времен. Раджиб тем временем предлагает испытать тело Танкреда. Напротив весов на ковре лежат лук и стрелы. Подобрав оружие, настоящий рыцарь обязательно сохранится. При приближении к хану на героя нападает боевой сокол. Единственный шанс уцелеть — вовремя сразить его метко пущенной стрелой. После этого следует поединок рыцаря и хана с летальным исходом для последнего (кто бы сомневался). Раджиб в самом деле не планирует никаких подлостей и после обмена репликами вручает нам ключи от камеры, где томится астролог. Ключ действительно отпирает клетку, Камар свободен и отправляется с Танкредом в караван-сарай — искать караванщика Ан-Наба.

Караван-сарай

Ну вот мы и в хопре... то есть в караван-сараях. Слева за верблюдами сидит какой-то купец. На вопрос об Ан-Набе он подтвердил, что тот где-то неподалеку. За ним на колонне висит факел — его можно спокойно взять, пригодится. Пройдем чуть дальше по центру. У палатки на насесте

Сержантские советы

Как во всяком порядочном квесте, любое действие в этой игре — правильное. Вам не придется кусать локти, что вы забыли прихватить безделушку три уровня назад. Но убить вас все-таки могут, а пункт меню «Продолжить» восстанавливает не состояние перед смертью, а последнюю сохраненную игру. Так что периодически сохраняйтесь. И обязательно сохранитесь перед действиями, которые производятся на время — они особо отмечены в тексте.

сидит сокол — посмотреть на него можно, а брать крайне не рекомендуется — обвинение в воровстве и жестокая казнь неизбежны. Лучше поговорить с сидящим неподалеку темнокожим человеком. Правда, он все равно не знает, где караванщик. Если пройти чуть вперед, человек в зеленых одеждах скажет, что Ан-Наб, по всей видимости, ухаживает за своими животными. Его можно найти внутри загородки, где также стоят Талеб и Исхак. Но поговорить можно только с Ан-Набом — он принимает роды у козы. После разговора он дает брошь, которую передал ему Симон де Лекруа. Симон отправился искать место под названием Айн-Ас-Сарах, но что это такое, караванщик не знает. Внимание! С Ан-Набом надо говорить до последней возможности, иначе игра застопорится. При последнем разговоре не выводится название темы — видимо ошибка переводчиков. Последовав его совету, Танкред идет разыскивать хоть какую-нибудь географическую карту в этом месте. Справа в тени двое играют в шахматы. Рядом с одним из игроков лежит увеличительное стекло, по всей видимости, совершенно бесхозное. После разговора с одним из игроков рыцарь соглашается помочь ему выиграть партию. Для победы необходимо переместить белого слона так, как показано на рисунке.

• Не играют женщины в шахматы заморские. Зато образованный рыцарь Танкред де Нерак поставит мат в один ход любому бедуину.



Черным следует полный и безоговорочный мат, а благодарный бедуин отдает свою карту. За игровыми стоит несколько корзин, из одной можно извлечь навозные лепешки. Между корзинами время от времени бегают мышь — при некоторой тренировке ее тоже вполне реально поймать. Теперь самое время проконсультироваться у Камара в самой дальней палатке слева. Если палатка закрыта, следует вернуться к Ан-Набу и завершить разговор с ним. Камару кажется, что Айн-Ас-Сарах переводится как «источник пустыни», но точно он не уверен. На полу палатки Камара лежит игла, которой место в нашем инвентаре. При взгляде на брошь (просто выбрать ее в инвентаре) Танкред не может ничего разглядеть. Ему поможет увеличительное стекло — становится виден кодовый замок из пяти цифр. Камар, как он считает, сообщает достаточно сведений, чтобы открыть этот замок. Но поскольку слова его темны так же, как и вся наука астрологии, понять ничего толком не удастся. Поэтому сообщаем результат — при помощи иголки следует нажать цифры 1, 2 и 5, и после этого брошь сложится. Сложенную брошь следует применить на карту, которую мы добыли в честной игре — теперь ее можно наконец-то забрать с собой. Снова идем в палатку к Камару и беседуем с ним (на вопрос следует ответить «да», но других вариантов почему-то не предлагается). Кстати, если использовать карту, то на нее можно положить брошь — она приняла вид глаза. Верхняя ее часть указывает на крепость Аламут — нашу следующую точку. После разговора Камар входит в загородку к караванщику. Отправившись следом, Танкред спрашивает Талеба. Брошь — это Око Пустыни — один из символов последователей Айн-Ас-Сараха. Айн-Ас-Сарах — Старец Горы — глава ордена ассасинов, или, другими словами, наемных убийц. Его можно найти в крепости Аламут в Северных горах, куда отправляется караван

Персонажи

в крепких руках которого даже прочная сталь послушнее мягкого воска. Ему по плечу и создание голема по проекту Исхака, и модернизация ятагана Ас-Саифа для борьбы с нежитью в пустыне. Он также сообщает ряд ценных сведений, которые помогут достичь цели нашему герою.



Мастер Тадор — последний житель Джебуса, не считая бродячих собак. Он пытается перестроить город по собственному плану, используя свои познания в движении светил и строительные навыки. Он единственный, кто не захотел расстаться с мечтой об идеальном городе для всех и все еще надеется завершить свой труд. После визита Ас-Саифа завершать будет уже нечего — город поглотит пламя, а мастер будет в бессильной злобе комично прыгать чуть ли не выше собственного роста. Коммунизм, однако, построит не удалось — видимо, карма.



Усан-Хан, властитель Иерусалима, бывший господин Ас-Саифа, с которым его связывает не одно кровавое дело в прошлом, обречен пасть от руки своего бывшего вассала. Пророчества должны сбываться, на то они и пророчества. И даже если этим пророчествам слегка помочь — что из того. Ведь Камак не выйдет из темницы, пока его обещания не исполнятся, а он все еще нужен рыцарю, чтобы отыскать пресловутого Симона де Лекруа и покарать его за все то зло, что он принес в жизнь нашего героя.

Сержантские советы

Интерфейс игры вполне традиционен. Курсор принимает различные формы, находясь в активных зонах экрана. Отдельно выделены действия: «взять» (пустая рука), «говорить» (указательный палец), «использовать» (рука с предметом), «рассмотреть» (открытый глаз), «закрыть» (закрытый глаз). Единственная особенность — разговоры. Темы разговоров показываются на щите с изображением креста в инвентаре. Проведя курсором по кругу, можно просмотреть все доступные темы — они выводятся всплывающими надписями.

Сержантские советы

Далеко не все предметы и активные зоны необходимы для прохождения игры. Тем не менее, для того чтобы полностью насладиться приключением, рекомендуем вам, что называется, пощупать их все. В конце концов люди старались, придумывали, программировали, озвучивали...



● Урок астрономии — карта звездного неба. Созвездия носят непривычные имена, но при сноровке в них угадываются все тот же зодиак.

Ан-Наба. Поговорив с нами, караванщик соглашается взять нас с собой, но в обмен на услугу следует очистить от нежити оазис, который лежит на пути каравана. Это, конечно, не слишком низкая цена за путешествие, но выбора у нас нет, приходится соглашаться. Талев предлагает выковать магическое оружие против людоедов и вампиров, но ему для этого нужны три серных камня — черный, красный и белый. Женщина в дальней палатке, из которой ушел Камар, согласна дать один камень, но в обмен на ловчего сокола. По ее совету Ас-Саиф бросает пойманную мышку в стеклянную бутылку рядом с ее палаткой. После этого ему остается только устроить небольшой пожар — он совмещает навозные лепешки и горящий факел и полученным «напалмом» поджигает тряпки возле верблюдов (вот, наверное, ароматное было зрелище!). Затем необходимо быстро снять с сокола шапочку, которая закрывает ему глаза, и отвязать его от насеста. Мадам выполняет свое обещание и отдает черную серу. Танкред отправляется во дворец, где на троне уже возлежит Раджиб аль-Махут. Раджиб соглашается отдать камень, если Ас-Саиф убедится в том, что ему он действительно пригодится. Рыцарь, как любой нормальный человек, открывает сундук и извлекает из него чернила. Слева стоит графин — он тоже пригодится. Справа — пустая чаша: в нее выливаются чернила и окунается графин. На донышке его проступают невидимые раньше письмена. В них говорится о том, что вампиры, обитающие в пустыне, боятся воды. Раджиб отдает

красную серу, но белой серы у него нет — ее недавно украли. Белая сера питается солнечными лучами и является грозным оружием против вампиров и людоедов, но ее еще надо найти. Танкред возвра-

щается в кузницу и разговаривает с Талевом. Тот согласен выковать магическое оружие из того, что есть, и рыцарь отдает свой меч кузнецу. Каббалист Исхак тем временем хочет создать заклинание для вызова ангела-хранителя Танкреда. Для этого необходимо правильно записать магический символ дня рождения героя — правильный порядок указан на рисунке.



● Каббалистика — предмет еще более сложный, нежели астрология. Тот, кто не понял, чего хотел Исхак, увидит ответ на этой картинке.

Камар также делает свой подарок, и наш герой отправляется в финальное путешествие.

Пустыня

На рассвете Ас-Саиф покинул лагерь каравана и отправился в пустыню. До вечера ему было необходимо расчистить путь. По дороге он подобрал ветку дерева. Перейдя через ручей, он нашел куст, рядом с которым на песке лежала чалма. Из ветки и чалмы получился великолепный факел. Куст же был безжалостно срублен мечом и засунут в безразмерную дорожную сумку. Вернувшись назад и пройдя по другой стороне ручья (по той, где он оставил лошадей), рыцарь обнаружил подходящий камень. Положив на него куст, он поджег его при помощи огнива и зажег от получившегося костра свой импровизированный факел. Продолжая бродить по пустыне, Танкред обнаружил винтовую лестницу, которая спускалась в узкое ущелье. Спустившись до самого дна, он отыскал лужицу, затянутую какими-то водяными растениями. Раздвинув листья мечом, Танкред разглядел руку какого-то несчастного, который встретил здесь свой последний час. Разжав мечом пальцы, он взял из ладони утопленного кусок белой серы.

М-да, не воруй — не поймают... Кстати, все это следует сделать достаточно быстро, так как иначе призраки, обитающие здесь, воспользуются вашей нерешительностью и оборвут нить вашей жизни. Почему-то решив, что настал самый сложный момент во всей истории, рыцарь сжигает пергамент, используя его на водопаде. Вода начинает резко прибывать, появ-

ляются вампиры, и мы оказываемся наверху, напротив нас — двое врагов. В этом месте первый раз в игровом процессе используется изометрическая проекция. Идти на них — верная смерть. Цель — встретиться с вампиром, находясь в воде. Для этого нужно прыгнуть вниз вправо (с точки зрения внешнего наблюдателя), потом вниз влево, вверх влево (пересекаем реку), два раза вниз влево и наконец вниз вправо. Следует достаточно долгий ролик, в котором мы возвращаемся в лагерь, встречаемся с поэтом Киотом (который, собственно, и рассказывает всю эту историю), на нас нападают местные бандиты, но Ас-Саиф узнает их предводителя — Карадока — и дело заканчивается миром. В лагере необходимо последовательно поговорить со всеми троими, кто сидит у костра. Ас-Саифа интересует единственное: что известно о Старце Горы. После разговоров рыцарь засыпает, и снится ему, что он сражается с каким-то демоном в изометрической проекции. Он может призвать на помощь одного из тех, кого он встретил на своем пути — все персонажи перечислены в инвентаре. Для помощи подходит только Карадок, после чего приключение заканчивается. В лучших традициях кинематографа появляются титры «продолжение следует». Будем надеяться на то, что и вторая часть этой истории, которая уже вышла за бугром под названием The Secrets of Alamut, не ускользнет от внимания наших локализаторов. **MC**