

БУЛАВА

УЖАСА

Автор: Владимир Кошкин



Владивосток, 2006г.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Сила _____

Ловкость _____

Снаряжение

Форум «Книги-игры и тек-
стовые игры»

<http://forum.myquest.ru>



ПРЕДИСЛОВИЕ

«Булава Ужаса» - это книга-квест, главным героем которой являешься ТЫ. Чтобы дойти до победного конца, тебе нужно будет надеяться лишь на свою ловкость, силу и сообразительность.

Для прохождения квеста тебе понадобится игровой кубик, карандаш и ластик. Чтобы пройти квест, читай текст книги по пунктам (номера пунктов обозначены подчеркнутым курсивом, начинать нужно с пункта 1). Выбирая свой вариант действий, переходи на указанный под ним пункт. Пункты совершенно бессмысленно читать по порядку номеров.

Перед началом игры тебе нужно определить свою *Ловкость* и *Силу* и записать их на обложке в отведенном для этого месте.

Брось кубик и прибавь к результату 6. Это будет твоя *Ловкость*. Чем она больше, тем больше у тебя шансов победить в бою.

Брось кубик, умножь результат на 2 и прибавь 16. Это будет твоя *Сила*. Чем она больше, тем больше у тебя шансов остаться в живых.

По ходу игры тебе встретятся враги – нельзя переходить на следующий пункт, не разобравшись с ними. Когда будет указана *Ловкость* и *Сила* твоих врагов, бой нужно вести по таким правилам:

1. Брось кубик, умножь результат на 2 и прибавь свою *Ловкость*. Это будет сила твоего удара.

2. Брось кубик, умножь результат на 2 и прибавь *Ловкость* врага. Это будет сила вражеского удара.

3. Сравни первое и второе число. Если сила твоего удара больше, отними 2 от *Силы* врага. Если сила вражеского удара больше, отними 2 от своей *Силы*. Если они равны, ничего не отнимай.

4. Затем повтори три предыдущих действия, если и у тебя, и у врага *Сила* еще осталась, и делай так до тех пор, пока *Сила* врага не будет равна 0 (тогда он будет побежден, и ты сможешь пройти дальше) или твоя *Сила* не будет равна 0 (что означает твою гибель и конец игры). Твоя *Сила* может быть восстановлена, когда ты попадешь на пункт, номер которого делится на 10 (обычно – на 4 пункта, в некоторых случаях - полностью). Но помни, что *Сила* не может превышать своего начального значения.

Снаряжение – вещи, которые ты несешь с собой в своем приключении. Начинаешь ты со стальной булавой и коробочкой с солью, но если тебе удастся найти другие полезные предметы, записывай и их в список *Снаряжения* – после пригодятся (хотя с ними не все так просто). Цифры в поля на обложке записывай карандашом, так, чтобы легко можно было стереть и записать новые. На пустом месте об-

ложки можно выполнять вычисления, записывая, например, сколько *Силы* осталось у твоего врага.

Историю и сюжет игры ты можешь прочитать на следующей странице. Делай все по инструкциям и помни, что твоя цель – найти Булаву Ужаса.

Удачи!

ИСТОРИЯ И СЮЖЕТ ИГРЫ

Много лет твоей родной землей правил жестокий и кровожадный тиран, который держал подданных в таком страхе, что навсегда остался в истории под прозвищем «Правитель-Ужас». В эпоху его гнета на твою страну несколько раз нападали полчища врагов, но каждый раз он укладывал их на поле боя сотнями, разбивая им головы своей страшной булавой, способной крушить броню, словно стекло. Так же Правитель-Ужас поступал с осужденными на смерть независимо от того, была ли доказана их вина. И его булава осталась в памяти твоего народа как Булава Ужаса.

Когда Правитель-Ужас умер, не оставив власть никому, народ избрал нового правителя. Жестокий тиран был похоронен слугами в огромной каменной гробнице, и там же они укрыли его оружие, после чего неведомым образом исчезли. Ходят слухи, что прислужники Правителя-Ужаса превратились в нежить и, не зная собственных могил, сторожат его гробницу. Но твоей стране угрожают новые враги, и новому правителю необходимо достать из гробницы Булаву Ужаса, чтобы защитить родную землю. Поэтому он объявил, что тому, кто принесет ему этот артефакт, будет выплачено 4000 золотых монет! Многие откликнулись на этот призыв... но никто не

вернулся из проклятой гробницы. Однажды туда отправилась группа из двадцати человек в полном вооружении и боевых доспехах – и все они исчезли бесследно. Но находятся еще смельчаки, которые входят в это зловещее место в надежде добыть Булаву Ужаса и получить награду. Ты – один из них. Взяв обычную стальную булаву и коробочку с солью для защиты от нежити, ты направляешься к гробнице... чтобы победить или умереть.

По твоей родной земле ходит множество слухов. Говорят, что гробницу охраняют живые мертвецы и все убитые там воины к ним присоединяются; что Булаву Ужаса стережет огромное чудовище, которое пожирает всех, кого видит; что по гробнице бродят духи, сбивающие искателей со следа; что в гробнице полно скрытых ловушек; наконец, что на самой Булаве Ужаса лежит проклятие.

Решай сам, верить этому или не верить.

Переверни страницу, и твое приключение начнется!

1. Облаченный в легкую кольчугу, круглый шлем и красную накидку, сжимая стальную булаву в мощной руке, ты медленно поднимаешься по серым каменным ступеням входа и раскрываешь черную стальную дверь гробницы Правителя-Ужаса. Внутри царит крошечная тьма; ты зажигаешь факел, берешь его в левую руку иходишь в небольшое помещение, напоминающее прихожую. У стен ее стоят две черные статуи воинов с мечами, прямо напротив тебя виднеется высокая резная арка с темным коридором, ведущим внутрь гробницы. Что ты сделаешь сейчас: пройдешь в арку (13), осмотришь левую статую (26) или осмотришь правую статую (52)?
2. Ты не спеша приближаешься к источнику звуков, он, тоже не спеша, приближается к тебе – и в свете твоего факела ты видишь, что это – двухголовый скелет! В костях кулаков он сжимает два стальных копья, ты держишь наготове булаву. Битва начинается! (*Двухголовый Скелет: Ловкость 9, Сила 10*) Но если в твоём снаряжении есть плащ, скелет, увидев его, впадет в ярость, и каждый его удачный удар будет отнимать у тебя не 2, а сразу 3 Силы! Если ты победишь его – иди дальше (14)

3. Мощным ударом булавы ты разбиваешь зеркало, и во все стороны разлетаются осколки. За зеркалом оказывается пустота – это ведущий куда-то темный потайной ход. В комнатке ты находишь запертую дверь – можешь попытаться разбить ее булавой ([37](#)) или полезть по потайному ходу ([74](#))

4. В этой потайной комнатке пусто и ничего ценного – ты возвращаешься обратно. Ты надеваешь на голову позолоченный шлем и чувствуешь в своем теле огромную ловкость и гибкость! Запиши в свое *Снаряжение Шлем Ужаса*, прибавь 2 к своей *Ловкости* и займись своими ранами ([70](#))

5. Не очень-то хорошая это была идея... Пока ты фехтуешь с одним призраком, пытаешься выбить у него меч, четверо других подлетают, окружают тебя и, несмотря на твою бешеную защиту, вонзают свои мечи в твое тело! На этом игре конец!

6. Ты снимаешь горгулью, очень легкую, с места. Поставив ее рядом, ты разбиваешь булавой замок на сундуке, и тут горгулья оживает и с визгом прыгает на тебя! Ты отбиваешься булавой, она угрожает острым шипом на хвосте, продолжая скакать. Брось кубик несколько раз, пока не выпадет шестерка, и за каждую выпавшую единицу отнимай 1 от своей Силы. Когда выпадет шестерка, ты сумеешь попасть горгулье булавой в живот ([46](#))
7. Громадный паук приближается к тебе, топя восемь костяными ногами и клацая челюстями, в его множестве светящихся зеленым светом глаз ты чувствуешь смертельную угрозу! Подняв булаву, ты пытаешься ударить его по глазам. (*Гигантский Костяной Паук: Ловкость 10, Сила 12*) Пробив булавой все его глаза, ты лишишь его зрения и легко сможешь его разбить – если тебе это удастся, иди дальше, за угол ([50](#))

8. Циклоп рычит, подобно небесному грому, и играет мускулами на ярко-красной коже. Так вот кто пожирает погибших в гробнице Правителя-Ужаса воинов и превращает их потом в скелетов-стражников! Топот его ног отдается вокруг чудовищным гулом – он приближается, и тебе предстоит поединок с этим страшилищем, готовым каждую секунду разбить твою голову Булавой Ужаса! Своей же булавой ты можешь бить его только по ногам – выше не достанешь. Если у тебя есть прыгучая горгуля, можешь использовать ее (59). Если есть арбалет, можешь использовать его (41). Если ничего этого нет, можешь атаковать его по ногам (36) или обозвать куклопом (23)
9. Ты разбиваешь булавой замок на двери, и с визгами и воплями тебя встречают ходячие мертвецы – скелеты и зомби! В маленьком коридорчике за дверью их целая туча! Да... соли на всех не хватит... Брось кубик 18 раз подряд. За каждую выпавшую двойку сразись с одним скелетом (*Скелеты: Ловкость 8, Сила 2*), за каждую выпавшую четверку – с одним зомби (*Зомби: Ловкость 6, Сила 4*). Когда выпадают другие числа, ты просто разбиваешь нежить одним ударом. Если ты покончишь со всеми, проходи в коридорчик (20)

10. Коридор кончается двумя громадными дверями, возле которых лежит куча грязного тряпья, покрытого засохшей кровью – когда-то эти вещи носили искатели, подобные тебе. Отдохнув, ты находишь в этой куче целебное зелье – восстанови свою *Силу* до ее начального значения! И иди вперед ([31](#))
11. Ты медленным шагом следуешь за призраками по красным кирпичам коридора и проходишь через открытую дверь в другой восьмиугольный зал, тоже с четырьмя дверями, но с другими портретами Правителя-Ужаса на стенах. Призраки исчезают за той дверью, что справа. Последуешь ли ты за ними ([55](#)), взломаешь ли дверь, которая слева (76) или ту дверь, что впереди? ([47](#))
12. Ты бросаешь свою булаву на пол. Вынув из руки мертвого циклопа Булаву Ужаса, ты в порыве безумной радости поднимаешь ее высоко вверх. Слышится хлопок, вспыхивает ослепительный огонь... и ты закрываешь глаза. Открыв их, ты внезапно замечаешь, что комната с саркофагом стала меньше в пять раз. Посмотрев на себя, ты... с ужасом обнаруживаешь, что сам превратился в

ярко-красного циклопа с Булавой Ужаса в руке!
И отныне *ты* будешь ее стражем, пока кто-нибудь более сильный не убьет тебя. На этом игре конец!

13. Едва твои ноги ступают под черную резную арку, как сверху из нее с грохотом падает стальная решетка! Ты успеваешь проскочить, но проход назад уже закрыт за твоей спиной. Ловушка не заставила себя долго ждать – прямо к тебе из коридора плывет по воздуху пустой плащ с капюшоном, из пустого рукава которого торчит острый меч! Ударишь его булавой в капюшон (65)? Или попробуешь выбить меч? (39).

14. Долгое время новых врагов не появляется – восстанови 2 Силы. Ты идешь вперед по коридору... и тут он внезапно раздваивается. Направо пойдешь (79) или налево (54)?

15. Осмотревшись вокруг, ты замечаешь еще три двери: впереди, справа и слева. В самом восьмиугольном зале нет ничего интересного, лишь четыре разных портрета Правителя-Ужаса смотрят на тебя со стен. Какую дверь ты взломаешь: ту, что впереди ([9](#)), ту, что слева ([53](#)) или ту, что справа ([43](#))?
16. Прежде чем ты открываешь коробочку с солью, вампир вскакивает на ноги и снова бросается к тебе! Ты бросаешь соль и хватаешься за булаву... но поздно! Вампир вцепляется зубами в твою шею и высасывает твою кровь! На этом игре конец!
17. Гигантский скелет держит под мышкой свой череп с одним светящимся желтым глазом во лбу. Но туда тебе не достать – ты пытаешься булавой перебить ему ноги. Вперед! (*Скелет Циклопа: Ловкость 12, Сила 8*). Если тебе удастся сделать это, он рассыплется с грохотом в кучу гигантских костей, а ты иди дальше по коридору ([31](#)).

18. Взломав эту дверь, ты обнаруживаешь коридор, вымощенный желтым кирпичом, и этот коридор приводит тебя к уже знакомой (скорее всего) пропасти. Ты возвращаешься обратно – какую дверь будешь ломать: ту, что впереди ([76](#)) или ту, что справа ([47](#))?
19. За этим коридором оказывается пустая комнатка. Совершенно пустая! Прямо напротив входа виден следующий извилистый коридор.. Если хочешь исследовать пустую комнатку, сделай это ([67](#)). Или, если опасаясь скрытых в ней ловушек, можешь сразу пройти в следующий коридор ([78](#)).
20. В этом коридорчике нет противоположной двери – он кончается глухой стеной. На полу валяется куча грязной одежды, покрытой засохшей кровью – когда-то ее носили искатели, подобные тебе. Порывшись в ней, ты находишь целебное зелье – восстанови свою *Силу* до ее начального значения! И иди обратно ([75](#)).

21. Не решаясь рискнуть и вспомнив, что, по слухам, призраки сбивают искателей со следа, ты возвращаешься обратно в восьмиугольный зал. Какую дверь будешь ломать – ту, что впереди ([76](#)) или ту, что справа ([47](#))?
22. Когда ты бьешь призраков булавой по капюшонам, они с воплями испаряются, и их пустые плащи с шорохом, а мечи со звоном падают на пол! Но кто-то из них может успеть ранить тебя сбоку – брось кубик 5 раз подряд и за каждую выпавшую четверку отними 2 от своей *Силы*. Если ты победишь всех призраков, иди к другой двери ([53](#)) или по извилистому коридору ([57](#)).
23. «Эй, куклоп!» - говоришь ты. В ответ циклоп рычит так яростно, что ты падаешь с ног, и на твою голову обрушивается смертельный удар Булавы Ужаса! На этом игре конец!

24. Ты сыплешь зомби на голову соль, и он с мучительным воем рассыпается в прах! Отлично! Иди дальше по коридору ([19](#))
25. Ты любишь свое отражение в зеркале около минуты... и вдруг оно выскакивает из зеркала и с булавой бросается на тебя! (*Твой Двойник: Ловкость – как у тебя, Сила 4*). Если ты уничтожишь булавой своего двойника, в зеркале появится новое твоё отражение - поскорее разбивай его! ([3](#))
26. Внимательно осмотрев и осяпав статую воина, ты замечаешь, что щит у него поворачивается. Повернув его, ты открываешь потайную дверь в углу. Можешь пойти в образовавшийся проход ([58](#)) или в арку ([13](#))
27. Ты быстро разворачиваешь ковер и набрасываешь его на светящиеся глаза паука! Ослепленный, он беспомощно сучит ногами, и ты легко разбиваешь его булавой. Подними с кучи костей ковер, сверни его и иди дальше ([50](#))

28. Ты оказываешься в большой комнате, стены которой увешаны боевыми топорами. На одной из стен среди топоров висит позолоченный шлем Правителя-Ужаса, в котором он всегда сражался. Можешь снять его со стены (73). Или не трогать (70).

29. Тело убитого вампира рассыпается прахом... а ты сворачиваешь за угол. Как ты и предполагал, там тебя поджидают новые враги - четыре скелета и пара зомби, причем вся шестерка размахивает стальными кинжалами! Есть ли у тебя ковер? (64) Если нет, тебе придется встать у стены и сражаться со всеми разом! (51)

30. Никаких потайных дверей в этом зале нет, только на стенах висят мечи и кольчуги предков Правителя-Ужаса. Ты можешь отдохнуть, перевязать раны (восстанови 4 Силы) и отправляться обратно – к потайному ходу за зеркалом (74) или к черной резной арке возле главного входа (13)

31. Ты подходишь к двум громадным дверям, ведущим, очевидно, в главный зал гробницы. Распахнув их настежь, тыходишь внутрь (45)
32. Осторожно завернув Булаву Ужаса в сверток, не касаясь ее руками, тыходишь из главного зала, долгим путем возвращаешься к черной резной арке, на которой уже нет решетки, проходишь через нее – ничто не мешает – и раскрываешь дверь гробницы изнутри (80)
33. Ты долго идешь по каменным плитам широкого коридора. Внезапно впереди слышится громкий лязг костей и скрежет зубов. Ты ускоряешь шаг, пытаешься понять, что издает такие звуки (2)
34. Ты упираешься в тупик, нащупываешь вставленное в стену железное кольцо и, потянув за него, открываешь потайной люк. Выбравшись из него, ты попадаешь в незнакомый коридор (54)

35. Ты снимаешь со стены арбалет с пучком стрел – запиши арбалет в свое Снаряжение. Выходя из коридорчика, ты сталкиваешься еще с одним врагом – это четырехрукий и четырехголовый скелет с четырьмя острыми пиками! (Скелет: Ловкость 10, Сила 4) Если справишься с ним, иди в оставшуюся дверь ([47](#))

36. Ты бьешь циклопа по ногам, ловко увернувшись от его удара в голову... но наносишь ему лишь легкую рану! Придется делать это снова и снова, пока тебе не удастся сбить его с ног! (Циклоп: Ловкость 9, Сила 30) Помни: если ты не защищен Шлемом Ужаса, то каждый удар Булавы Ужаса отнимет у тебя не 2, а 4 Силы! Но если ты все-таки сможешь сбить циклопа с ног, он упадет без сознания на пол – тогда ты сможешь взять Булаву Ужаса ([69](#))

37. Дверь с грохотом разламывается на куски, и в дверной проем устремляются... два скелета с булавами! Опять разбей их по очереди (2 Скелета: у обоих Ловкость 9, Сила 3) и, если сумеешь это сделать, проходи очередным длинным коридором ([63](#))

38. Зомби падает с воем на пол. Ради интереса ты сыплешь на него щепотку соли... и его тело тут же рассыпается прахом! Это против них надежнее! Иди дальше ([19](#))
39. Не так-то уж это просто... Придется пофехтовать! (*Призрак: Ловкость 7, Сила 7*) Когда Сила призрака упадет до 0, пустой плащ и меч свалятся на пол. Тогда, если хочешь, возьми с собой и запиши в свое Снаряжение плащ и иди вперед по серым плитам коридора ([33](#))
40. Восстанови 4 Силы. Какую дверь ты взломаешь теперь: ту, что слева ([76](#)), ту, что справа ([18](#)) или ту, что впереди? ([47](#))
41. Зарядив арбалет стрелой, ты прицеливаешься... и стрела вонзается прямо в единственный глаз циклопа! Он ревет от боли так дико, что ты падаешь с ног, и падает рядом – бездыханный! От падения туши сотрясается вся гробница. Теперь ты можешь встать и взять Булаву Ужаса ([69](#))

42. Ты раскрываешь коробочку и бросаешь в вампира щепотку соли, но тот ловко уворачивается, вцепляется в твою руку и высасывает твою кровь! На этом игре конец!
43. Разбив замок этой двери, ты оказываешься в извилистом коридоре, вымощенном красным кирпичом. Здесь на тебя налетают еще пятеро пустых плащей с острыми мечами в пустых рукавах! Выбьешь у них мечи? (5) Будешь бить их булавой по капюшонам? (22) Или накинешь на себя такой же плащ (если плащ есть в твоём Снаряжении)? (61)
44. Ты взлетаешь над пропастью, подобно призракам... и тут они раздражаются диким хохотом! Зависнув над серединой пропасти, ты камнем падаешь вниз... прямо на острые шипы! На этом игре конец!

45. Ты поднимаешься по мраморным ступеням главного зала и видишь саркофаг с мумией Правителя-Ужаса, висящий на четырех стальных цепях под потолком. «А где же Булава Ужаса?» - думаешь ты, обозревая необъятные стены усыпальницы. И тотчас находишь ответ на свой вопрос – часть стены сдвигается, открывая потайную дверь высотой в три четверти зала, и оттуда выходит громадное одноглазое чудовище высотой в пять человеческих ростов! А в правой руке у него зажата... Да, это Булава Ужаса. Она самая (8)

46. Попав булавой горгулье в живот, ты заставляешь ее снова замереть. Ты нажимаешь ей еще раз на живот – она опять подпрыгивает, а после второго нажатия замирает. Это может пригодиться! В сундуке оказывается несколько громадных персидских ковров, свернутых в трубки. Ты можешь (на выбор) привязать к спине один из ковров или прыгучую горгулью. Запиши ковер или горгулью в Снаряжение и исследуй зал дальше (30)

47. Взломав эту дверь, ты оказываешься в чудовищных размеров коридоре, который плавно сворачивает налево... а из-за поворота выходит новый представитель нежити – вампир-вурдалак! Что будешь делать? Ударить его булавой? (62) Подпрыгнешь и ударить его ногами? (71) Посыплешь солью? (42)

48. Ты с размаха изо всех сил бьешь зомби булавой по груди... и он даже не покачивается! Ты бьешь еще и еще... и тут он наносит удар своим тяжелым кулаком! Отними 2 от своей Силы. Бей его по ногам! (Зомби: Ловкость 5, Сила 20) Если ты собьешь его с ног, он перестанет сопротивляться (38)

49. Сев верхом на прыгучую горгулью и нажав ей на живот, ты несколько раз подскакиваешь высоко под потолок, а потом прыгаешь через пропась... но не долетаешь до конца и падаешь прямо на острые шипы! На этом игре конец!

50. Зеленый коридор приводит тебя через открытую дверь в большой восьмиугольный зал, откуда, очевидно, и пришел паук. Здесь нет никакой опасности – можно отдохнуть, перевязать раны (восстанови 4 Силы) и исследовать это странное место ([15](#))
51. Прижавшись спиной к стене, ты защищаешься так яростно, словно бешеный смерч! Любой удачный удар отнимет у тебя 2 Силы, но со всей толпой ты сражаешься, как с одним целым! (*Шестерка Мертвецов: Ловкость 6, Сила 14*) Если ты сумеешь победить всех, иди дальше ([10](#))
52. Внимательно осмотрев и ощупав статую воина, ты замечаешь, что его меч чуть выдвинут из ножен. Задвинув его полностью, ты открываешь потайную дверь в углу. Можешь пойти в образовавшийся проход ([72](#)) или в арку ([13](#))

53. Взломав замок этой двери, ты оказываешься в чудовищных размеров коридоре, плавно сворачивает направо... а за поворотом тебя поджидает новый враг – безголовый скелет высотой в пять человеческих ростов! Есть ли у тебя ковер? (66) Или нет? (17)

54. Этот коридор вымощен ярко-зеленым кирпичом. Ты идешь по нему около двадцати минут... и оказываешься перед угловым поворотом. Бросив камень за угол, ты привлекаешь внимание гигантского костяного паука, сделанного из кучи человеческих костей, но со светящимися зелеными глазами! Есть ли у тебя ковер? (27) Или нет? (7)

55. Дверь, ведущая направо, сама собой открывается, и ты, следуя за призраками около пятнадцати минут по коридору, вымощенному ярко-желтым кирпичом, оказываешься перед пропастью, дно которой усеяно острыми шипами. Призраки легко перелетают ее. Последуешь ли за ними? (44) Или нет? (21)

56. Только с третьего раза дверь поддается... и открывается проход в большую комнату, полную мертвецов-зомби! Они выходят к тебе по одному, и ты еле успеваешь сыпать на них соль. Кто-то из них может успеть задеть и тебя – брось кубик 14 раз и за каждую выпавшую тройку отними 1 от своей Силы. Если победишь всех, проходи в комнату ([28](#))
57. Пройдя сквозь извилистый красный коридор, ты взламываешь следующую дверь и оказываешься в таком же восьмиугольном зале, как тот, где ты только что был, только с другими портретами Правителя-Ужаса на стенах. Здесь тоже четыре двери, но прежде чем исследовать три оставшиеся, нужно заняться своими ранами ([40](#))
58. За проходом оказывается маленькая комнатка, где тебя поджидают четыре... ходячих скелета! Сжимая в костях кулаков по два ножа, они бросаются на тебя, а ты отступаешь за отверстие прохода, и это дает тебе возможность разбивать их булавой по одному! (4 Скелета: у каждого Ловкость 8. Сила 4) Если ты победишь их всех, проходи внутрь ([77](#))

59. Отбежав подальше от циклопа, ты садишься верхом на горгулью, нажимаешь булавой ей на живот и высоко подскакиваешь, прямо на уровень головы циклопа. Оглушительно топая и рыча, он подходит ближе – ты продолжаешь скакать на горгулье, пытаешься ударить его булавой по единственному глазу! (Циклоп: Ловкость 9, Сила 30) Сражаясь с ним, помни, что каждый удачный удар Булавы Ужаса отнимет у тебя сразу 4 Силы, но каждый удачный удар твоей булавы по глазу циклопа в прыжке отнимет от его Силы сразу 10! Если ты сумеешь победить его, нажми горгулье на живот, спустись к его мертвой туше и возьми Булаву Ужаса ([69](#))

60. Восстанови 4 Силы. В узеньком коридорчике нет противоположной двери – он кончается глухой стеной. Но на стене, похоже, что-то висит ([35](#))

61. Как только ты накидываешь на себя плащ, призраки останавливаются, очевидно, приняв тебя за своего, и улетают назад по извилистому коридору. Ты можешь последовать за ними ([11](#)) или, скинув плащ, вернуться в восьмиугольный зал и взломать противоположную дверь ([53](#))
62. Ты с размаха бьешь вурдалака булавой по голове. Почти не обратив внимания на удар, он кидается на тебя, пытаясь укусить длинными клыками. Сразись с ним (*Вампир: Ловкость 7, Сила 6*), но помни: если он нанесет тебе хотя бы один удачный удар, он высосет твою кровь, и на этом тебе придет конец. А если победишь – сворачивай за угол ([29](#))
63. За этим коридором тебя ждет небольшой зал, в котором на пяти ступенях стоит большой железный сундук, на котором установлена синяя горгуля ростом с десятилетнего мальчика. Ты можешь попытаться открыть сундук, отодвинув ее ([6](#)), вернуться к потайному ходу за зеркалом и ползть по нему ([74](#)) или пойти обратно к арке ([13](#))

64. Ты бросаешь ковер на головы четверем скелетам, и они беспомощно барахтаются под ним, пока ты посыпаешь зомби солью. Зомби могут ранить тебя – брось кубик 2 раза и за каждую выпавшую шестерку отними 2 от своей *Силы*. Покончив с зомби, ты легко разобьешь скелетов под ковром – тогда иди дальше ([10](#))
65. Ты с размаха бьешь плащ булавой в капюшон, раздается мучительный вопль, и плащ с шорохом падает на пол, больше не двигаясь, а меч летит в тебя и попадает рукоятью в твою ногу, отняв 3 от твоей *Силы*. Если хочешь, можешь взять с собой и записать в свое *Снаряжение* плащ. Иди вперед по коридору ([33](#))
66. Гигантский скелет держит под мышкой свой череп с одним светящимся желтым глазом во лбу. На этот череп ты и набрасываешь ковер – ослепленное чудовище шатается, роняет череп, и тот падает на пол и разбивается. Чудовище само собой распадается на кучу огромных костей! Иди вперед ([31](#))

67. Ты проходишь в пустую комнатку, касаешься рукой стены... и на оба выхода из нее с лязгом падают стальные решетки! Стены комнатки начинают медленно сдвигаться... пока не раздавят тебя в лепешку. На этом игре конец!
68. Что ж делать – если здесь пройти невозможно, придется вернуться к развилке и пойти по другому коридору ([54](#))
69. Подойдя к лежащей неподвижно ручище циклопа, ты внимательно разглядываешь выпавшее из нее оружие, слишком маленькое для такой лапы. Так вот она, Булава Ужаса! Возьмешь ли ты ее рукой вместо своей булавы ([12](#)) или вынесешь, завернув во что-нибудь? ([32](#))
70. Теперь ты можешь отдохнуть, перевязать раны (восстанови 4 Силы) и возвращаться к черной резной арке ([13](#))

71. Вампир устремляется к тебе – ты подпрыгиваешь и в прыжке бьешь его ногами в грудь. Он отлетает в сторону и падает. Брось кубик дважды и сложи оба числа. Если результат будет меньше или равен твоей *Ловкости*, ты успеешь посыпать его солью. (29) Если больше ее – не успеешь (16)
72. Ты проходишь в извилистый черный коридор. Навстречу тебе медленно движется человеческая фигура, от которой несет трупным смрадом. Это мертвец-зомби! Ты можешь ударить его булавой (48) или посыпать солью (24)
73. Едва ты снимаешь со стены шлем, как раздается удар гонга. И из какой-то потайной двери выбегает трехголовый скелет! Он хватает со стены большой топор – придется отбиваться булавой! (*Трехголовый Скелет: Ловкость 10, Сила 6*) Если разобьешь его булавой, бери шлем и проходи в потайную дверь (4)

74. Выбив булавой последние осколки зеркала, ты, осторожно держа факел, проползаешь в потайной ход и долго ползешь вперед. Но берегись – в этом потайном ходе из пола могут высунуться шипы. Брось кубик 3 раза, и, если хоть раз выпадет пятерка, шипы проткнут тебя насквозь, и тебе придет конец. Если все обойдется благополучно – ползи дальше ([34](#))

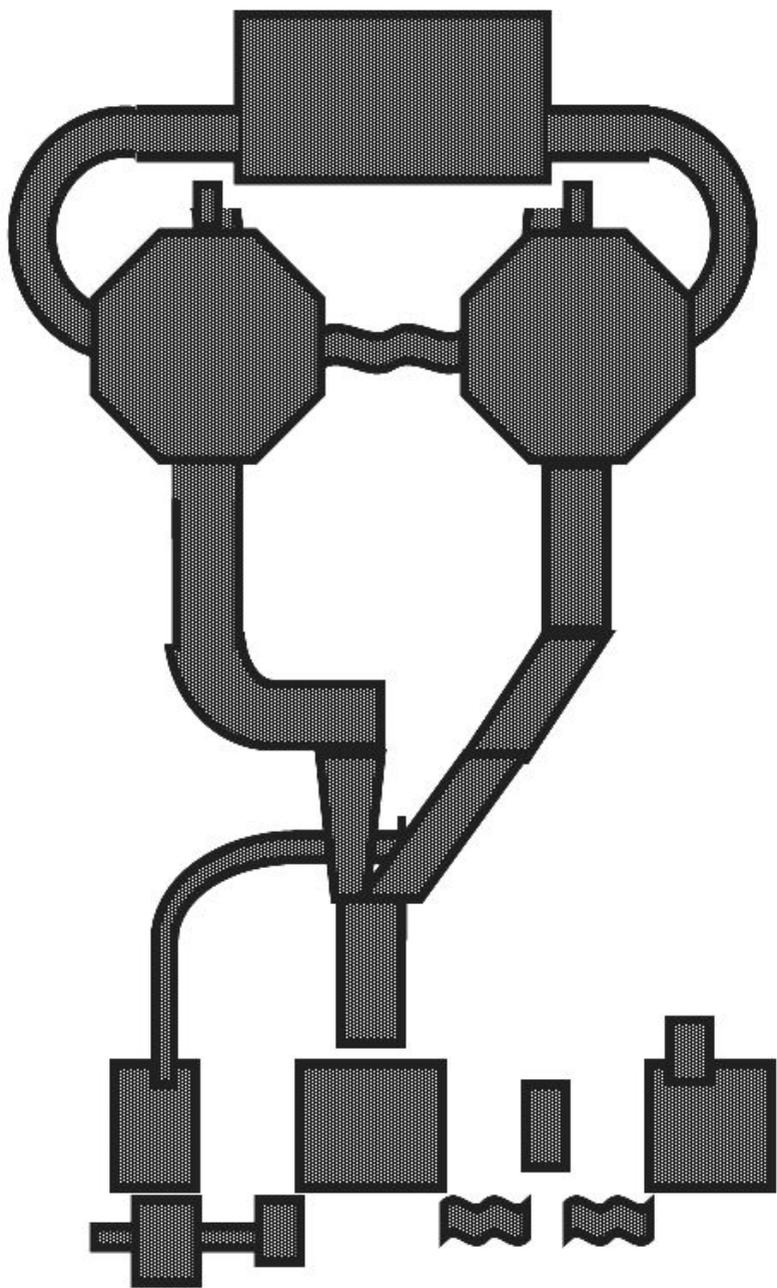
75. Ты выходишь из коридорчика... и натыкаешься на нового врага! Это пришедший откуда-то скелет с длинным копьём! (*Скелет с копьём: Ловкость 9, Сила 6*) Если победишь его, взламывай левую дверь ([43](#)) или правую ([53](#))

76. Ты разбиваешь булавой замок и оказываешься в узеньком коридорчике... где тебя поджидает привидение! Сразу распознав в тебе врага, оно превращается как раз в то, чего ты боишься больше всего – твоя сила обернулась против тебя! (*Привидение: Ловкость – на 2 больше, чем у тебя, Сила 3*) Если тебе все же удастся победить его, иди вперед ([60](#))

77. Под твоими ногами хрустят кости, когда ты проходишь в пустую комнатку. За ней – узенький коридор, а за коридором – еще одна комнатка. В ней полно сундуков и ящиков, а на стене висит огромное зеркало. Посмотришь в него? (25) Или разобьешь? (3)

78. Следующий коридор приводит тебя к запертой двери. За этой дверью слышатся мучительные стоны целой толпы людей (но людей ли?) Если хочешь узнать, что там, разбей дверь булавой (56) Если нет – возвращайся к арке (13)

79. Этот коридор вымощен ярко-желтым кирпичом. Ты идешь по нему около пяти минут, пока не натыкаешься на пропасть! Между двумя ее краями – пустое пространство такой ширины, что тебе не перепрыгнуть. Есть ли у тебя прыгучая горгуля? (49) Или нет? (68)



80. Облегченно вздохнув и загасив факел, ты выходишь из черных стальных дверей к яркому солнцу. Ты спускаешься по серым каменным ступеням, надежно спрятав сверток с Булавой Ужаса. Сегодня тебе нужно отдохнуть... но уже завтра ты отнесешь Булавку Ужаса новому правителю (если на ней и вправду есть проклятие, мудрые волшебники твоей страны снимут его во дворце) и получишь свое вознаграждение в 4000 золотых монет. И, конечно, ты еще очень долго будешь вспоминать и рассказывать о своем приключении. И, возможно, именно ты будешь защищать свою землю с Булавой Ужаса в руках.

ПОЗДРАВЛЯЮ! ТЫ – ПОБЕДИТЕЛЬ!!!

На этом игра окончена.