

**Ерик Берт  
ΓΕΡΟΥ**

**книга-цара  
2015 г.**

Copyright © Eric Berth 2013

**френска**  
**първо издание**  
**©СДРУЖЕНИЕ „КНИГИ-ИГРИ“ 2015**

© Превод от френски: Николай Гьошев  
© Корица: Светлана Мурджева  
© Илюстрации: Светлана Мурджева, Патрик Герет  
и antiqueimagesdotnet

Редакция: Юри Иванов  
Корекция: Жанета Николова  
Препечат и дизайн: Георги Миндизов  
Издава: Сдружение „КНИГИ-ИГРИ“  
Разпространява: БГ Книга  
Град София, 2015 г.  
ISBN: 978-619-7160-04-8

Ерик Берт  
**ГЕРОУ**

художник на корица: Светлана Мурджева



книга-изра  
2015 г.

Здравейте, приятели!

В ръцете си държите „Герои“ на Ерик Берт - книга трета от нашата поредица от съвременни преводни книги-игри. Избрахме я не само защото е носител на златен медал на конкурса „Yaztromo“ (така както и „Съновидение“ на Емануел Кери), но и заради интересната и иновативна схема на игра. Досега в България не е излизала подобна книга-игра. Може би единствено „Черната маска“ на Майкъл Майндкрайм има сходен геймплей, но и разликите между двете са доста съществени.

„Герои“ не е лесна книга-игра и най-вероятно няма да успеете да стигнете до успешния край от първото изиграване. Тя е от онези приключения, които ви се иска да разчепкате и да проверите всички възможни варианти на изиграване. А те не са малко, уверяваме ви. Всеки път ще се натъквате на нови герои или на нови мисии. Подобно на „Тихото училище“ и тук в края на книгата сме подготвили различни предизвикателства за читателите. Надяваме се да ви харесат.

А сега малко предварителна информация относно следващата книга от поредицата. След „Герои“ очаквайте „Генезис“, едно научнофантастично приключение, което ще ви отведе в дълбините на Космоса на планетата Ледхем. Ще трябва да се борите за оцеляването си, след като непознат космически кораб се разбива в миньорската станция, на която работите. Сигурни сме, че любителите на фантастиката сред вас няма да бъдат разочаровани.

Това е от нас. До нови срещи!

Може да намерите повече информация за нашите издания на сайта **[www.LegacyOfKreya.com](http://www.LegacyOfKreya.com)**, където ще откриете и допълнителни материали към тази книга: дневник, интервюта и т.н. Всички новини за жанра може да научите на **[www.knigi-igri.bg](http://www.knigi-igri.bg)**, както и на форума към него.

*Екипът на Сдружение „КНИГИ-ИГРИ“*

## НЯКОЛКО ДУШКИ ОТ АВТОРА

Обикновено изпитвам силно противоречиви чувства, докато пиша. Задоволство, когато имам ясна идея и думите идват от само себе си. Нервност, когато осъзнавам волно или неволно, че някои части не си напасват, така както бих искал. Униние, когато часовете си минават без видим резултат върху белият лист. Вълнение, когато ми хрумва идея, която може да реши даден проблем. Еуфория, когато прочета последния епизод и всичко добие финален вид.

Рядко се случва да изпитвам страх от това да напиша определен текст.

Но точно такъв беше случаят с настоящата книга.

Аз съм част от едно така да се каже междинно поколение на френските автори на книгите-игри. Предишното в младините си беше живяло в свят доминиран от англезичните книги-игри, и произведенията им традиционно бяха ориентирани към героичното фентъзи, в което проучваш подземия и играеш с анонимен авантюрист въоръжен с меч. Тези от новото поколение са израснали в свят с Интернет и рано са имали достъп до новите заглавия и експлоатират нови теми на едно по-високо стилистично ниво, и по теми за по-зрели читатели.

Аз по-скоро се поставям по средата между тези два типа автори. Винаги съм искал да сътворя нещо, което да е вдъхновено, както от поредицата за Самотния Вълк, така и от психологическите приключения написани от Роман Бодри, или тези на Емануел Кери – истории все още в жанра фентъзи, но с един много по-дълбок и впечатляващ сюжет.

Навремето, английските книги-игри бяха затънали дълбоко в скучната си класицизъм, и никои от нас не е подозирал например, че в България например е съществувал общност, толкова продуктивна и талантива. Новите

френски автори дадоха импулс на жанра и за нас, феновете, бяха като месо, като фар в сенките, които да следваме. Под тяхно влияние, реших и аз да пропиша, но осъзнавайки, че трудно мога да достигна нивото им. И все пак, фактът, че четете това означава, че по един или друг начин съм успял да се доближа до тях, че от обикновен читател съм се присъединил към тези, които се надяват на свой ред да забавляват и радват останалите.

Донякъде е иронично, че тази книга е също героично фентъзи, тъй като поначало беше замислена единствено само като един подарък по случай десетгодишнината на конкурса Yaztromo, годишния френски конкурс за аматьорски книги-игри. Всички описани герои и теми в нея са взаимствани от книги-игри, които са участвали в конкурса през тези десет години. Определено ми беше забавно да ги събера на едно място, да ги съчетая в опит да се получи една забавна игра.

В заключение, ще цитирам Сервантес, като кажа, че не очаквам от теб, читателю, никаква милост. Критиката, така каквато трябва да бъде, не извинява грешките, а подчертава проблемите.

Но ако съвсем случайно тази книга ти се стори интересна, то ще бъде изключително щастлив.

**Ерик Берн**

P.S. Едно голямо благодаря на Николай Гьошев за тази възможност, както и на Мартин Шарбоно, Емануел Керо и всички останали, без които тази книга нямаше да види бял свят.

## ВЪВЕДЕНИЕ

Слънчевите лъчи едва-едва проникват през клоните на високите боровете, покриващи околните хълмове. Сред боровете са сгушени няколко изолирани селца, чиито жители разчитат единствено на собствените си сили, за да оцелеят. Още по-малобройни са укрепленията, които трудно могат да бъдат наречени замъци. Обитателите им са просто безмълвни свидетели на случващото се около тях. Гъста мъгла винаги пада тук със залеза на слънцето и се вдига чак на зазоряване.

Няма съмнение. Вече си в Илдре.

Илдре е дом на хиляди легенди, малко от които с щастлив край. Те разказват за кръвопийци, вещици и техните демонични ритуали, а също и отмъстителни призраци, бродещи нощем из горите в преследване на своите убийци.

Естествено, всички тези легенди в по-голямата си част са измислици, силно разкрасени и пропити с романтика. Истината зад тях винаги е по-грозна и по-брутална.

В Илдре гъмжи от чудовища – върколаци, вампири, превръщащи се... Има и същества толкова странни и ужасяващи, че дори нямат имена. Те съществуват, те са тук, те са част от ежедневието на местните, които ги избиват бавно и методично. Ликантропията и вампирясването не са нещо свръхестествено или резултат на непозната магия. Те са болести като всички останали, които понякога се появяват епизодично, а понякога предизвикват цели епидемии, а най-често се „лекуват“ с метални остриета и огън, а



не с билки и отвари.

Реалните истории за легендите са за майки, които убиват децата си, защото последните имат по-развити кучешки зъби. За набедени във вешерство или смяна на формата, изгаряни живи от разгневена тълпа. За благородници, избивани в имененията си без съд и присъда заради подозрения, че са склучили сделки с тъмни сили.

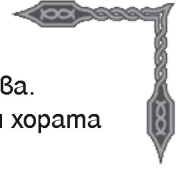
Всеки, който прекосява Илдре, бързо разбира при първия си контакт с местните, че те са много по-груби и нелюбезни от жителите на другите земи. Въпреки че съседното кралство претендира, че контролира Илдре, този регион на практика е неутрална територия, заобиколена отвсякъде от много по-плодородни земи. Контрабандисти използват пътищата тук основно, за да прекарват стоки със съмнителен произход, а някои от тях дори са си построили убежища в дълбоките гори, далеч от всякаква власт или закон. Другите „чужденци“, които могат да бъдат срещнати по пътищата, са ловците на глави.

Като изключим тази компания от зли хора, населението на Илдре е съставено предимно от селяни, чиято единичка цел от поколения е да оцелят, и от бежанци, които предпочитат опасностите в тукашните планини пред религиозните гонения там, откъдето идват. Мнозина от тях първоначално съжаляват за този избор след „радушното“ посрещане на местните, но с времето повечето успяват да се приспособят и да се слаят с ксенофобската и параноична маса.

Накратко казано, Илдре е една пропаднала земя, извратена и опустошена в корените си.







Но сега ти си тук, за да сложиш край на това.

Естествено, нямаш намерение да промениш хората за ден.

Като за начало би било добре да решиш проблема с чудовищата. Страната е богата на природни ресурси, най-вече дървен материал и метали. Но сега притеснението на местните, че могат да бъдат изядени от съществата в сенките на горите, води до залостване на вратите и прозорците още преди пагането на нощта и така жителите прекарват по-голямата си част от ежедневието си в страх от мъртвите. Ако това се промени, ще има надежда.

За да решиш този проблем, възнамеряваш да изпробваш нова стратегия. Няма да се бориш с последствията, а с първопричината за тях.

Проучванията ти показват, че свръхестествените случки, които са извън природните закони, са доста често наблюдавани в Илдре, отколкото в която и да е друга част на света. Решен си да откриеш причината за това странно явление и да я премахнеш.

В мига, в който еуфорията те изпълва, остра болка преминава през тялото ти, подобно на електричество, която те парализира за миг. След броени секунди успяваш да възстановиш контрола върху сетивата си. Посланието е ясно. Напомнено ти е, че трябва да спазваш правилата на играта. Нямаш право лично да се намесваш.

Но това няма значение. Скоро ще си в странноприемницата, за да направиш това, което умееш най-добре:

**Да наемаш смели герои!**





## Правила

### Един оттеглил се герой

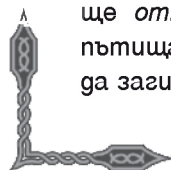
В това приключение ти, читателю, поемаш ролята на Стария мъгрец, мистериозна личност, която обикаля света, за да се бори със Злото. Навремето ти беше прочут и горд магьосник, който невинаги се сражаваше на страната на Доброто. Но един ден те застигна ужасно проклятие, заради което не можеш да вземаш пряко участие в борбата със злите сили чрез магическите си сили...

Всичките ти опити да се пребориш с проклятието бяха неуспешни. Въпреки това, все още можеш да наемаш герои и да им възлагаш мисии. Ако не вземаш пряко участие в задачите, които им поставяш, проклятието не се активира.

Приключението ти започва в една странна приемница, от която няма да излизаш много-много, но пък от нея ще изпращаш герои на съдбоносни задачи из Илгре. Разделено е на повтарящи се етапи: **Наемане**, последвано от **Мисия**.

### Наемане

**Списъкът с герои** се намира на последната страница на книгата. За дадена мисия ще можеш да *наемаш* онези от тях, които са налични към даден етап от играта – някои ще са на разположение още в началото, други ще *отключиш* по време на приключението, с някои пътищата ви може да се разделят, а някои може дори да загинат.





Въпреки че си добър в това да намираш умели изпълнители за опасни мисии, понякога стават и недоразумения. Не липсват и авантюристи, които са готови за момента да приемат каквато и да е задача срещу минимално възнаграждение, но ползата от тях е съмнителна. Най-добрите и с най-големи шансове за успех обикновено са с труген характер и за добро или лошо имат своите специфични условия относно наемането. Ще имаш възможност да използваш две основни категории наемници.

В първата са **ПРИКЛЮЧЕНЦИТЕ**, които се срещат под път и над път. Техният брой е неограничен и наемането им е евтино. За 2 жълтици може да наемеш **приключенец** на средно ниво, който няма определена Специалност, а за 5 жълтици можеш да наемеш по-опитен приключенец, който притежава някои от следните *Специалности*: **БОЕЦ**, **ДИПЛОМАТ**, **ТЪРСАЧ** или **КРАДЕЦ**. Надеждността им обаче е съмнителна и те не разполагат със специална екипировка или предмети, **а предоставената им от теб екипировка остава за тях и се брой за изгубена след съответната мисия**. За всяка следваща мисия приемаи, че наемаш нови приключенци.

В другата категория са **ГЕРОИТЕ** – Всеки от тях има име и предистория, които човек си заслужава да запомни. Те се отличават със специфични характеристики и умения. Понякога имат повече от една *Специалност*, а в някои мисии има епизоди, които са достъпни единствено за конкретни герои. Подходящият герой на подходяща мисия може да я завърши много по-успешно,





отколкото обикновен приключенец. За разлика от приключенците, за героите е важно да знаеш, че когато изпълнят *мисия* за теб, те запазват натрупания опит и екипировка.

За нещастие, талантът си има цена, а когато се отнася до луди глави като тези, то тя често не е в жълтици. Ако искаш да наемеш някой герой, трябва да отидеш на съответния епизод срещу името му в ***Списъка с герои***, където ще прочетеш информация за него, включително при какви условия би се съгласил да работи за теб.

На мисия ще пращаш всеки път само по един наемник. Внимавай да не достигнеш до ситуация, в която не можеш да си позволиш никого – тогава играта за теб ще приключи!

## Мисия

Веднъж след като сте се спазарили с твоя наемник, трябва да му възложиш мисия от ***Списъка с мисии***. В този случай отиди на епизода срещу името на мисията, на която си решил да го пратиш, и следвай инструкциите в него.

Преди всяка мисия имаш възможност да гадеш един-единствен ***предмет*** на наемника, който да му помогне в изпълнението. Може вместо това да му предоставиш ***информация*** (какво представлява тя е описано по-долу), като за целите на играта тя се брои за един предмет. Можеш, разбира се, да го пратиш на мисия и без да му даваш нищо, освен съответното заплащане.

***Наемниците имат навика да се привързват***





**към дадените им предмети и след изпълнението на мисията не можеш да си ги вземеш обратно, независимо дали става въпрос за герои или приключенци!**

**Изключение 1:** Ако герой получи предмет като заплащане, той не влиза в лимита от 1 предмет, с който той може да разполага.

**Изключение 2:** Ако един герой изпълни за теб повече от една мисия, във фазата **Наемане** ти отново можеш да му дадеш предмет. Така например може да се окажеш с герой, който да притежава четири предмета след втората си мисия: два, с които си му платил, за да изпълни мисията, и два, които си му дал, за да му помогнат.


С изключение на случаите, в които е посочено изрично, всички провалени мисии могат да бъдат започнати отново (стига да имаш наемник, когото да изпратиш), но тези, които са завършени успешно, трябва да зачеркнеш от Списъка с мисии. Една мисия се приема за успешна, ако преминеш през епизод, който започва с думата **Успех!**

След всяка мисия, все едно дали е завършила с успех, или наемникът се е провалил, трябва да преминеш на епизод 50, където протичат случайни събития между стандартните етапи. След това се връщаш на Списъка с герои и започваш отново с наемането.

## Предмети

В това приключение през ръцете ти ще преминат повече или по-малко полезни предмети, които даваш на наемниците си, за да им помагат в тяхната мисия или





заплащаш наемане на герой с комбинация от пари и предмети или комбинация от два или повече предмета. Предмети, при които стойността е отбелязана като [-], не могат да бъдат предлагани вместо пари.

## Информация

Предоставянето на **информация** се брои все едно си дал **предмет** на избрания герой. Тя обаче има предимство пред предметите, тъй като може да бъде давана неограничен брой пъти (т.е. това, че си я споделил веднъж, не означава, че преставаш да я имаш).

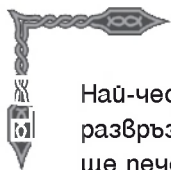
## Кодови думи

Кодовите думи служат за отчитане на напредъка ти в историята. Те отбелязват събития, които са се случили, и за някои от тях е от значение кой герой е предизвикал даденото събитие. В тези случаи ще ти бъде указано да сложиш името на съответния герой в скоби след кодовата дума.

Ако тя е получена по време на мисия, изпълнявана от приключенец, или в ситуация, в която участваш самият ти, не записвай име на герой (дори и да има подобно указание в текста).

## Репутация

В началото на това приключение в очите на местните не си нищо повече от подозрителен старец, който изглежда потенциално опасен. Колкото повече точки **Репутация** имаш, толкова по-склонни ще са те да ти помагат с информация, подкрепа и предмети.



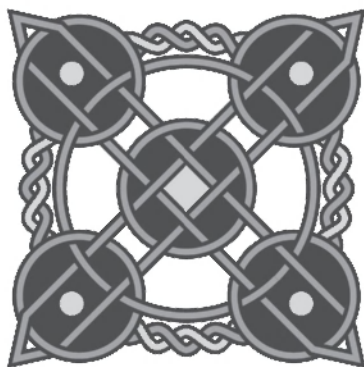
Най-често тези точки ще се увеличават при щастлива развръзка на някои от мисиите и така малко по малко ще печелиш доверието и помощта на хората в Илдре.

В началото започваш с 0 точки **Репутация**. Стойността няма ограничение нито в положителна, нито в отрицателна посока.

#### Предизвикателства

В края на това приключение ще откриеш списък с предизвикателства, които добавят специфични цели към приключението. Добре е да ги прочетеш чак когато си изиграл поне веднъж приключението, тъй като издават част от сюжета, а и ще направят играта прекалено трудна при първо изиграване.

Сега продължи на епизод 1, където започва приключението.



# 1

Не за пръв път кракът ти стъпва по тези земи, но предишните ти посещения са били единствено, за да разрешиш конкретен проблем. Никога не си провеждал кампании в толкова голям мащаб, но все пак си успял да завържеш някое и друго познанство. Това ти помага при убеждаването на собственика на една често посещавана странноприемница да ти осигури стая и дискретност за по-дълъг период. Разбира се, всичко става срещу заплащане на доста добра сума, заради която в кесията ти почти не остават жълтици.

Първоначално прекарваш времето си в събиране на информация, но без особен резултат. Ровенето из архивите на местните свещеници и подслушването на разговорите и бърборенията на пияни пътници не ти помагат да си изградиш ясна картина за първопричината на случващото се тук.

Като за начало ще трябва да събереш информация от по-достоверни източници. За тази цел набелязваш няколко мисии:

## Местните (15)

Вид на мисията: Преговори (♥)

Трудност: Лесна

Тази мисия не предполага какъвто и да е сблъсък с чудовища. Трябва ти някой, който да се смеси с местните, да измъкне от тях полезна информация, да потуши евентуално недоволството срещу теб и дори да измъкне малко средства за подпомагане на каузата ти. Ти самият не си много убедителен, така че трябва





да се довериш на някой обаятелен и чаровен герой за тази задача.

Специално условие: Тази мисия не приключва с успешното ѝ изпълнение като всички останали. Няма запис „Успех“ и може да бъде изпълнена толкова пъти, колкото желаеш, стига да имаш подръка необходимия наемник.

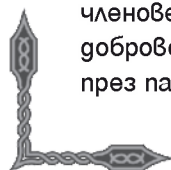
Важно: Всеки герой може да изпълни тази мисия само веднъж!

### **Оргенът на убийците на чудовища (25)**

Вид на мисията: Преговори/ Кражба (♦, ♥)

Трудност: Лесна

Оргенът на убийците на чудовища е сравнително малка организация, която в продължение на поколения се бори за унищожаването на всичко, което противоречи на естествения ред в природата. Методите, които използват членовете му, понякога са толкова брутални, че дори „нормалните“ местни се страхуват от тях. Заради маниакалния фанатизъм, изолираността от обществото и праволинейността си последователите на ордена често са по-малко желани от тези, срещу които се борят. Оргенът разполага с богат архив за сблъсъците си с всякакви чудовища, съдържащ информация, която не е за пренебрегване. Същевременно в него са развили параноята до ниво на изкуство, така че споделянето на знания ще бъде трудно. Трябва ти герой, който е достатъчно талантлив, за да убеди членовете на ордена да ти предоставят информация доброволно, или достатъчно умел, за да се промъкне през пазачите на архива.





### **Замъкът на графа (35)**

Вид на мисията: Проучване (♦)

Трудност: Лесна

Замъкът на последния владетел по тези земи е сред местата, където е възможно да откриеш документи, съдържащи важна информация. Въпреки че целият графски род е изтребен от ловец на вампири и част от замъка е унищожена от мистериозен пожар, все още е възможно да намериш интересни неща в подземията му.

Имението е изоставено и не е изключено разни същества да са се настанили там, но доколкото знаеш, те не са опасни, така че това би трябвало да е лесна мисия.

### **Баба Яга (45)**

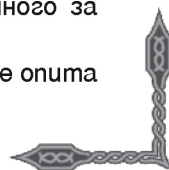
Вид на мисията: Преговори

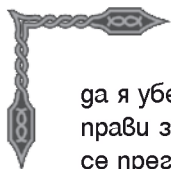
Трудност: Средна

Не е трудно да се натъкнеш на вещици в Илдре, но в повечето случаи те не са кой знае колко по-наясно как наистина се случват нещата от останалите жители наоколо. Повечето са стари жени, които познайват две-три магии или по някое и друго защитно заклинание.

С Баба Яга е различно. Тя е вещицата на вещиците. Възрастта ѝ се измерва с векове. Предполага се, че е убивана безброй пъти, изгаряна, давена и нарязвана на парчета, но това никога не ѝ пречело да се появява отново и отново, понякога след десетилетие, а друг път още на следващия ден. Ако някой знае много за тези земи, това е тя.

Има големи шансове пратеникът, който ще се опита





да я убеди да говори, да бъде превърнат в жаба и това прави задачата трудна, но все пак с Баба Яга може да се преговаря. Остава ти само да намериш достатъчно чаровен приключенец или такъв, който да ѝ направи предложение, на което тя да не може да откаже.

### Хаїка (55)

Вид на мисията: Битка (♣)

Трудност: Средна

Макар и това да звучи банално за Илдре, някакво чудовище тероризира едно от селата наоколо. То оставя следи като от огромен вълк, но никой не е оцелял след срещата си с него, за да го опише. Оставило е след себе си десетки трупове. Дори и елиминирането му да не подпомогне особено основната ти задача, никой, и най-вече местните, няма да ти се разсърди, ако вземеш, че разрешиш този проблем.

Тези мисии са вече налични в **Списъка с мисиите**.

В **Списъка с герои** можеш да откриеш следните персонажи: **Вещицата** (100), **Паметливия** (30), **Мъжа с желязната ръка** (90), **Сладкодумния** (10), **Разбойника** (60) и **Метаморф** (70).

*След като ги разгледаш, избери един герой или приключенец от **Списъка с герои** и напред към първата ти мисия!*

## 2

Разликата в силите между противниците не може да се пренебрегне. В честен двубой победата със сигурност би била за създаването. В подобна ситуация измамата е единственото правилно решение.

Монотонният напев, който прозвучава, е сътворен

