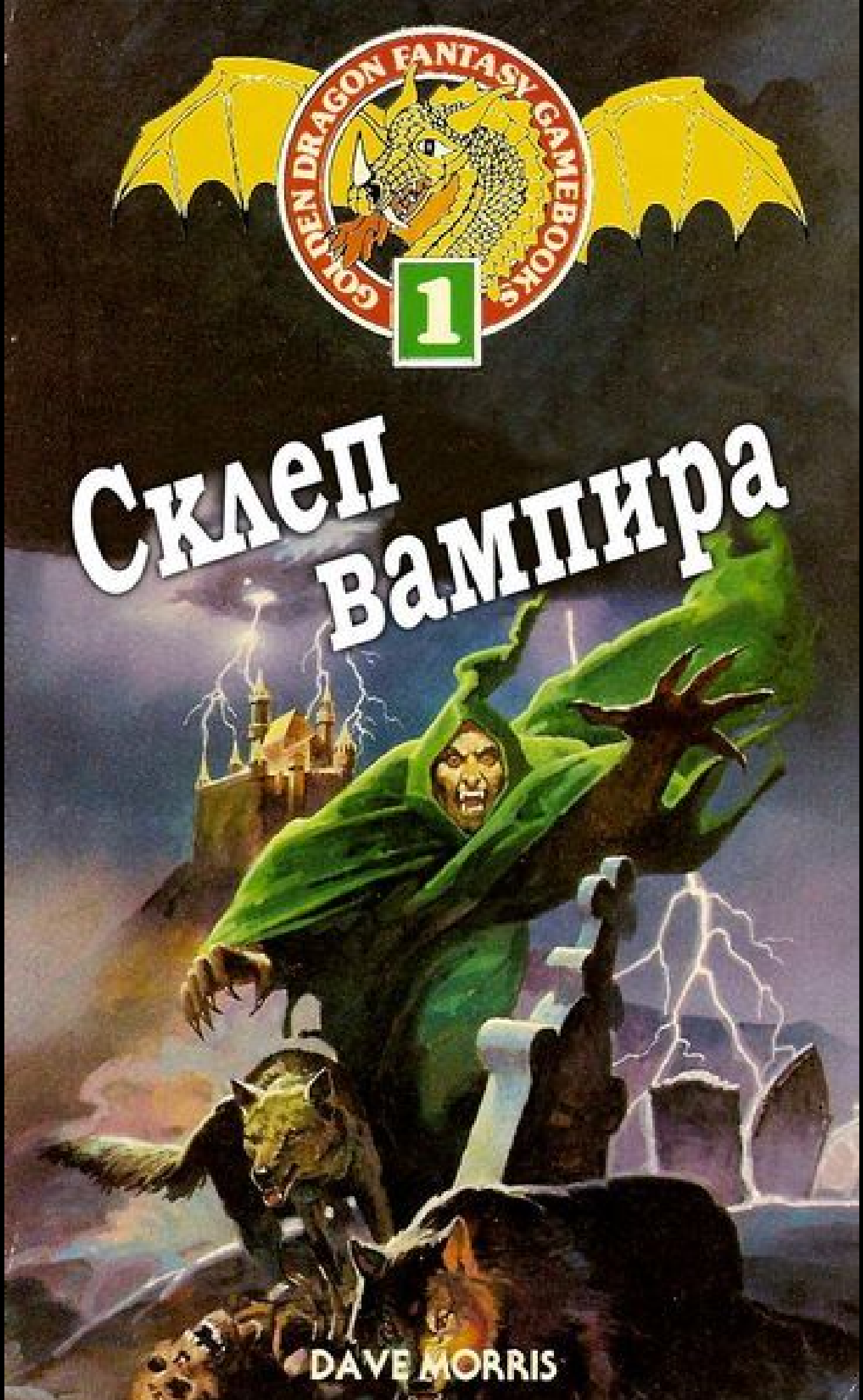
GOLDEN DRAGON FANTASY GAMEBOOKS

1

# Склеп вампира



DAVE MORRIS

Dave Morris

# CRYPT OF THE VAMPIRE

*Illustrated by Leo Hartas*

Golden Dragon Fantasy Gamebooks

*Scan by Underdogs*

**Дэйв Моррис**

# СКЛЕП ВАМПИРА

Перевод: **Сергей Посниченко (Златолюб)**
Вёрстка, гиперссылки и PDF: Jumangee




http://quest-book.ru

*Моим родителям, Джоан и Виктору Моррис*

## Введение

Представьте, каково это быть Индианой Джонсом или Конаном-варваром или Люком Скайуокером. Вместо того чтобы всего лишь сидеть и смотреть за приключениями этих героев, вы могли бы пережить волнения и опасности из первых рук. И от смерти вас будет отделять лишь ваша умелость да отвага, да еще принимаемые вами решения.

В фэнтезийных книгах-играх «Золотой дракон» *вы и есть герой*.

Вы – умелый искатель приключений, обошедший большую часть известного мира. В своей неуемной тяге к постоянным испытаниям и восторгу битвы вы сражались с гоблинами, великанами, троллями, людоедами, драконами, злыми волшебниками и множеством иных необычных и вселяющих ужас противников. И всегда вы побеждали. Годы приключений отточили ваши рефлексы и боевое мастерство до такой степени, что почти никому из людей не выстоять против вас в поединке.

Чтобы выяснить, насколько вы хороши как искатель приключений, вам следует воспользоваться кубиками:

Бросьте два кубика. Прибавьте к выпавшему числу 20 и запишите получившийся результат в графу «Тонус» вашего Листа персонажа. Эта величина отражает вашу силу, физическую форму и общую волю к выживанию. Все полученные в ходе вашего приключения раны должны вычитаться из значения вашего Тонуса – и если оно когда-нибудь упадет до нуля, значит вы покойник.

Бросьте один кубик. Добавьте к выпавшему числу 3 и запишите сумму в графу «Пси» вашего Листа персонажа. Чем выше это значение, тем лучше вы сопротивляетесь наложенным на вас заклинаниям, и тем выше ваша чувствительность к психическим впечатлениям.

Бросьте один кубик, добавьте 3 и запишите результат в графу «Проворство». Здесь отражено, насколько вы подвижны. Проворство вам понадобиться, чтобы взбираться на стены, перепрыгивать пропасти и так далее.

## Ваше имя

Наделите вашего искателя приключений личностью, придумав героическое имя. Вы можете назваться Лукас Звездный Убийца или сэр Берган Храбрый, леди Анджела Центурия или Черный Дракон Ли Чунь, или любым другим именем, которое сможете придумать. Сначала представьте, к какому типу искателей приключений вы относитесь: благородный рыцарь, ловкий мошенник, стремительный мечник или суровый викинг, а потом выберите имя, отражающее вашу личность.

## Тонус, Проворство и Пси

Во время приключения ваш Тонус будет постоянно изменяться – всякий раз, когда вас ранят. Вы можете найти исцеляющие зелья в склепе Вампира. Они частично восстановят утраченный из-за ранений Тонус – но величина Тонуса не должна превышать изначальное значение, если только не сказано обратное. Это ваше *обычное* значение Тонуса, и вам следует внимательно следить за ним.

Ваши Проворство и Пси вряд ли будут изменяться, хотя это возможно. Например, растянув лодыжку, вам придется уменьшить Проворство на 1. Волшебный шлем может увеличить ваше Пси. Но, как и в случае с Тонусом, ваше Проворство и Пси не должны превышать *обычных* значений кроме особо оговоренных случаев.

## Битва – как сражаться с обитателями склепа

В ходе приключения вам часто будут попадаться твари или люди, с которыми вам придется сражаться. В подобных случаях вам будет сказано бросить кубики. Выпавшее число определит, удалось ли вам ранить противника, либо же он ранил вас.

Вот типичный параграф:

*87*

Замахнувшись топором, Людоед идет на вас. Вам некуда бежать, вы должны сражаться.

| Людоед | Тонус 10 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-5 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса. |
| Результат 6-12 | Людоед теряет 3 Тонуса. |

Если вы одолели Людоеда, параграф *45*.

В начале каждого боя вам следует записывать значение Тонуса вашего противника в пустой графе «Столкновение». Затем вы бросаете кубики, чтобы узнать, кто же будет ранен. Если и у вас, и у вашего противника значение Тонуса будет больше 0, вы должны продолжать бросать кубики, пока значение Тонуса у вас или противника не упадет до 0 – что означает смерть. Значения Тонуса записывайте на Листе персонажа и в графе «Столкновение».

### *Бегство из боя*

В некоторых случаях вы можете вступить в бой, а затем обнаружить, что вы безнадежно проигрываете. Если сказано, что вы можете Удрать из боя, тогда вы можете выбрать этот вариант. Однако когда вы повернетесь, ваш противник постарается ударить в вашу незащищенную спину. Это отображается броском двух кубиков – если результат *выше* вашего Проворства, значит, пока вы убегали, по вам попали (теряете 3 Тонуса), если результат *меньше или равен* вашему Проворству, значит вы уклонились от прощального удара противника и сумели бежать, не получив больше повреждений.

## Предметы и Сокровища

Исследуя склеп Вампира, вы будете собирать Сокровища и множество Предметов. Вы должны записывать их на свой Лист персонажа, когда получаете, и вычеркивать, когда тратите или используете. Все найденные Монеты (золотые и серебряные) следует записывать в графу «Сокровище». Все остальное следует записывать в графу «Предметы». Допустим, вы нашли диадему с каменьями, о которой сказано, что она стоит 80 Золотых монет. Вы пишете в графе «Предметы» Листа персонажа: *золотая диадема (стоит 80 ЗМ)*. Может оказаться, что диадема обладает волшебными свойствами, или же ее можно будет в дальнейшем просто продать за 80 Золотых.

В начале приключения у вас есть:

Сокровища: 10 Золотых.

Предметы: меч, набор доспехов (клепаная кожа), рюкзак, чтобы нести все прочие предметы и сокровища.

Все это уже вписано на ваш Лист персонажа.

## Ваше приключение

Теперь вы практически готовы отправиться на свое приключение. Вы должны начать с параграфа 1 и затем переходить на остальные параграфы в соответствии с принятыми решениями.

Учтите: вам, скорее всего, не удастся найти и убить Вампира с первой попытки. Составляйте карту, когда будете исследовать склеп; если вы погибнете, заполните новый Лист персонажа и попытайтесь снова, используя составленную карту как указатель. Вы можете погибнуть на первой попытке, можете не уцелеть и на второй, но в конце концов вы сойдетесь с Лордом Вампиром в его логове!

А сейчас – приключение начинается…

**1**



Сумерки в лесу Вистрен. Устало хлюпая по тропинке, превратившейся в грязную канаву, ежась под струями ледяного дождя и порывами ветра, вы все больше склоняетесь к тому, чтобы поверить во все эти бесхитростные и кошмарные истории, рассказываемые об этом негостеприимном месте. Где-то далеко раздается волчий вой, и он приближается. Опускается ночь. Вы понимаете, что следует поскорее отыскать укрытие на ночь – почему-то вам не хочется, чтобы наступление темноты застало вас на открытом месте.

Впереди сквозь завесу капель вы видите высокую каменную стену, затянутую мхом и плющом. От основной тропы отходит дорожка, которая приводит вас к высоким воротам в стене. Сквозь железную решетку ворот виднеется мрачный сад, где неухоженные деревья и кусты кажутся съежившимися под дождем. Гравийная дорожка ведет через лужайку, предположительно к дому, где вы можете сыскать укрытие на ночь. Перспектива непривлекательная, но слыша, как все ближе и ближе перекликаются волки, вы осознаете, что выбора-то у вас нет. Когда ваша рука уже тянется к щеколде ворот, вы замечаете, что ажурная решетка сделана в форме человекообразной фигуры с огромными загнутыми когтями. Вы:

Откроете ворота? Параграф 69

Перелезете через ворота? Параграф 95

Пойдете вдоль стены, выискивая другой способ войти? Параграф 277

**2**

Вы идете по коридору и вскоре видите, что неподалеку от вас он резко сворачивает вправо. Вдруг из-за угла выходят двое молчаливых лучников в черных туниках, поднимают луки и стреляют! Попытайтесь выбросить на двух кубиках ваше *текущее* значение Проворства или меньше. Если вам это удалось, параграф 139. Если же нет, параграф 222.

**3**

Вода очень холодная и на ощупь противно слизистая. Вы находите несколько монет, которые добавляете к монетам в своем поясном кошеле (не забудьте записать их на Листе персонажа). Теперь вы на 8 Золотых богаче. Возвращаетесь к двери. Параграф 129.

**4**

Вы ползете по узкой шахте навстречу мерцающему свету и вскоре оказываетесь в коридоре. Источником путеводного света оказалась висящая под потолком стеклянная масляная лампа. Ее тусклого света как раз хватает, чтобы разглядеть контуры двери в конце отрезка коридора справа от вас. Слева коридор исчезает в темноте. Хотите протянуть руку и взять лампу? Если да, запишите ее на Лист персонажа, потом параграф 81. Если вам не хочется брать лампу, вы можете пойти сейчас налево (параграф 2) или направо (параграф 107).

**5**

Вы видите, что педаль сломана, но само колесо свободно вращается. Станете ли вы вращать его по часовой стрелке (параграф 59), против часовой стрелки (параграф 265) или оставите прялку в покое и выйдете через дверь напротив (параграф 32)?

**6**

Попробовав сыр, вы приятно удивились. Еще б стаканчик прекрасного портвейна, чтобы промочить глотку! Сделав шаг вперед, распахиваете дверь. Параграф 164.

**7**

Вы делаете пару шагов, но затем замедленное действие голубого дыма заставляет вас содрогнуться. Комната начинает вращаться перед вашими глазами, теряя равновесие, вы подходите к алтарю, смахнув на пол кубок с красной жидкостью. С ужасом вы глядите на вызванные содержащимся в дыме наркотиком галлюцинации – маленьких черных тварей, выбегающих из-за занавесей и карабкающихся по вашему телу. Но вот милосердный обморок принял вас в свои объятия. Есть ли у вас распятие? Если есть, параграф 217. Если нет, параграф 113.

**8**

Есть ли у вас хоть немного чеснока? Если есть, параграф 13. Если чеснока нет, параграф 22.

**9**

Он смотрит на вас, исказив лицо в оскале. Он явно безумен или же под властью колдовства. Он накладывает стрелу, и вы должны сражаться. Параграф 153.

**10**

Вы просыпаетесь, дрожа. Вокруг темным-темно, и когда вы пытаетесь подняться, то обнаруживаете, что ваше тело полностью занемело. Со странным спокойствием вы осознаете, что совсем рядом с вами есть кто-то или что-то. Слышится шепот, вновь убаюкивающий вас. В следующий раз вы откроете глаза, уже присоединившись к рядам нежити. Вы пали жертвой Вампира.

**11**

Стоило вам протянуть руку, чтобы открыть сундук, как черная веревка неожиданно захлестывается вокруг вашей шеи. Вы пытаетесь стащить ее, но она только туже затягивается на вашем горле как силок. Теряете 2 Тонуса. Если вы еще живы, то вам лучше соображать побыстрее, пока вас не удавило насмерть! Вы:

Побежите к двери? Параграф 96

Попытаетесь разрезать черную веревку? Параграф 117

Откроете сундук? Параграф 16

**12**

Напрягаете все силы, чтобы отбиться от духа-демона, призванного Ведьмой с нижних пределов. Но он слишком силен – ваши ментальные защиты рушатся под градом неослабевающих психических ударов. Ваше безжизненное тело падает на пол, чтобы вскоре присоединиться к ингредиентам, варящимся в Ведьмином котле.

**13**

Учуяв, что у вас есть чеснок, Лорд Вампир настороженно кружит вокруг вас. Вы должны драться с ним, но благодаря чесноку Вампир не столь могучий противник, как обычно.

| | |
|---|---|
| Лорд Тенеброн | Тонус 18 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | Вы ранены, теряете 4 Тонуса |
| Результат 7-12 | Вампир теряет 3 Тонуса |

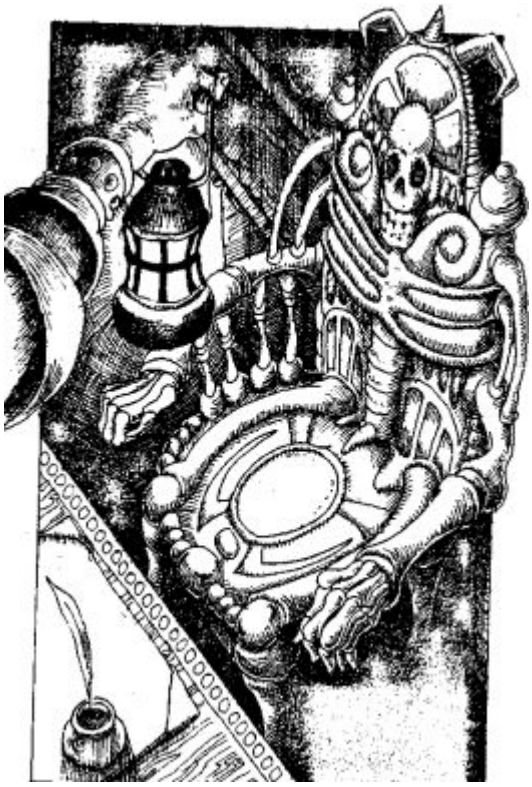
Если вы Убегаете из боя, выскочив в другую дверь, параграф 199. Если вы одолели его, параграф 111.

**14**

Вы наконец-то определились с выбором и выдергиваете один из ростков поменьше. Он болезненно-коричневого цвета и формой неприятно напоминает раздувшегося паука. Кладете его в рот и, скривившись, глотаете не жуя. Ждете какое-то время, но не ощущаете ровным счетом ничего. И только когда вы начинаете двигаться, вы замечаете, сколь искаженным и нереальным выглядит все вокруг – деревья, кажется, клонятся к вам, среди потрескавшейся коры появляются усмехающиеся лица, а свисающие ветви становятся когтистыми руками…

Чувствуете сильную тошноту и головокружение, но внезапно эти ощущения проходят. Получите 3 Тонуса и 1 Пси (но ни один из них не должен превышать своего *обычного* значения) – ваша психическая чувствительность направила вас к одному из немногих полезных грибков. Подобное везение подбрасывает топлива в костер вашего мужества, вы решаете вернуться к дымоходу и спуститься вниз навстречу любым опасностям, поджидающим вас в склепе. Параграф 181.

**15**



Заходите в длинную, продуваемую сквозняками комнату, по виду студию или библиотеку. Огонь не горит, хотя в камине сложены дрова. Однако как вы ни старались разж ечь славный костерок, дрова так и не загорелись. Вы так продрогли и промокли, что все то время, что вы идете к дальнему концу комнаты, ваши зубы неудержимо отбивают дробь. В темноте вы натыкаетесь на стол и чуть не сбиваете что-то со стола на пол. Нащупав это «что-то», выясняете, что это фонарь. С немалым облегчением зажигаете фонарь и поднимаете его, чтобы развеять тени. Запишите этот предмет на Лист персонажа.

Теперь возле стола вам виден необычный стул из затейливо вырезанной слоновой кости. Вокруг виднеются неясные очертания груд книг. Можете взять несколько книг и осмотреть их (параграф 178) или выйти в зал и выбрать либо лестницу (параграф **252**), либо коридор (параграф 36).



**16**

Под грохот крови в ушах и с горящими легкими вы откидываете крышку сундука. Внутри находятся бутылка с голубой жидкостью и запечатанный свиток пергамента. Веревка продолжает вас удушать, и у вас остаются лишь считанные мгновения, чтобы что-то предпринять. Вы прочитаете свиток (параграф 248) или выпьете содержимое бутылки (параграф 159)?

**17**

Незапертый сундук открывается, являя вашему взору груду золота, каменьев и украшений. От подобного зрелища голова идет кругом. Надет ли на вас золотой шлем? Если да, параграф 177. Если нет, параграф 152.

**18**

Спускаетесь в туннель с мозаичным полом. Когда вы посветили фонарем влево, вам показалось, что вы различаете конец туннеля, поэтому вы решаете пойти в том направлении. Параграф 44.

**19**

Побежденный Хобгоблин лежит, умирая, подле ваших ног, кровь из его многочисленных ран растекается по холодному полу зелеными ручейками. Он снова становится видимым. Из последних сил цепляясь за жизнь, он смотрит на вас и, кажется, пытается что-то сказать. Вы можете наклониться и послушать его слова (параграф 72), или прикончить его и продолжить свой путь (параграф 124).

**20**

В комнате пахнет стариной, заплесневевшими костями и похороненными реликвиями. Тусклый свет окутывает все зеленой дымкой – ваш фонарь горит так слабо, что вы опасаетесь, как бы он не выгорел. И тут, раскалывая половицы, из неглубокой могилы восстает тварь. Высокая, худощавая, с желтоватой кожей, она закутана в прогнившую накидку минувшей эпохи. Она смотрит на вас, и вы видите, что ее запавшие глаза холодно сверкают, как звезды зимней ночью.

Тварь эта – Умертвие, и вы знаете, что своим мечом вы не сможете причинить ей вреда. У вас есть серебряный подсвечник? Если есть, параграф 73. Если нет, вам не остается иного выбора как Удрать – на этот раз вы не бросаете кубики как обычно, а сразу параграф 47.

**21**

Потеряв опору, летите по дымоходу вниз, подвернув ногу в неудачном приземлении. При попытке шагнуть вашу ногу пронизывает вспышка боли. Вы сможете продолжить свой путь, как только перевяжете растянутую лодыжку, но отныне и впредь она будет сковывать ваши движения – уменьшите свое Проворство на 1. Упав духом, вы покидаете комнату. Параграф 219.

**22**

Без чеснока вам нечем унять ярость Вампира. Вам придется драться с противником на пике его могущества!

| Лорд Тенеброн | Тонус 18 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-7 | Вы ранены, теряете 4 Тонуса |
| Результат 8-12 | Вампир теряет 3 Тонуса |

Если вы Удираете из боя, выскочив в другую дверь, параграф 199. Если вы одолели его, параграф 111.



**23**

При виде распятия Адская гончая скулит и прижимается к дальней стене. Подходите к коридору, обходя комнату по краю. Вы не спускаете с Адской гончей глаз на случай, если та снова нападет, но духу ей хватает всего лишь на унылое рычание, когда вы достигаете безопасности коридора. Параграф 283.

**24**

Заходите в длинный зал с окнами, расположенными на равных промежутках, в боковых стенах. Пока вы идете вдоль зала к двойным дверям в дальнем конце, вы

замечаете, что окна выходят на зловещий освещенный луной пейзаж. Далеко внизу виднеются рыцари на скакунах в черных попонах, скачущие сломя голову к двум шатрам на вершине покрытого лесом холма. Вы продолжите наблюдение за сценой, чтобы узнать, что будет дальше (параграф 151) или выйдете через двойные двери (параграф 50)?

**25**

Вы размахиваете амулетом, по-видимому, надеясь, что он наделит вас контролем над летучими мышами. Увы, вас ждет печальное разочарование. Голодные мыши валятся на вас, не обращая никакого внимания на амулет. Одна из них бьет когтями вас по глазам, и вы кричите от боли и ужаса. Крошечные, острые как иглы клыки терзают вашу плоть. Вы чувствуете, как летучие мыши пьют вашу кровь, хлещущую из дюжины ранок. Наконец вы падаете, не выдержав груза все новых и новых мышей, спешащих присоединиться к пиршеству. После недолгой борьбы вы затихаете. В тиши склепа своего хозяина летучие мыши пируют на вашем трупе.

**26**

Надет ли на вас золотой шлем? Если да, параграф 92. Если нет, параграф 24.

**27**

Можете вытащить из рюкзака один из следующих предметов:

Мраморную кость – параграф 106

Распятие – параграф 23

Головку чеснока - параграф 155

Если у вас нет ни одного из них, вы должны обнажить свой меч и драться с тварью. Параграф 134.

**28**

Вы прислоняетесь к стене на какое-то время, переводя дух после изматывающего боя. Когда вы уже собираетесь уходить из комнаты, ваше внимание привлекает золотая лента, надетая на тонкое запястье Умертвия. Если хотите забрать этот предмет с истерзанного трупа, параграф **55**. Если же вы предпочтете покинуть комнату через дыру в стене, параграф 4.

**29**

За дверью находится что-то вроде мастерской. Перед потрескивающим в очаге огнем сидит дородный мужчина в монашеской рясе. Он уже почти закончил чинить разбитый фонарь. Он смотрит на вас с выражением удивления. Вы станете угрожать ему мечом (параграф 89) или поприветствуете его как друга (параграф 215)?

**30**

Открываете бутылку и делаете несколько глотков. Внезапно все плывет у вас перед глазами – это очень крепкое вино. Теряете 1 Тонус и 2 Пси. Слегка оправившись от воздействия питья, выходите в другую дверь. Параграф 78.

**31**

После короткой паузы царапающиеся звуки возобновляются, и сейчас они слышны отчетливо, да еще с такой яростной энергией, как будто кто-то или что-то пытается проложить себе дорогу в комнату и добраться до вас. С громким треском одна из половиц выгибается и отодвигается в сторону. Остальные половицы искривляются и раскалываются, в трещины между ними вылетает земля. Из-под земли доносится голос – глубокий, холодный стон без слов, каким-то образом пробудившийся спустя эпохи тишины и темноты. С внезапным ужасом вы понимаете, что ваш фонарь тускнеет под напором потустороннего бледно-зеленого света, поднимающегося подобно приливу из отверстия в полу. А затем в брызгах могильной земли появляется тощая рука. Вы знаете, что подвергаетесь смертельной опасности; если хотите остаться и драться, рубанув по руке мечом, параграф 147. Если же вы предпочтете нырнуть в шахту в дальней стене и уползти, прежде чем у чудовищной твари будет время подняться, параграф 4.

**32**



Короткий коридор за дверью приводит вас к перекрестку четырех путей. Самый широкий из четырех коридоров ведет вправо от вас, поэтому вы решили пойти в ту сторону. Параграф 193.

**33**

Комната, в которую вы вошли, гораздо меньше музыкальной залы, и вы уже собирались покинуть ее, чтобы осмотреть уводящий из нее туннель, когда услышали позади себя шум. Это звучное грохотание, столь непохожее на неземную музыку квартета скелетов, и доносится оно, похоже, из занавешенной ниши в углу комнаты. Если вы желаете посмотреть, в чем дело, параграф 60. Если вы решаете проигнорировать звук и покидаете комнату, параграф 124.

**34**

Проход за дверями пару метров идет прямо затем резко изгибается влево. Там, где он сворачивает, по правой стороне есть небольшая деревянная дверца. Решаете не обращать на дверцу внимания и идете по проходу. Параграф 186.

**35**

Вы делаете пару шагов, но затем замедленное действие голубого дыма заставляет вас содрогнуться. Комната начинает вращаться перед вашими глазами, теряя равновесие, вы подходите к алтарю, смахнув на пол кубок с красной жидкостью. С ужасом вы глядите на вызванные содержащимся в дыме наркотиком галлюцинации – маленьких черных тварей, выбегающих из-за занавесей и карабкающихся по вашему телу. Но вот милосердный обморок принял вас в свои объятия. Есть ли у вас распятие? Если есть, параграф 217. Если нет, параграф 113.

**36**

Проход обшит панелями из прочного красного дерева, намеренно разбитых и расколотых в нескольких местах. Пока вы размышляли, какова же была причина для

этого, вы успели поравняться с узким дверным проемом по правую сторону прохода. В нескольких метрах перед вами проход поворачивает влево. У поворота вы можете разглядеть большую дверь, украшенную позолоченным изображением распятия. Вы:

Откроете узкую дверь? Параграф 56

Пройдете вперед и попытаете дверь с крестным символом? Параграф 29

Продолжите путь по проходу и свернете за угол? Параграф 105

**37**

Вырываетесь от безумного Эльфа и, что есть духу, устремляетесь к дому. Позади слышен его ненормальный смех. Он делает еще пару выстрелов, но оба раза промахивается – порывы ветра сдувают стрелы в сторону, после чего сдается. Стоя у дома и пытаясь отдышаться, вы видите, как Эльф уходит прочь. Параграф 80.

**38**

Подходя к двери, вы различаете доносящуюся из-за нее странную мелодию. Она сильно отличается от той музыки, что доводилось вам слышать раньше. Если сейчас вы хотите пройти мимо и попробовать другую дверь, параграф 255. Если вы все еще намерены пройти через эту дверь, вы откроете ее (параграф 164) или сперва достанете предмет из своего рюкзака (параграф 137)?

**39**

Ведьма и ее ручная ворона наблюдают за вашим боем с вызванной сущностью с азартным, дьявольским огнем в глазах. Золотой свет подплывает ближе сквозь красную дымку. Дух-демон пытается уничтожить вас своими инфернальными силами, но вы отбиваетесь и, изо всех сил напрягши волю, наконец отбиваете его атаку. Красный туман истаивает, а вы направляетесь к Ведьме. Вы едва спаслись от демона, и теперь вас обуревает жажда мщения. Параграф 66.

**40**

Скелет лежит у ваших ног сломанной кучей. Теперь вы обыскиваете комнату тщательнее некуда – вам пришло в голову, что Скелет, вероятно, был поставлен здесь что-то стеречь. Наконец, сметя паутину с полки в дальнем конце комнаты, вы находите золотой шлем. Хотите забрать его? Если да, запишите его на Лист персонажа, потом параграф 53. Если нет, возвращайтесь в проход, параграф 104.

**41**

Кладете гриб в рот и, стараясь не замечать прогорклый запах, мрачно жуете. Неожиданно ваше горло пронизывает резкое жжение, которое, кажется, через сосуды вашей шеи достигает мозга. Пихаете пальцы в рот, чтобы вас вырвало, но слишком поздно. Яд вошел в ваше тело, и вы оседаете на грязную землю. Ваш труп будет гнить и разлагаться в глубинах леса Вистрен, и – хотя в последующие годы путникам может явиться ваш не упокоенный дух – ваше смертное существование окончено.

**42**

В тот самый момент, когда Черный Ферзь падал у ваших ног, и он сам, и поле боя растаяли как туман. Прибавьте 1 Пси и восстановите Тонус до *обычного* значения. Вы

снова в комнате и вы только что обыграли старика в шахматы. По взмаху его руки все шахматные фигурки исчезают. Затем он наколдовывает назад три белых фигуры: слона, ладью и коня. Теперь у них есть кожаные ремешки, чтобы их можно было носить на шее. Можете взять один из этих амулетов. Будет ли это:

Белый Слон? Параграф 67

Белая Ладья? Параграф 243

Белый Конь? Параграф 128

**43**

Меч оскальзывается у вас в руке, и его острый как бритва клинок входит вам глубоко в яремную вену! Пытаетесь закричать при виде того, как ваша кровь хлещет на каменный пол, но с веревкой, все еще сжимающейся вокруг вашей шеи, вам удается издать лишь придушенный всхлип. Падаете на сундук. Последний звук, который вы слышите, кажется из дальнего далека, это хруст вашей шеи, когда волшебная веревка затягивает свою фатальную хватку.

**44**

Не успев отойти подальше, подходите к низким воротам, скрытым в нише в правой стене. Если хотите открыть их, параграф 100. Если хотите продолжить путь по туннелю, параграф 223.

**45**

Сломя голову, выбегаете из комнаты, захлопнув за собой дверь. Вам слышно, как за ней шебуршит Скелет, но он явно слишком туп, чтобы додуматься открыть дверь и преследовать вас. Параграф 104.

**46**

Мертвый Хобгоблин валяется в луже зеленой крови, натекшей из его многочисленных ран. Осматриваетесь в поисках золотой флейты лишь для того, чтобы обнаружить, что она сломалась, когда ее швырнули на каменный пол. Вычеркнете этот предмет с Листа персонажа. Быстрый обыск комнаты не приносит ничего интересного, поэтому вы направляетесь в туннель. Параграф 124.

**47**

Как бы ловко вы ни пятились, Умертвие, шагнув вперед, с легкостью по вам попадает. Теряете 3 Тонуса. Если вы еще живы, то содрогаетесь от внезапного холода, растекающегося по вашему телу от того места, где вас коснулось Умертвие. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему нынешнему Пси, параграф 270. Если он больше, параграф 191.

**48**

Вы можете сейчас осмотреть алтарь (параграф 54) или пойти по коридору осмотреть комнату в его дальнем конце (параграф 210).

**49**

Наконец вы достигаете края дымохода и вылезаете наружу. Чтобы сокрыть его от глаз лесных жителей и путников, верхняя часть дымоход замаскирована под старую, неиспользуемую кирпичную печь. Какое-то время вы сидите возле этого сооружения, жадно глотая прохладный ночной воздух и давая отдых усталым конечностям после долгого и опасного подъема. Бдительно озираете лес вокруг, готовые к любым опасностям, но ничто не шелохнется в глубоких тенях меж деревьев. Дождя сейчас нет, но воздух остается сырым и холодным. Звук капающей с листьев на лесную подстилку воды похож на слабый шепот и бормотание затерянных душ. Если хотите попробовать найти выход из леса Вистрен, параграф 103. Если предпочитаете спуститься назад в склеп, параграф 181.

**50**

Спускаетесь по винтовой лестнице и толчком распахиваете дверь внизу. Вы попадаете в маленькую комнату и, заметив мерцание света в проходе слева от вас, направляетесь в ту сторону. Яростное рычание служит достаточным предупреждением, чтобы вы метнулись в сторону, когда на ваше горло бросился монстр с распахнутой пастью и огненным дыханием. Сдержала его толстая цепь, прикрепленная к ошейнику. В свете вашего фонаря вы видите, что ваш противник – Адская гончая. Она подбирает лапы, готовясь к новому прыжку. Вы обнажите меч, чтобы сразиться с ней (параграф 134), или достанете из рюкзака один из предметов (параграф 27)?



**51**

Обводите фонарем вокруг, освещая зал. На мгновение вам стало не по себе – вам почудилось, что незримые твари беззвучно порскнули и разбежались, прячась в тенях. Вы отгоняете подобную мысль, списав ее на шалящие нервы, и обдумываете, куда теперь пойти. Вы:

Подниметесь по ступеням? Параграф 252

Пойдете по проходу? Параграф 36

**52**

Вскоре выходите на перекресток четырех проходов. Проход прямо перед вами – самый широкий, поэтому решаете пойти по нему. Параграф 193.

**53**

Золотой шлем идеально вам подходит. Опускаете забрало и возвращаетесь в проход. Параграф 104.

**54**

Бросьте один кубик. Если выпало 1-3, параграф 77. Если выпало 4-6, параграф 185.

**55**

Обматываете золотую ленту вокруг своего запястья. Никаких волшебных свойств в ней вы не ощущаете, но она, по крайней мере, стоит где-то 80 Золотых монет. Пролезаете в черную дыру. Параграф 4.

**56**

Дверь открывается, являя маленькую, захламленную комнатку, фактически чулан. Видите какие-то коробки, ящики, мотки веревки и множество иных предметов. Можете войти и осмотреть этот явный хлам (параграф 198) или продолжить путь и либо открыть дверь с изображением распятия (параграф 29), либо свернуть за угол (параграф 105).

**57**

Выплевываете жидкость назад в кубок, после чего вас начинает рвать. Это кровь! Теряете 3 Тонуса. Ослабев от тошноты, пошатываясь, выходите из комнаты и продолжаете путь до конца коридора. Параграф 210.

**58**

Раскалываете мечом одну из половиц и приподнимаете ее, вставил в трещину ножны. Под ней находится сухая, плотно утрамбованная земля. Снова раздаются царапающиеся звуки, еще громче, чем раньше. Неужели какой-то дьявол похоронил там заживо какого-то бедолагу? С яростной энергией начинаете откалывать следующие половицы. И вдруг вы слышите звук, от которого кровь стынет в жилах – из-под пола доносится лишенный слов стон, нечеловеческий крик сущего зла. Половицы вокруг вас выгибаются и раскалываются, толкаемые вверх со сверхъестественной силой. Комнату словно окутывает потусторонняя, бледно-зеленая дымка, от которой свет вашего фонаря тускнеет. А затем перед вами восстает вызывающая суеверный ужас тварь. Худощавая, с желтоватой кожей, она закутана в прогнившую, пыльную накидку минувшей эпохи. Хапавшие глаза твари похожи на сверкающие звезды на зимнем небе.

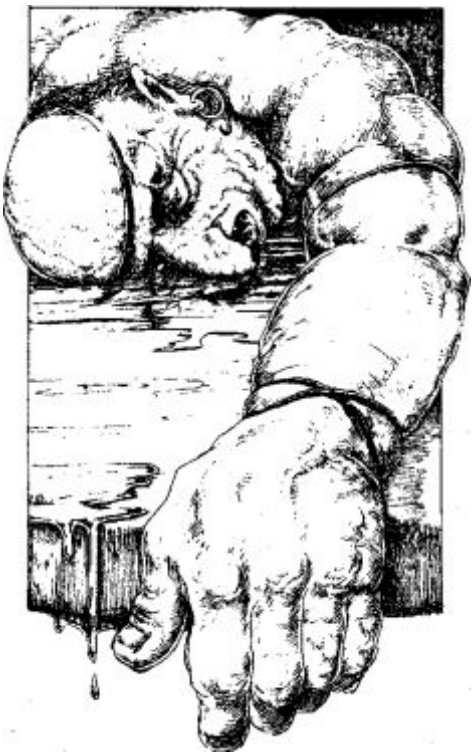
Это – Умертвие, нежить огромного могущества. Очутившись перед подобным монстром, возможно вы почувствуете, что лучшая часть доблести – это разумность, и попытаетесь Удрать? Если да, не делайте обычного броска, а параграф 47. Если предпочитаете остаться и сражаться, то воспользуетесь ли вы своим мечом (параграф 280) или одним из найденных вами предметов (параграф 235)?

**59**

Пока колесо вращается… (Параграф 286).

**60**

Отодвигаете край занавеси и заглядываете в нишу. Поперек деревянного стола развалился приземистый коротышка с могучей мускулатурой и храпит в пьяном сне. Крюконосая рожа, обезображенная еще больше выводком огромных бородавок, покоится в лужице пролитого пива. Обозрев бочкообразный торс и грубую, жесткую кожу, понимаете, что это гротескное существо будет не так просто одолеть в бою. Можете попробовать разобраться с ним, пока спит (параграф 262) или оставите его спать дальше и осмотрите туннель (параграф 124).



**61**

Ни-че-го! Какое-то время смотрите, как капли дождя разбивают гладь поверхности пруда, злясь на пустую трату денег. Поднимаетесь на крыльцо и пробуете дверь. Параграф 129.

**62**

Залпом проглатываете волшебное зелье, затем поднимаете меч и приближаетесь к злому Лорду. Вам видно, как в его глазах горят огоньки, когда он пытается применить против вас свои гипнотические силы, но вас защищает выпитое зелье. С вашим приближением он обнажает клыки и готовится к бою. Параграф 8.

**63**

Во мгновение ока вы снова оказываетесь в комнате. Нет никаких следов ни Черного Ферзя, ни странного поля боя. Старик собирает фигурки, довольный вашей победой. Что примечательно, ваш Тонус восстанавливается до 15 очков. Однако ваше Пси понижается на 1. Недоумевая от пережитого, но с чувством облегчения от того, что вас, в конце концов, не убил Черный Ферзь, вы покидаете комнату и выбираете правое ответвление коридора. Параграф 242.

**64**

Если вы решаете взять с собой фигурку кобры, запишите его на Лист персонажа. Когда попадете в город, сможете продать его за 120 Золотых. Уложив его в рюкзак, где он не сможет причинить вреда, вы покидаете комнату и открываете дверь с медной ручкой. Параграф 132.

**65**

Повинуясь своему создателю, дымовая тварь беззвучно приближается к вам.

| Миазмоид | Тонус 15 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | Вы ранены, теряете 4 Тонуса |
| Результат 7-12 | Миазмоид теряет 3 Тонуса |

Тут у вас нет шансов Ударать. Вы должны биться насмерть. Если победите, параграф 93.

**66**

Безумная Ведьма визжит, пена выступает у нее изо рта, но ее ворона, видя гнев в ваших глазах, улетает. Ведьма достает из-за пояса ржавый нож и бросается на вас.

| Ведьма | Тонус 6 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-4 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 5-12 | Ведьма теряет 3 Тонуса |

Если вы Убежите через дверь, не бросайте кубики, как обычно, а сразу параграф 94. Если вы победите, параграф 115.

**67**

Вешаете на шею Белого Слона. Это могущественный волшебный амулет, увеличивающий вашу устойчивость к колдовству. Прибавьте 1 к своему *обычному* значению Пси и повысьте свое *текущее* Пси до этого уровня. Прощаетесь со стариком и отправляетесь проверить правое ответвление коридора. Параграф 242.

**68**

Благополучно спускаетесь обратно в комнату Ведьмы. По прежнему, ни малейшего признака хозяйки. Выбираетесь из камина и отправляетесь продолжать исследование склепа. Параграф 219.



**69**

Поворачивая щеколду, вы слышите резкий скрип. С отвисшей челюстью вы видите, как железная фигура выходит из ажурной решетки! Обнажив меч, ждете ее приближения. Кривые когти делают ее страшным противником, но вы решительно настроены пройти внутрь.

| Привратник | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-5 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 6-12 | Привратник теряет 3 Тонуса |

Если вы Убежите, прошмыгнув мимо врага в сад, параграф 112. Если вы выиграете бой, параграф 190.

**70**

Садитесь на пустой стул и рассматриваете поверх доски своего противника. Он дал вам белые фигуры – а значит и первый ход. Протягиваете руку, намереваясь ввести в игру коня, но комната начинает вращаться, и вы не можете сфокусировать взгляд на доске. Стены угрожающе сближаются, потом исчезают в мареве расстояния. Вы оказываетесь на гладкой каменной равнине – снаружи, судя по треплющему ваш плащ ветру. Куда ни глянь – кипит бой. Войска в белых одеждах, которые, как вы знаете, служат под вашей командой, сражаются с траурно-черными вражескими шеренгами.

Обнажив меч, вы шагаете сквозь заволакивающий поля боя туман, среди боевых кличей, лязга стали, криков триумфа и стонов раненых. Наконец перед вами предстает величайший воин войска противника – Черный Ферзь собственный персоной. Подобно тени она надвигается на вас, и, отбив в последний момент удар черного шестопера, вы понимаете, что одолеть этого противника будет непросто.

| Черный Ферзь | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 7-12 | Черный Ферзь теряет 3 Тонуса |

Удрать из этой битвы некуда. Если вы победите, параграф 42. Если проиграете, параграф 63.

**71**

Вы сваляли дурака, проигнорировав предупреждение своего шестого чувства – стрела поражает вас в спину, и вы теряете 2 Тонуса. Если вы еще живы, то падаете на пол, чтобы сделаться как можно меньшей мишенью для того, кто стреляет по вас, кто бы он ни был. Затем вы задуваете фитиль масляной лампы. Если бы вы оставили лампу там, где нашли ее, ее свет сделал бы из вас мишень в тире, но теперь, когда вы потушили ее, в коридоре темным-темно, и снайпер не может видеть, куда ему стрелять. Тихонько доползаете до конца коридора и просачиваетесь за дверь. Параграф 225.

**72**

Хобгоблин знает, что это его последний вздох.

- Ты самый смышленый и храбрый из всех противников, с которыми я когда-либо бился. – Говорит он. – Теперь послушай, что я тебе скажу.

*О бойся глаз гипнотизеров –*
*Змеи и лорда неживых.*
*Сыграй для мышек-кровососов*
*И стерегись неохраняемых*
*Сокровищ.*

После этих слов он вздрагивает от ледяного прикосновения Смерти и обмякает. Вы понимаете, что он был благородным противником и его головоломная загадка – это максимум того, что он мог открыть вам, не нарушая своей вассальной клятвы Лорду Тенеброну. Но что конкретно предвещают его слова предостережения? Вы размышляете над ними, идя по туннелю. Параграф 124.

**73**

Единственное оружие, которое может причинить вред Умертвиям, неживым жрецам-королям из древних времен, это прочное серебро. Вы деретесь тяжелым подсвечником, используя его как дубинку.

| | |
|---|---|
| Умертвие | Тонус 9 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 7-12 | Умертвие теряет 3 Тонуса |

Если вы пытаетесь Удрать, не делайте броска, как обычно, а сразу параграф 47. Если вы победите, параграф 28.

**74**

Вы действуете достаточно быстро, чтобы спастись от скверного падения. Где-то внизу разбивается на кусочки вывалившийся из-под вашей руки кирпич. Теперь на его месте зияет дыра в стене дымохода. Металлический блеск из нее привлекает ваше самое пристальное внимание. Осторожно вытянув руку, вы смыкаете пальцы на ленте Мёбиуса – плоская полоска, которую закрутили, прежде чем соединить концами. Если хотите взять Кольцо Мёбиуса, не забудьте записать его на Лист персонажа. Затем вы можете либо продолжить подъем (параграф 49), либо спуститься и уйти из комнаты Ведьмы (параграф 219).



**75**

Поднимаете меч мертвого рыцаря и пару раз разрезаете им воздух, восхищаясь великолепным балансом. Теперь вам надо решить, какой из двух мечей (этот и ваше первоначальное оружие) вы понесете в руках и будете сражаться, а какой повесите на спину как запасной. Запишите ваш выбор на Листе персонажа. Распахиваете двойные двери и проходите в следующую комнату. Параграф 251.

**76**

Вынимаете меч из латной рукавицы. Сделав несколько фехтовальных движений, чтобы освоится со своим новым оружием, вы пересекаете комнату и выходите через дверь в дальней стене. Параграф 120.

**77**

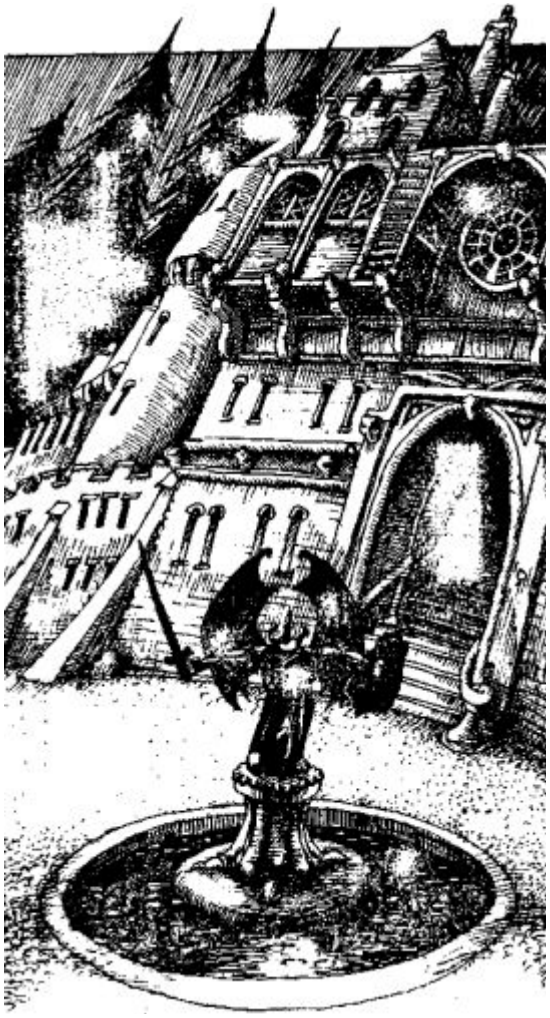
Вы потратили несколько минут, тщетно обыскивая алтарь в поисках потайного отделения. Наконец вы решаете покинуть часовню и попробовать комнату на другом конце коридора. Параграф 210.

**78**

Поднимаете тяжелый дубовый брус и толкаете дверь. Петли явно давно не смазывались. Дверь распахивается со зловещим скрипом. Проходите через нее в коридор. Пройдя немного, подходите к двери в правой стене коридора. Также всего в нескольких метрах перед вами виден проем в другой стене коридора. Если хотите открыть дверь, параграф 148. Если хотите продолжить свой путь, параграф 219.

**79**

Стоило вам сесть за стол, как ожившие подлокотники кресла хватают вас костлявыми пальцами. Кресло вовсе не из слоновой кости, а из человеческих костей! Бросьте один кубик. Если выпало 4 или больше, вам удается вырваться из хватки кресла, и вы спешите покинуть комнату, не забыв фонарь (параграф 51). Если выпало 1-3, вас крепко держат, и через несколько часов вы неохотно погружаетесь в сон (параграф 10).



**80**

Несмотря на то, что уже темно, ни в одном из окон не видно света. Дом выглядит неухоженным и очень старым. Гаргульи-водостоки, некогда бывшие роскошными скульптурами, за минувшие столетия непогода превратила в глыбы камня. Узкие зарешеченные окна напоминают вам глаза, и отнюдь не промозглая погода заставляет вас вздрогнуть.

По пути к парадным дверям вы проходите мимо небольшого пруда со статуей на середине. Подойдете и осмотрите пруд (параграф 99) или пойдете к входным дверям (параграф 129)?

**81**

Снимаете с крюка масляную лампу. Она дает хорошее освещение, поэтому вы пока тушите фонарь. Вы сейчас пойдете налево (параграф 246) или направо, к двери (параграф 281)?

**82**

Обводите комнатку лучом фонаря. Тут есть стеллажи, полные закупоренных винных бутылок, уже больше двадцати лет лежащих тут и собирающих пыль. Вторая дверь в дальней стене закрыта на засов. Вы пересечете комнату и откроете дверь (параграф 78) или сперва отведаете винца (параграф 30)?

**83**

Пока вы лезете по ступеням вверх, вас ранит прощальным выстрелом. Теряете еще 2 Тонуса. Если вы все еще живы, вы проковыляете в левую дверь (параграф 34) или правую дверь (параграф 237)?

**84**

Тут чересчур много Зомби, чтобы вы с ними бились. Единственный шанс для вас – добраться до дальней стороны пруда, прежде чем вас полностью окружат. Что есть духу скачете по выступающим из воды камням. Бросьте два кубика и постарайтесь выбросить число меньшее или равное вашему *текущему* Проворству. Если у вас получилось, параграф 230. Если вас постигла неудача, параграф 272.

**85**

Мрачные серые стены комнаты… ощущение мерцающего драгоценного камня в вашей руке… влажная, удушающая атмосфера склепа – все это уходит на задний план и ускользает от вас, пока не становится всего лишь далекими воспоминаниями. Вы плывете в лимбо – лишенном каких-либо черт, бесконечном мареве синего тумана. Это напоминает погружение в темные глубины океана – хотя, к вашему великому облегчению, вы обнаруживаете, что можете, по крайней мере, дышать тем, что играет роль воздуха в этом странном месте.

Вы помните, как коснулись сапфира. Очевидно, в него была помещена очень могучая волшебная ловушка. Сейчас сапфира у вас нет. В действительности, у вас нет *ничего* из того, чем вы разжились, вступив на земли Тенеброн-холла. Вместо этого, у вас загадочным образом оказываются в точности те предметы и оснащение, с которыми вы начинали: меч, 10 Золотых, ваш рюкзак и набор доспехов. Но еще более загадочен тот факт, что ваши Тонус, Проворство и Пси вернулись в своим первоначальным значениям.

Вы выясняете, что можете двигаться «плывя» сквозь синеву. Наконец вы видите впереди два блестящих круга света. Возможно, они служат порталами из этой бескрайней пустоты? Поскольку больше ничего в голову не приходит, вы решаете пройти в один из них. Но в который:

Светло-голубой портал? Параграф 109

Темно-синий портал? Параграф 250

**86**

Если вы бросили в пруд 3 Золотых или больше, параграф 168. Если 2 Золотых или меньше, на параграф 61.

**87**

…эта картина истаивает, и вы снова оказываетесь в пыльной кладовке. Колесо прялки остановилось. Неким странным образом его вращение дало вам заглянуть в прошлое. Теперь вы можете запустить колесо в другую сторону (параграф 59) или оставить его и продолжить путь (параграф 32).

**88**

Стоило вам потянуться за ближайшим кристаллом, как держащая его латная рукавица неожиданно пришла в движение, дергая его вверх, за пределы вашей досягаемости. Пытаетесь заполучить кристалл, выковыряв его мечом, но рукавица в ответ все крепче сжимается, под конец раздавив волшебный кристалл в мелкий, блестящий порошок. В сердцах вы прощаетесь с надеждой добыть один из световых кристаллов и спускаетесь с возвышения, чтобы уйти. Параграф 287.

**89**

Стоило вам замахнуться мечом, как он вскакивает и забегает за верстак. Делаете выпад, но вам до него не достать, поэтому придется вам гоняться за ним вокруг верстака. Нарезая круги, он по очереди то вопит от страха, то честит вас. Наконец вы оба запыхались. Прислоняетесь к верстаку, глядя друг на друга, и тут до вас доходит, какой балаган вы тут разыграли. Начинаете хихикать, потом громко смеяться, и вскоре тучный монах также взрывается хохотом. Вы понимаете, что никакой он не замаскированный монстр. Параграф 215.



**90**

Пока вы уделяли все внимание рассматриванию иллюзорного пейзажа, Гигантский Паук сплел вокруг вас паутину, затруднив ваши движения. Вы должны сражаться в паутине, и во время этого боя у вас нет ни малейшего шанса Удрать.

| Гигантский Паук | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-5 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 6-12 | Гигантский Паук теряет 3 Тонуса |

Если вы победили, параграф 118.

**91**

Можете попробовать воспользоваться любым из следующих предметов, если они у вас есть:

Распятие – параграф 228

Зелье Железной воли – параграф 62

Идол кобры – параграф 218

Если у вас нет ни одного из них, вам придется полагаться только на свой меч – параграф 184.

**92**

Входите в длинный зал с узкими окнами в боковых стенах. Отправляетесь к двойным дверям в дальнем конце, но по дороге замечаете кое-что за окнами. Подойдя к ближайшему окну, обнаруживаете, что из него видна открытая местность, как с вершины

высокой башни. Вы просто поражены этим фактом, ведь, насколько вам известно, вы должны находиться глубоко под землей, в подземельях Тенеброн-холла! Средь пейзажа вы теперь различаете группу рыцарей в черных одеяниях, едущих к двум шатрам на вершине поросшего лесом холма. Подождете у окна и посмотрите, что будет дальше (параграф 151), или выйдете через двойные двери (параграф 50)?

**93**

Миазмоид разделяется на усики составляющего его дыма, которые быстро рассеиваются. Ведьма не сводит с вас глаз, пока вы идите к ней. Не вы начали этот бой, но теперь вы охотно его продолжите. Однако прежде чем вы успеваете ударить мечом, Ведьма стукает своим посохом по полу и ее поглощает вспышка малинового света. Голова у вас идет кругом, а когда перед глазами у вас проясняется, нигде нет и следа ни Ведьмы, ни ее вороны. Параграф 171.

**94**

У Ведьмы есть причина, почему она и не пытается пырнуть вас в спину, когда вы поворачиваетесь, чтобы удрать. Прежде чем вы достигаете двери, звучит волшебное слово, и дверь захлопывается и запирается! Вы лихорадочно ищете медный ключ, а Ведьма тем временем выкрикивает другое волшебное слово, и пол под вами внезапно исчезает, отправив вас в долгий-предолгий полет в могильную тьму. Далеко внизу виднеются вспышки пламени, и до вас, кажется, долетают слабые стоны и стенания. Ужасная правда открывается вам – последнее заклинание Ведьмы открыло пропасть в царство ее хозяина Сатаны. Вы падаете в Ад. Хотя ваше приключение окончено, но мучения только начинаются…

**95**

Перебросив через стену рюкзак со скудными пожитками, залезаете на ворота. Внезапно раздается металлический щелчок, и вашу лодыжку пронизывает укол боли. Посмотрев вниз, с ужасом видите, что когтистая фигура ожила и выступила из ворот! Железные пальцы сомкнулись на вашей ноге подобно капкану. Отчаянно вырываетесь, но освободиться не удается. Отведя руку назад, фигура зашвыривает вас на лужайку. Бросьте один кубик. Если выпадет 3 или больше, вы приземляетесь на участке грязной травы, пусть вы промокли и испытываете головокружение, остаетесь невредимым. Параграф 112. Если выпадет 1 или 2, железный монстр швырнул вас на ствол дерева с силой, от которой у вас ломается шея, и над вами смыкается темнота смерти…

**96**

Кровь бьется в висках, все попытки вдохнуть оказываются напрасными, вы ползете по полу и повисаете на ручке дубовой двери. Дверь начинает распахиваться, и вы валитесь в следующую комнату. Пытаетесь ползти по изношенным половицам, но бежать от удушающей ленты, сжимающей ваше горло, некуда. Теряете сознание вместе с медленно выдавливаемой из вас жизнью. Вас постигает та же участь, что и многих других искателей приключений в склепе Вампира.

**97**



Когда вы задуваете первую свечу, от фитилька поднимается усик голубого дыма. Бросьте один кубик. Если выпадет 1 или 2, вы вдыхаете эти испарения (параграф 244). Если выпадет 3-6, вы успеваете отвернуться (параграф 48).

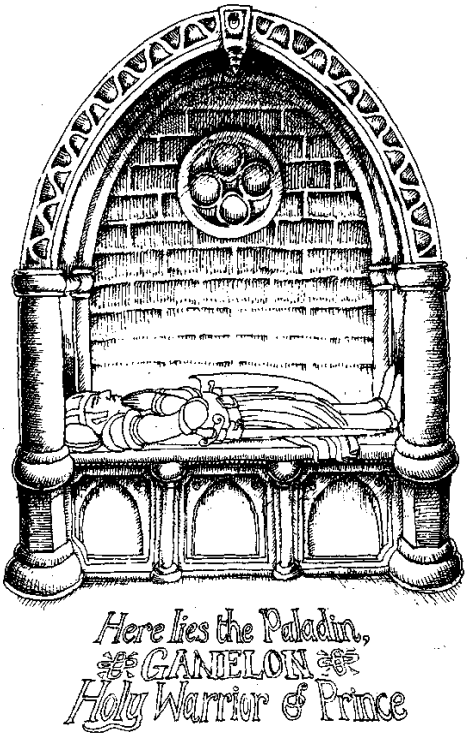
**98**

Внутри сундука вы находите свиток пергамента, запечатанный серым воском и бутылку с яркой ярко-голубой жидкостью. Развернув свиток, обнаруживаете, что он содержит единственное, возможно бессмысленное слово – «Итсуп». Если решите взять свиток с собой, не забудьте записать его на Лист персонажа. Если хотите рискнуть и выпить жидкость из бутылки, параграф 179. Если хотите, можете сейчас положить бутылку в рюкзак (запишите ее на Лист персонажа) и выйти, либо через дубовую дверь (параграф 255), либо дверь в правой стене (параграф 38).

**99**

Пруд полон затхлой воды и гниющих листьев. Также замечаете несколько монет, наполовину зарывшихся в ил на дне. Хотите кинуть несколько монеток? Если да, решите, сколько монет вы кидаете, затем параграф 86. Если вместо этого предпочтете сунуть руку в грязную воду и собрать монетки, которые вы видите, параграф 3. Если вы решите проигнорировать пруд и подойти к двери, параграф 129.

**100**




Входите в усыпальницу. Возле стены стоит каменная плита, на которой покоится мраморная фигура воина, как бы купающаяся во внутреннем сиянии. Воздух свежий и сладкий – совсем не похоже на сырую, противную атмосферу, пропитавшую остальную часть склепа. В пол перед мраморной плитой вделана бронзовая табличка, подойдя поближе, читаете на ней:

*Здесь лежит паладин Ганелон,*
*Святой воин и принц.*

Мраморная плита с фигурой – это, скорее всего, крышка саркофага Ганелона. Откроете саркофаг (параграф 165) или выйдете и пойдете по туннелю дальше (параграф 223)?

**101**

Серебряный ключ Ведьмы отпирает дверь, и вы проходите в маленькую, пропахшую плесенью и неиспользуемую комнату. Комнату украшает один-единственный предмет мебели в экстравагантном стиле – резной стол слоновой кости. На нем покоятся пять драгоценных каменьев, поблескивая в свете вашего фонаря: топаз, рубин, гиацинт, изумруд и сапфир. Из комнаты ведет вторая дверь, напротив той, через которую вы только что вошли. Если хотите пересечь комнату и выйти через вторую дверь, параграф 264. Если хотите взять один или больше каменьев, параграф 240.

**102**

Поднатужившись, со всей силы опускаете меч на тонкое, извивающееся запястье. Удар достигает цели, но к вашему удивлению клинок покрывается сеточкой трещин. Меч рассыпается, оставив вам всего лишь рукоятку да несколько дюймов лезвия. Если только у вас нет запасного меча, то вам придется вычитать 2 из всех бросков в бою, пока вы не сумеете починить или заменить сломанный меч. Более, ваш могучий удар был напрасен – к вашему изумлению бледная рука остается невредимой. Параграф 20.

**103**

Лежащий у земли туман завивается вокруг ваших лодыжек, когда вы осторожно пробираетесь по лесу. Держите меч в руке. Вы прокладываете и прорубаете себе дорогу через тяжелые от дождевой воды ветки, поэтому вскоре промокаете насквозь. Запах влажной земли и болезненно-сладкий аромат деформированных грибов, изобилующих в этом призрачном месте, щекочет вам ноздри. Быстренько обдумываете, а не съесть ли один из грибов – фольклор приписывает грибам леса Вистрен странные и непредсказуемые колдовские силы; если вы решили съесть гриб, параграф 234. Если же вы не намерены отвлекаться от поисков дороги из лесу, параграф 140.

**104**

Стоите у изгиба коридора, раздумывая, куда идти дальше. Если решаете продолжить путь, параграф 105. Если попробуете дверь с символом распятия, параграф 29.

**105**

Вы обнаружили короткий пролет ступеней, ведущий к двери в подвал. Есть ли у вас фонарь? Если нет, значит вам ничего не будет видно – вы должны вернуться и посмотреть за дверью с символом распятия, надеясь найти там фонарь. Параграф 29. Если у вас уже есть фонарь, поднимаете его вверх и спускаетесь по лестнице, чтобы открыть дверь в подвал. Параграф 82.

**106**

Достаете кость и ужасная Адская гончая немедленно начинает вилять хвостом как щенок! Она охотно выполняет вашу команду «сидеть». Швыряете ей кость, и Адская гончая упоенно принимается ее грызть, не обращая никакого внимания на вас, пока вы идете к коридору. Параграф 283.

**107**

Идете по проходу к расположенной в его конце двери. Такое чувство, что за вами следят. Затем из темноты позади вас раздается далекое теньканье. Вам знаком этот звук, но прежде чем вы успеваете упасть на пол, вам в ногу впивается стрела. Теряете 2 Тонуса. Если вы еще живы, то устремляетесь к двери. До нее всего несколько метров, но она кажется невозможно далекой, поскольку вы каждую секунду ожидаете, что в вашу плоть вопьется очередная стрела. Освещенный оставленной позади масляной лампой, вы представляете идеальную мишень для того, кто целится в вас. Достигнув двери, киньте один кубик. Если выпадет 1 или 2, параграф 236. Если выпадет 3, 4, 5 или 6, параграф 211.

**108**

Ударившись о картину, фонарь разбивается, окатывая ее горящим маслом. Пока она горит, вы поспешно карабкаетесь по левой лестнице и вваливаетесь в чернильную тьму за дверью наверху. Идете, медленно ощупывая стену. Затем слышится шуршание и прямо перед вами из темноты грохочет голос:

- Бедненький искатель приключений! Ты противопоставил свою жалкую смекалку смертного искусству и хитрости, которые я оттачивал столетиями своего существования. – Сильные, холодные как лед руки, протягиваются к вам и прижимают вас к стене подобно кандалам. – Ты был обречен с самого начала этой неравной борьбы. Теперь ты должен выучить имя твоего нового хозяина. Я – Лорд Тенеброн, Вампир.

Острые как иглы клыки пронзают вам горло. Ваше приключение закончилось.

**109**

Вы снова и снова вращаетесь в дымке голубого света. Голова идет кругом и вас тошнит. Возможно, вы теряете сознание. Потому что в себя вы приходите лежа на холодном жестком полу. Дымка рассеялась, и вы находитесь в абсолютной темноте. Пытаетесь нашарить фонарь, но тот, конечно же, исчез вместе с прочими вашими вещами. В воздухе чувствуется мускусный животный запах, и вы осторожно встаете на ноги. Низкое рычание заставляет вас замереть. Что-то двигается всего в нескольких метрах от вас, волоча по каменному полу тяжелую цепь. Тянетесь к рукояти меча, и тут вас поглощает сгусток красного пламени, причиняя ужасные ожоги. Кричите от боли. Мгновенная вспышка света озаряет разинутую пасть и горящие глаза огромной гончей. Сейчас ее логово пахнет серой. Неспособный сражаться в темноте, вы бродите вокруг в поисках выхода. Но Адская гончая в темноте видит превосходно – она прыгает к вам и плотно смыкает клыки на вашем горле. Такова ваша участь.

**110**



Разламываете сыр на мягкие комочки и – скорчив рожу, как же иначе – затыкаете ими свои уши. Но лучше уж так, чем есть подобное! Теперь музыка звучит глухо и отдаленно, даже когда вы широко распахиваете дверь. Спускаетесь по широкой лестнице во внушительную комнату с колоннами и каменным полом из серого мрамора, отполированным так, что он блестит как стекло. В другом конце комнаты на освещенном висящими на стенах светящимися голубыми кристаллами подиуме стоят музыканты. Это четыре скелета в заплесневевших бархатных одеждах! Один бьет пальцами по клавикордам, двое других играют на скрипках, а четвертый отбивает синкопированную дробь барабанными палочками по черепу клавикордиста. Перед подиумом расставлены несколько стульев. На одном из них сидит рыцарь в полной броне, чье внимание явно поглощено. Вы:

Подойдете поговорить с рыцарем? Параграф 239

Поднимитесь на подиум? Параграф 195

Выйдете через дверь в другом конце комнаты? Параграф 287

**111**

Сражаетесь ли вы голубым мечом, лежавшим подле мертвого тела в портретной галерее? Если да, параграф 266. Если нет, параграф 232.

**112**

Позади вас железная фигура снова становится частью ворот. Вам любопытно, что за неведомое волшебство могло создать подобного стража. Возможно, вам было бы лучше остаться с волками? Но, похоже, теперь вы заперты в саду, поэтому отправляетесь в путь по гравийной дорожке. Параграф 190.

**113**

Наконец вы открываете глаза. Вторая свеча выгорела, пока вы были без сознания. Пошарив в темноте, находите свой фонарь. К счастью он не разбился, когда вы его выронили. Когда вы поднимались на ноги, острая боль в шее заставила вас поморщиться. Осторожно пощупав ее пальцами, выясняете, что ваше плечо мокрое от крови, вытекшей из двух проколов на вашем горле сбоку. Теряете 7 Тонусов (или снизьте ваш Тонус до 1, если потеря 7 Тонусов убьет вас). Решаете выйти и осмотреть комнату в конце коридора. Параграф 210.

**114**

Пока вы бежите к двери, монстр ударяет в незащищенную спину. Теряете 3 Тонуса. Если вы еще живы, вываливаетесь за дверь. «И не появляйся»! – визжит Ведьма, когда дверь захлопывается за вами. Параграф 219.

**115**

Стоя над телом Ведьмы, замечаете металлический блеск чего-то, зажатого в ее руке. Разжимаете коченеющие пальцы и находите маленький серебряный ключик, который засовываете в карман. Помимо ключа, единственное, что привлекает ваше внимание, это полка с тремя бутылками. Вам приходит в голову, что это могут быть зелья, приготовленные Ведьмой, хотя нет никаких ярлыков, чтобы определить, какое из них ядовитое, а какое – если оно вообще есть – полезное. Если вы готовы в любом случае рискнуть и глотнуть зелья, параграф 209. Если предпочитаете уйти сейчас и попробовать одну из остальных дверей, параграф 238.

**116**

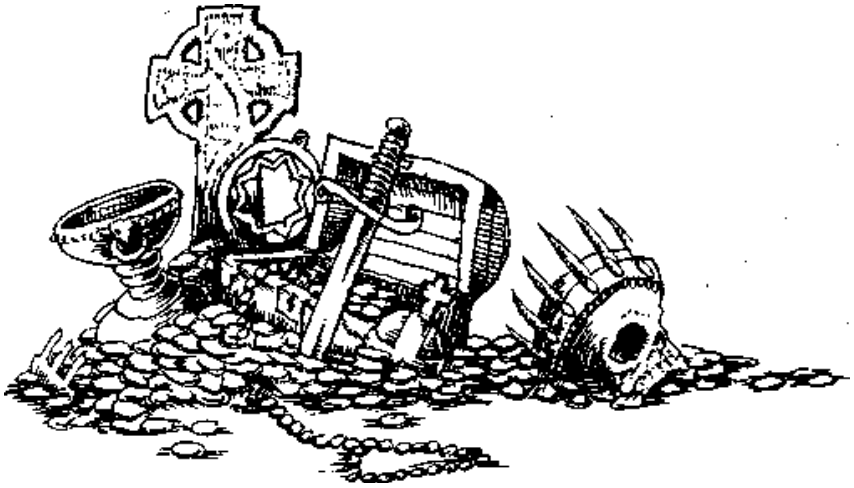
Попытайтесь выбросить на двух кубиках значение меньше или равное вашему текущему Пси. При успешном броске вам удается стряхнуть гипнотический эффект идола. Быстро завязываете ему глаза полоской ткани, оторванной от вашего плаща. Параграф 64. Если вы провалили бросок Пси, вы подчиняетесь силе идола и теряете сознание. Параграф 10.

**117**

Отчаянно пытаетесь разрезать удушающую вас веревку, но длина и балансировка вашего меча затрудняет его использование в подобных целях. Бросьте один кубик. Если выпадет 1 или 2, параграф 43. Если выпадет 3-6, параграф 119.

**118**

Передернувшись, вытираете гнусную зеленую паучью кровь с меча и принимаетесь освобождаться из опутывающих вас нитей. Наконец вы в состоянии протиснутся мимо подергивающегося паучьего трупа. Обыскав все закутки, находите сокровища этой твари. Выжигаете там паутину своим фонарем и находите 12 золотых монет и серебряное распятие. Кладете их в рюкзак (не забудьте записать их на Лист персонажа) и покидаете зал через двойные двери. Параграф 50.



**119**

Понимая, что вы должны оставаться абсолютно спокойным, если хотите уцелеть, успокаиваете дрожь в руке и аккуратно проводите лезвием меча по черной веревке. На пол шлепаются две неподвижные половинки веревки – оживлявшее заклинание сейчас разбито. Опускаетесь на колени и наполняете легкие воздухом – даже затхлый, сухой воздух склепа сейчас кажется сладким и свежим! Достаточно передохнув, вы встаете и пинком отшвыриваете разрезанные куски веревки. Если хотите открыть сундук, параграф 98. Если же вам не терпится покинуть эту комнату, где вы чуть было не сделали последний вдох, можете выйти либо через покрытую щербинками дубовую дверь (параграф 255), либо через меньшую дверь (параграф 38).



**120**

Короткий проход приводит вас в комнату с еще двумя выходами: дверью из щербатых, изъеденных червем дубовых досок в стене напротив и дверью поменьше справа от вас. На окованном сундуке в центре комнаты покоится моток крепкой черной веревки. Если вы решаете осмотреть сундук, параграф 11. Если вы решаете покинуть комнату, сделаете ли вы это через дверь справа (параграф 38) или через дверь в противоположной стене (параграф 255)?

**121**

От стен комнаты эхом отражается звук, напоминающий лошадиное ржание, заставляя Зомби отступить в минутном замешательстве. Затем, к вашему крайнему изумлению, два Единорога соскакивают со щита у вас на руке, в прыжке вырастая до полных размеров! Величественные белые звери устремляются на толпу нежити, выкашивая Зомби ударами копыт и широкими взмахами рогов. В благоговении взираете на грацию и неистовство учиненной Единорогами бойни. В считанные мгновения угрожавшие вам Зомби сражены, их разорванные и расчлененные тела вновь погружаются в темную зеленую воду. Единороги цокают к вам по камням и склоняют свои благородные головы. Поглаживая и похлопывая их шелковистые гривы с сердечной благодарностью, вы чувствуете, что они желают вам успеха в вашем задании. Неожиданно попятившись, они прыгают в пруд и растворяются в брызгах серебристых белых огоньков. Огоньки распространяются по поверхности пруда и постепенно гаснут, как звезды на рассвете, делая при этом воду чистой и кристально-ясной. Теперь нет и следа побежденных Зомби. Убив угрожавших вам неживых монстров, благородные Единороги пожертвовали собой, чтобы очистить пруд от гнусной магии и положить конец существованию кровожадных Зомби. Идя через арку и дальше по обшитому камнем туннелю, вы не стыдитесь бегущих по щекам слез. Параграф 180.

**122**

Быстро подносите флейту к губам и начинаете играть простенькую мелодию. Звуки эхом разносятся по пещере, нарушая работу сонаров летучих мышей и, как вы и надеялись, лишая их способности ориентироваться. Пока они беспомощно порхают и кружат, вы подходите к дальнему концу пещеры, не прекращая играть, чтобы «ослепшие» мыши не заметили вашего побега. Благополучно оказавшись в туннеле, вы откладываете флейту и продолжаете путь вглубь склепа. Параграф 52.

**123**

Труп Хобгоблина лежит у ваших ног, становясь видимым теперь, когда смерть разбила его заклинание. Зеленая кровь течет по холодному каменному полу. После быстрых поисков решаете, что больше ничего интересного в комнате нет, а потому отправляетесь в туннель. Параграф 124.

**124**

Туннель узкий, неодинаковый по высоте, пол выложен потускневшей мозаичной плиткой. После более чем минуты осторожной ходьбы, вы подходите к отверстию в левой стене. Поравнявшись с ним, обнаруживаете уходящие вверх ступени. Решаете пройти мимо, потому что вам кажется, что вы уже можете разглядеть конец туннеля невдалеке перед вами. Параграф 44.

**125**

Поднеся бутылку к губам, широко раскрываете рот. Едкий запах почти заставляет вас передумать, но раз уж вы решили, то, заставив себя, делаете большой глоток. Вскоре вы ощущаете необычайный всплеск энергии. Восстановите свой Тонус до *обычного* значения – ведь все полученные вами раны сейчас магически исцеляются и исчезают. Осталось только одно зелье. Если желаете попробовать и его, параграф 224. Если предпочитаете не злоупотреблять своим везением, тогда вы покидаете комнату, параграф 238.

**126**

Вы стоите на узкой лестничной площадке. Перед вами вниз уходят каменные ступени, потрескавшиеся и стертые за годы ходьбы по ним. Начав спускаться, замечаете в стене маленькую дырочку. Можете проигнорировать ее и продолжить спуск (параграф 18), или можете сунуть в дырку руку (параграф 204).

**127**

Фигура в плаще запрокидывает голову в безмолвном вое. Хотя ни один звук не достигает ваших ушей, слова, кажется, падают в ваше сознание подобно звону погребального колокола: «*Собирайтесь, мои дети ночи. Принесите смерть тому, кто угрожает вашему хозяину*».



Похожие на собачьи силуэты окружают вас, шурша сырой листвой. Пригибаетесь, готовясь к бою, понимая при этом, что их слишком много. Есть ли у вас кольцо Мёбиуса? Если да, параграф 269. Если этого предмета у вас нет, параграф 214.

**128**

Надеваете на шею Белого Коня. Это – могущественный волшебный амулет, усиливающий ваши рефлексы. Увеличьте свое *обычное* Проворство на 1 и увеличьте свое *текущее* Проворство до этого уровня. Покинув старика, возвращаетесь, чтобы попробовать правое ответвление коридора. Параграф 242.

**129**

К вашему удивлению дверь не заперта. Она распахивается от вашего прикосновения, и вы входите в просторный зал, из которого широкая лестница ведет на следующий этаж. Справа от вас находятся двойные двери, а в глубоких тенях за лестницей вы можете разглядеть проход, уводящий вглубь дома. Подождав на пороге, пока ваши глаза приспособятся к темноте, вы с мечом в руке медленно пересекаете зал. Вы:

Подниметесь по лестнице на следующий этаж? Параграф 154

Обследуете комнату за двойными дверями? Параграф 15

Пойдете по проходу? Параграф 36



**130**

Пройдя через дверь, попадете в комнату с выложенным мозаичной плиткой полом. За столом в центре комнаты, освещенной не имеющим видимого источника янтарным сиянием, сидит старик в черной тунике и белой мантии. На столе перед ним разложена шахматная доска с расставленными для игры фигурами. Старик безмолвствует. Пока вы стоите и смотрите на старика, вы понимаете, что он вызывает вас на игру. Если вы принимаете невысказанный вызов, параграф 70. Если вы предпочтете покинуть эту комнату и попробовать другое ответвление коридора, параграф 242.

**131**

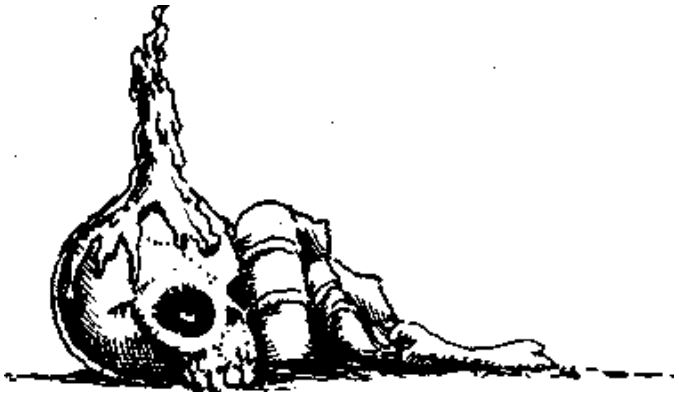
Вино расплескивается по картине, размывая краски. Фигура накладывает новую стрелу и стреляет, но теперь цель расплывается перед ней. Бросьте один кубик. Если выпадет 1 или 2, ей удается попасть в вас, и вы должны потерять 2 Тонуса. Если выпадет 3 или больше, стрела уходит в молоко. Если вы еще живы, можете взбежать по лестнице к левой двери (параграф 34) или правой двери (параграф 237).

**132**

Входите в маленькую комнатку с деревянным сундуком посреди нее и дверью в противоположной стене. Вы попробуете открыть сундук (параграф 17) или выйдете через дверь в стене напротив (параграф 26)?

**133**

Делаете, как он приказал, надеясь усыпить его бдительность. Несколько секунд он внимательно смотрит на вас, потом поворачивается, чтобы вернуть книгу на полку позади него. Сначала вам кажется, что вот он шанс, поразить противника сзади. Но ваша рука не тянется за мечом – на самом деле, вы не можете и пальцем пошевелить! Злой Лорд поворачивается к вам и обнажает клыки в победной улыбке, а ваше тело само становится перед ним на колени. Он высосал вашу волю с помощью своих гипнотических сил, и вы обречены провести остаток своих дней его рабом-телохранителем.



**134**

Стоя лицом к лицу с Адской гончей, вы вспоминаете, что в первую очередь вы зашли в Тенеброн-холл, спасаясь от каких-то волчишек! С горькой усмешкой готовитесь сражаться с этим монстром.

| | |
|---|---|
| Адская гончая | Тонус 9 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-4 | Параграф 267 |
| Результат 5-6 | Вы укушены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 7-12 | Адская гончая теряет 3 Тонуса |

Во время первых трех бросков кубиков вы успели обойти монстра и достичь входа в проход. Поскольку зверь прикован к стене, помешать вашему бегству он не в состоянии. Если вы решаете Удрать, то достигнете безопасности прохода без риска быть укушенным (параграф 283). Если вы продолжаете бой и убиваете Адскую гончую, параграф 167.

**135**

Широко размахивая мечом, вы прорубаете кровавую тропу через сгрудившихся вокруг вас летучих мышей. Бросьте два кубика. Выпавший результат – это сколько раз вас укусили, пока вы пробивались через пещеру. Каждый укус стоит вам 1 Тонус. Если вы еще живы, то, в конце концов, достигаете туннеля и спасаетесь от неистовствующей оравы летучих мышей. Отерев с клинка кровь, двигаетесь вдоль туннеля. Параграф 52.

**136**

Тщательно обыскиваете оба тела. Единственный предмет, от которого может быть какая-то польза, это почерневший серебряный амулет в форме летучей мыши, висящий у одного из них на шее. Запишите амулет на Лист персонажа, если берет его. Подойдя к изгибу, поворачиваете направо и идете по коридору. Параграф 285.

**137**

Роетесь в рюкзаке в поисках подходящего предмета. Вы вытащите:

Мраморную кость? Параграф 166

Зелье Железной воли? Параграф 279

Кусок заплесневевшего сыра? Параграф 183

Если вы не нашли ничего из указанного, или же не думаете, что сейчас от них будет польза, вы открываете дверь (параграф 164).

**138**

Паника охватывает вас, и вы бросаетесь к двери. Все равно, что брести сквозь жидкую грязь. К тому времени, как вы достигаете туннеля, пол доходит вам до подбородка. Ковыляете вдоль туннеля, продолжая погружение, пока мозаичные плиты пола не оказываются вровень с вашими глазами. Вы неумолимо погружаетесь в камень, в непроницаемую черноту. Вы обречены вечно плыть вниз, утопая в бесконечной скале. Вы раскрываете рот, но глубоко внутри Земли никто не услышит ваш крик…

**139**

Вас спасают молниеносные рефлексы. Ныряете в сторону, а две стрелы пролетают в считанных дюймах от вашего плеча. С яростным ревом вы бросаетесь на ошеломленных лучников.

| | |
|---|---|
| Первый Лучник | Тонус 9 |
| Второй Лучник | Тонус 9 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-3 | В вас попали дважды – теряете 6 Тонусов |
| Результат 4-7 | В вас попали один раз - теряете 3 Тонуса |
| Результат 8-12 | Один из Лучников (на ваш выбор) теряет 3 Тонуса |

Если вы Убегаете назад, откуда пришли, бросьте кубики как обычно, потом параграф 157. Если вы убьете одного из них, параграф 257.

**140**



Продираетесь сквозь темноту, сыпля проклятиями всякий раз, когда спотыкаетесь о корень дерева или о скрытый жутковатым ковром тумана камень. Проходя мимо разрушенной каменной арки, последнего, что осталось от какого-то каменного здания, стоявшего здесь в незапамятные времена, вам кажется, что уголком глаза вы заметили высокую фигуру. Поворачиваетесь к ней с мрачным вызовом на лице и колотящимся сердцем, но перед вами перекатывается туманный вал и рассасывается, не оставив ни малейших следов чьего-либо присутствия.

Только благодаря закалившим вас годам в поисках приключений вы не позволяете панике захлестнуть вас. Крадетесь сквозь подлесок, и звук собственного дыхания громом отдается у вас в ушах. Хруст веточек под ногами кажется оглушительно громким. Вы знаете, что за вами следят, и видите следующие за вами безмолвные тени, скользящие во тьме среди деревьев. Затем вы снова замечаете высокую фигуру – темный силуэт в плаще на фоне завесы тумана. Лица не разглядеть, но его зло тенью ложится на ваше сердце. И тут он улыбается, блестя клыками во мраке ночи…

Есть ли у вас распятие? Если да, параграф 245. Если такого предмета у вас нет, параграф 127.

**141**

Хватаете горсть бумаг и держите их над огнем, угрожая сжечь их, если Ведьма не согласится развеять своего Миазмоида. Какое-то мгновение она обдумывает ваш ультиматум, затем засовывает пальцы в рот и свистит. И сразу же сидящая на потолочной балке ворона взлетает со своего насеста, и пикирует на вас, а когда вы взмахиваете

руками, защищая лицо, Ведьма бросается вперед и выхватывает свои драгоценные манускрипты. С побелевшим от гнева лицом она кричит Миазмоиду порвать вас на клочки. Параграф 65.

**142**

Пока вы бежите к картине, лучник стреляет еще раз. Теряете еще 2 Тонуса. Если вы еще живы, обрушиваете свой меч на полотно. К вашему изумлению тот разбивается о каменную стену за картиной! Если у вас нет запасного меча, отныне вы должны уменьшать все броски во время боя на 2 – до тех пор, пока не сможете заменить или починить свой меч. Лучник на картине достает следующую стрелу. Можете разбить о картину свой фонарь (параграф 197) или попытаться убежать. Если Удираете, то не бросайте кубики как обычно, а сразу параграф 83.

**143**

Призрак улыбки мелькает на мертвом лице Умертвия, и он с пренебрежением выбивает из вашей руки чеснок. Против Умертвий чеснок бесполезен. Вас парализует цепенящий холод, когда злое Умертвие смыкает свои костяные пальцы на вашем горле. Это последнее, что вы помните в своей жизни.

**144**

Можете использовать одно из двух:

Золотую флейту – параграф 249

Кувшин с черным перцем – параграф 226

Если ни того, ни другого у вас нет, либо вы не хотите применять сейчас эти предметы, вы должны или сражаться (параграф 160) или попытаться Удрать. Если Удираете, то не бросайте кубики как обычно, а сразу параграф 213.

**145**

Стоило вам коснуться драгоценного камня, как вас охватывает странная усталость и летаргия. Поняв, что камень проклят, вы бросаете его назад на стол – но не раньше, чем потеряете 2 Проворства. Теперь вы можете испробовать другой самоцвет, будь то топаз (параграф 175), рубин (параграф 275), гиацинт (параграф 205) или сапфир (параграф 85), или же покинуть комнату, параграф 264.

**146**

…цвета и мимолетные образы рассеиваются, и вы оказываетесь перед двумя дверями, с ручкой из меди на одной и из олова на другой. Моргаете и оглядываетесь. От угрожавшей вам нежити теперь не осталось и следа. Кольцо Мёбиуса исчезло с вашего пальца (вычеркните его с Листа персонажа). Откроете дверь медной ручкой (параграф 132) или дверь с оловянной ручкой (параграф 263)?

**147**

Какой меч вы используете? Если меч из голубого металла, найденный в картинной галерее, параграф 221. Если любой другой меч, параграф 102.

**148**

За дверью находится комната с побеленными стенами и низким потолком с балками. Судя по стоящей возле одной из стен кровати с балдахином, это, предположительно, чья-то спальня, но никаких следов ее обитателя вы не видите. Длинный стол справа от двери усыпан многочисленными руническими манускриптами, кроме которых вы замечете еще кувшин с водой и тарелку с хлебом и холодным мясом. В камине пылает ревущий огонь, возле камина стоят кочерга, ведерко для угля и меха для огня. На каминной полке стоят два больших подсвечника, и вы, заинтересовавшись, подходите поближе. Они из чистого серебра! Не забудьте записать их на Лист персонажа, если заберете их себе.

И вот тут-то вы слышите карканье. Обернувшись, видите стоящую в дверях сгорбленную старуху в островерхой шляпе и грязной мантии. На плече у нее восседает облезлая ворона. Две пары холодных враждебных глаз созерцают вас какое-то мгновение, затем Ведьма, стукнув посохом об пол, говорит вам немедля покинуть ее комнату. Если вы слушаетесь Ведьму, параграф 219. Если вы отказываетесь, параграф 163.

**149**

Дверь заперта и у вас нет ключа. Попробуете среднюю дверь (параграф 182) или левую дверь (параграф 260)?

**150**

Погружаетесь прямо в пол. Вас поглощает чернильная мгла, проходящий мимо вас камень сквозняком холодит вашу кожу. Возможно, вам придется вечно падать сквозь землю в этой могильной тишине. Пытаетесь овладеть ужасом, который начинает вспухать внутри вас при одной этой мысли. Затем вы выныриваете в мерцающее золотое сияние. Вы прошли сквозь пол гробницы паладина во вторую, меньшую комнату, лежащую под ней! Вознеся благодарственную молитву, вы сбрасываете пелену и снова обретаете телесность. Пружинисто приземляетесь на пол и осматриваетесь. Странный золотой свет как будто висит в воздухе – уж не дух ли это Ганелона, задержавшийся здесь, под его гробницей? Висящий на стене великолепный щит приводит вас в восхищение – на нем изображен герб паладина, два гордых белых Единорога на лазоревом поле. Можете взять щит, если хотите (не забудьте при этом записать его на Лист персонажа). За аркой в конце комнаты обнаруживается винтовая лестница. Поднявшись по ней, вы вскоре выходите через потайную дверь в туннель снаружи гробницы паладина. Со все еще кружащейся от невероятного происшествия головой, продолжаете свой путь по туннелю. Параграф 223.



**151**

Подъехав к шатрам, всадники спешиваются. Видите, как из одного шатра появляется человек, чтобы поговорить с ними. Через какое-то время он указывает в залитые лунным светом поля. Рыцари в черной броне взбираются на своих лошадей и удаляются галопом. Наклоняетесь вперед, чтобы выглянуть за окно. Но стоило вам это проделать, как наблюдаемая вами сцена растворяется в воздухе, оставив вместо себя голый камень задней стены узкой ниши. Вас одурачила хитрая иллюзия!

Когда вы пытаетесь продолжить путь к двойным дверям, то обнаруживаете, что ваши лодыжки обмотаны клейкими нитями паутины. Из угла комнаты к вам устремляется темная, раздутая тень. Параграф 90.

**152**

Пропуская бесценные каменья сквозь пальцы, вам приходит в голову, что вряд ли вы сумеете забрать все. Можете потратить время, отбирая наиболее ценные камни, если хотите (параграф 169). Если вы решаете оставить каменья и выйти через дверь, параграф 24.

**153**

Эльф кружит вокруг вас, выискивая щель в вашей защите. Обращаете внимание на его бледную кожу и покрытые пеной губы – уж не лихорадочный ли бред у него?

| | |
|---|---|
| Эльф | Тонус 9 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | В вас попала стрела – теряете 2 Тонуса |
| Результат 7-12 | Эльф теряет 3 Тонуса |

Если вы одолеете его, параграф 231. Если вы Убегаете, бросьте два кубика как обычно, а потом параграф 37.

**154**

Заглядываете в несколько комнат второго этажа, но все они покрыты пылью и заброшены. Войдя в комнату с большой кроватью под балдахином, вспоминаете, насколько вы продрогли и устали. Если хотите, можете тут лечь и поспать, параграф 10. Или быть может, вы спуститесь по лестнице и попробуете двойные двери во входном зале (параграф 15)?

**155**

Сжимаете чеснок в надежде, что у Адских гончих на него аллергия. Вы, нервничая, пробираетесь через комнату к проходу, а Адская гончая тем временем следит за вами своими горящими глазами и рычит. Внезапно она издает вой, и из ее пасти вырывается сгусток огня, охватывая вас. Если у вас есть топаз, значит вы защищены, потому что этот волшебный самоцвет делает вас невосприимчивым к огню. Если топаза у вас нет, тогда вы теряете 5 Тонусов. Если вы еще живы, то торопитесь в проход, где Адская гончая вас не достанет. Параграф 283.

**156**

Если хотите, можете сейчас обыскать комнату – параграф 278. Если предпочитаете уйти – параграф 219.

**157**

Мчитесь по коридору в обратном направлении. В тот самый момент, когда вы пробегаете под висящей на потолке масляной лампой, в воздухе свистит стрела и поражает вас в спину. Она пронзает вам сердце, и вы умираете еще до того, как упадете на пол.

**158**

Жидкость слишком душистая, чтобы быть вкусной. Однако стоило вам проглотить ее, как вы ощущаете небывалый прилив сил. Все полученные вами раны исцеляются и исчезают в считанные секунды. Восстановите свой Тонус до *обычного* значения. Теперь вы можете попробовать красное зелье (параграф 224), зеленое зелье (параграф 212) или можете покинуть комнату (параграф 238).

**159**

Зубами откупориваете бутылку, и пытаетесь глотнуть голубой жидкости. Однако удушающая веревка на шее не позволяет глотать. Отбрасываете пустую бутылку и хватаете свиток, уверенный, что он-то содержит некое заклинание или мистическую руну, могущую вас спасти. Но слишком поздно. Веревка стягивается как кольца питона, несмотря на ваши бесплодные попытки разжать ее. Валитесь на пол и слабо подергиваетесь, когда веревка раздавливает вам трахею. Ваше приключение подошло к неожиданному концу.

**160**

Занимаете хорошую оборонительную позицию возле входа в туннель. Вы знаете, как приспосабливать свой стиль боя к тем или иным обстоятельствам, но невидимость Хобгоблина вкупе с его пьяной яростью делают эту битву по-настоящему отчаянной.

| Хобгоблин | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-7 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 8-12 | Хобгоблин теряет 3 Тонуса |

Если победите, параграф 123. Если попытаетесь Удрать, параграф 213, но не бросайте кубики как обычно.



**161**

…видение истаивает и вы снова в захламленной кладовке. Колесо остановило вращение. Возможно ли, что вы сейчас заглянули в собственное будущее – или, по крайней мере, в одно из возможных будущих? И дало ли вам это подсказку, как одолеть Вампира? Если хотите вращать колесо против часовой стрелки, параграф 265. Если хотите сейчас покинуть комнату, параграф 32.

**162**

Когда ваш меч ударяет Умертвие, его покрывает ржавчина, и он отламывается возле рукоятки. Пока вы не почините или не замените этот меч, уменьшайте все

дальнейшие броски кубиков в бою на 2. Над вами в своих лохмотьях маячит Умертвие, не получившее от вашей атаки никакого вреда. Параграф 172.

**163**

Ворона опять каркает и взлетает с плеча Ведьмы, чтобы усесться на потолочной балке. Кладете руку на рукоять меча, но прежде чем вы успеваете среагировать, Ведьма прошмыгивает мимо вас и швыряет в огонь серый порошок. И сразу же из очага поднимаются клубы густого, жирного дыма. Прямо под вашим ошеломленным взглядом дым собирается в сумрачный, похожий на гориллу силуэт.

- Узри же, как я поступаю с теми, кто приходит без спросу и сует нос не в свое дело! – визжит Ведьма, приказывая дымному монстру двинуться вперед. Побежите ли вы к двери (не делайте проверку Проворства, а сразу параграф 114), останетесь и будете сражаться с тварью (параграф 65) или попробуете что-либо еще (параграф 201)?

**164**

Пройдя через дверной проем, спускаетесь по величественной мраморной лестнице в роскошную залу с колоннами и сверкающим как стекло отполированным полом. На подиуме в дальнем конце комнаты вы видите в свете голубых кристаллов на стене музыкантов – квартет скелетов в бархатных одеждах, играющих на разнообразных инструментах. Зачарованный потусторонней красотой музыки, околдованный необычностью сцены, вы подходите поближе к подиуму. Перед ним стоит множество стульев и, неожиданно для вас самого, вы уже сидите на одном из них. Внимая музыке скелетов, вы можете только восхищаться причудливыми переборами клавикордов и виртуозными соло на скрипках. Вы едва замечаете, что в зале есть кто-то еще – рыцарь в броне, сидящий в следующем ряду. На самом деле, ныне он всего лишь обратившийся в труху труп внутри пустых доспехов – десятилетия тому он вошел в эту залу, и был очарован и пойман музыкой квартета скелетов. Он умер, восхищаясь их вечным, смертоносным выступлением. Совсем, как это будет с вами…

**165**

Наваливаетесь на тяжелую плиту и в конце концов сдвигаете ее в сторону. Внутри саркофага вы ожидали найти всего лишь рассыпающиеся останки паладина, но вместо этого вашему взгляду предстает на удивление хорошо сохранившееся тело. Если бы не отсутствие сердцебиения и холодная на ощупь как камень плоть, вы бы приняли его за спящего, а не за мертвого. Он одет в боевые регалии, руки сложены на рукояти меча, выглядящего чересчур тяжелым, чтобы человек обычной силы мог им сражаться. Вам вспоминаются сказания менестрелей о паладинах-сверхлюдях старых времен. Тело Ганелона накрыто белой пеленой из хлопчатой ткани с вытканными на ней золотыми нитями рунами. Вы:

Возьмете меч? Параграф 282

Возьмете пелену? Параграф 258

Покинете гробницу и пойдете дальше? Параграф 223

**166**

Размахивая найденным у злого алтаря куском мрамора в форме кости, вы толчком открываете дверь. Параграф 164.

**167**

Покидаете комнату и осторожно пробираетесь по проходу, размышляя, как далеко еще до злого хозяина Адской гончей. Параграф **283**.

**168**

Смотрите на рябь, вызванную вашими монетами, гадая, не сваляли ли вы дурака, просто вышвырнув деньги. Но тут по поверхности пруда разливается темно-красный водоворот, и на мгновение вам предстает злобное лицо, уставившееся на вас гипнотическим взглядом. Почти сразу же видение исчезает. Трете глаза, сомневаясь, да было тут что-нибудь. Однако, идя к двери, чувствуете, что вас предупредили об опасности внутри. Параграф 129.

**169**

Какое-то время вы не торопясь выбираете самый крупный самоцвет с самой красивой огранкой. Вы в восторге от своей находки и начинаете мечтать обо всех вещах, на которые вы станете тратить новообретенное богатство. Начинаете, ликуя, смеяться, но неожиданно обнаруживаете, что не можете дышать. Ковыляя, отправляетесь к двери в стене напротив. Позади вас на каменном полу лежат разбросанные и покинутые каменья. Тянете дверную ручку, но сейчас вы слишком слабы, чтобы открыть ее. Ваша алчность завела вас в ловушку в комнате, заполняющейся ядовитым газом. Валитесь на спину, разевая рот в тщетной попытке вдохнуть, а ваша жизнь угасает. Вы провалили поиск…

**170**

Фонарь разбивается, и пламя начинает лизать картину. Лучник замирает, чтобы осмотреться, затем бросает лук и закрывает лицо руками. Смотрите, как пламя поглощает волшебную картину, зажигая тем временем запасной фонарь. Кажется, тут больше нет ничего интересного, поэтому вы поднимаетесь по лестнице. К левой двери (параграф 34) или к правой (параграф 237)?

**171**

В комнате Ведьмы только вы. Осматриваетесь по сторонам и снова замечаете на столе плошку с хлебом и мясом. Если хотите поесть, параграф 254. Если не хотите, параграф 156.

**172**

Ваш меч не может ранить неживого монстра. Тот с размаху бьет вас, отшвыривая вас к стене. Теряете 3 Тонуса. Если вы еще живы, монстр начинает приближаться, уверенный в своей неуязвимости. Если у вас есть серебряный подсвечник, вытащите его из рюкзака, потом параграф 73. Если же вы в ходе своего приключения не подобрали этот предмет, вы должны попытаться убежать – не бросайте кубики как обычно, а сразу параграф 47.

**173**

Эта дверь также заперта, и у вас нет ключей, чтобы попытаться ее открыть. Поскольку выбора больше нет, выбираете среднюю дверь. Параграф 182.

**174**

Вы тише мышки прокрадываетесь в альков, но к несчастью для вас, именно в этот момент Хобгоблин поворачивает голову, что-то бормочет, попав мордой в пролитый эль, и просыпается. Уставившись на вас налитыми кровью зелеными глазами, он хватает свое оружие и с громогласным ревом выскакивает из-за стола. Пятитесь от алькова, а разъяренный Хобгоблин наступает на вас, размахивая зажатым в одном огромном кулачище ручным топором и зазубренным ножом в другом. Как раз когда вы составили мнение о противнике и пытаетесь подгадать наилучший момент для атаки, он ошарашивает вас, пробормотав волшебную фразу и обернувшись невидимкой! Он в любом случае был бы могучим противником, но как вам сражаться с тем, чего даже не видно?

Броситесь ли вы вперед и ударите в то место, где видели его в последний раз (параграф 160), или попытаетесь отыскать что-нибудь в своем рюкзаке, что поможет справиться с его невидимостью (параграф 144)?

**175**

Топаз искусно огранен и в свете фонаря вы не можете обнаружить в нем ни одного изъяна. Оцениваете его стоимость в 8 Золотых. Положив драгоценность в рюкзак, вы покинете комнату (параграф 264) или возьмете другой камень: рубин (параграф 275), гиацинт (параграф 205), изумруд (параграф 145) или сапфир (параграф 85)?

**176**

Хоть для их хозяина-кровососа чеснок и сулит погибель, на самих летучих мышей не действует. Они жадно набрасываются на вас, окутывая вас черными кожистыми крыльями. Крохотные, острые как иглы зубы прокалывают вашу плоть. Роняете меч и слепо мечетесь, а тем временем все больше и больше мышей присоединяются к пиршеству. В конце концов под их весом вы спотыкаетесь и падаете. В тиши пещеры мыши лежат на вашем неподвижном теле и угощаются вашей кровью.

**177**

Этот шлем – легендарный Шелом Канада, позволяющий надевшему его различать иллюзии. Шелом полностью развеивает простые иллюзии. При встрече с более сложной и мощной магией иллюзий Шелом вызовет у вас чувство скептицизма. С его помощью вам теперь ясно, что лежащие в сундуке каменья на самом деле ничего не стоящие стекляшки и стразы, а украшения – золотая обманка. Отбрасываете их со словами горького разочарования и выходите из комнаты через дверь напротив. Параграф 92.

**178**

Сдуваете пыль с обложки одного из томов и наугад раскрываете его. Похоже, это что-то типа энциклопедии, но устроенной без какой-либо системы и без указателя. Вы отнесете ее к столу, чтобы изучить более тщательно (параграф 79), или положите на место и отправитесь либо к лестнице (параграф 252), либо в проход (параграф 36)?

**179**

Хотя цвет жидкости слегка отталкивающий, вам понравился ее освежающий вкус. Осушив бутылку, чувствуете, как по всему вашему тело разливается тонизирующий заряд энергии. На ваших глазах все порезы и синяки исцеляются с чудесной скоростью.

Восстановите свой Тонус до *обычного* значения. Отшвырнув бутылку, утираете рот тыльной стороной латной рукавицы. На губах появляется мрачная улыбка – полностью восстановившись теперь-то вы покажете своим врагам, что вы воин, с которым следует считаться! Широким шагом пересекаете комнату. Выйдете через дубовую дверь (параграф 255) или попробуете меньшую дверцу (параграф 38)?



**180**

Туннель расширяется, и перед вами предстают три одинаковых двери. Какую вы попробуете первой:

Правую дверь? Параграф 149

Среднюю дверь? Параграф 182

Левую дверь? Параграф 259

**181**

Упершись в стены шахты, начинаете спускаться во тьму. К несчастью, ваши сапоги теперь скользкие от лесной грязи и очень похоже на то, что они соскользнут с сырых кирпичей и мха на верху дымохода. Попытайтесь выбросить на двух кубиках значение равное вашему Проворству или меньшее. В случае успеха, параграф 68. В случае неудачи, параграф 21.

**182**

Входите в небольшую пещеру и идете по ней к черному зеву туннеля в дальней стене. Звук ваших шагов эхом отражается от неровных каменных стен. Направляете луч фонаря на крышу пещеры. Кажется, что тени там вращаются, затем распадаются на осколки и падают на вас. На вас пикирует орава потревоженных светом крупных летучих мышей. Из тут десятка два, кабы не больше. Маленькие, злобные мордочки выныривают из темноты, разинутые пасти демонстрируют плотные ряды хищных желтых зубов. У вас всего несколько секунд, прежде чем мыши обрушатся на вас. Вы достанете предмет из рюкзака (параграф 206) или попытаетесь с боем проложить себе дорогу к ведущему из пещеры туннелю (параграф 135)?

**183**

Разворачиваете сыр. Резкий запах заставляет вас зажать нос. Вы собираетесь его съесть (параграф 6) или заткнуть им уши (параграф 110)?

**184**

Бросаетесь к неживому Лорду – и только для того, чтобы гипнотическая сила его дьявольского взгляда парализовала вас прежде, чем вы сумели до него дотянуться. Чувствуете, как меч выскальзывает из онемевших пальцев и звякает об пол. У вас нет сил сопротивляться, и вы можете только смотреть с нарастающим ужасом на приближающегося к вам Лорда Тенеброна. Он обнажает поблескивающие клыки в улыбке крайнего зла и наклоняется к вашему беззащитному горлу. Ваше приключение заканчивается здесь вместе с вашей жизнью.

**185**

В задней стенке алтаря обнаруживаете скрытую панель и вынимаете кусок бело-голубого мрамора, вырезанного в форме кости. Если хотите взять его, запишите его на Лист персонажа. Покидаете алтарную комнату и идете к концу коридора. Параграф 210.

**186**

Продолжаете идти по проходу, пока тот не выводит в коридор с пустыми железными скобами для факелов на стенах. Посмотрев налево, видите, что коридор оканчивается дверью с золотой ручкой в форме открытой ладони. Справа коридор изгибается и теряется из виду. Вы пойдете налево и попробуете дверь (параграф 130) или двинетесь по коридору направо (параграф 242)?

**187**

Худшее из того, что вы могли сделать, это как раз снять пелену! Его магия сделала вас бестелесным, и в том миг, как вы его сняли, вы обрели плотность внутри пола. По крайней мере, вам не довелось испытать невыносимую боль – вызванное материализацией внутри скалы потрясение для вашего организма мгновенно убивает вас.

**188**

Вы беспечно наступаете на свободную половицу. Скрип едва слышен – но все-таки он достаточно громкий, чтобы потревожить дряхлую ворону, которая предупреждает свою хозяйку чахоточным карканьем. Та начинает оборачиваться, уже бормоча заклинание. Ваш меч еще наполовину в ножнах, а заклинание уже готово. Клочья красного тумана поднимаются вокруг вас, как застывающая кровь. Два золотых огонька пронзают туман, подобно глазам готовой ударить кобры. Ведьма призвала демоническую сущность, коя угрожает самой вашей душе! Бросьте два кубика и постарайтесь, чтобы выпало значение меньшее или равное вашему текущему значению Пси. Если вам это удалось, параграф 39. В случае неудачи, параграф 12.

**189**

Следуете длинным, извилистым коридором, пока тот, наконец, не выводит вас на перекресток четырех дорог. Самый широкий коридор из четырех находится слева от вас, поэтому вы решаете пойти туда. Параграф 193.



**190**

Вглядываетесь сквозь дождь и сгущающийся сумрак. Вспышка молнии освещает большой особняк за лужайкой. Направляетесь к нему, размышляя, кто здесь живет, и как они отнесутся к чужаку, ищущему пищи и крова.

Вы почти обогнули большой орнаментальный пруд, когда замечаете худощавую фигуру, движущуюся среди деревьев метрах в тридцати от вас. В одной руке у нее лук, и когда она подходит поближе, вы видите, что это Эльф. Вы поприветствуете его (параграф 9) или обнажите меч и сблизитесь для боя (параграф 153)?

**191**

Хватка Ведьмы холодная как лед и заряжена губительной магией. Пытаетесь воспротивиться ее действию, но вы слишком слабы психически. Последнее, что вы помните в этой жизни, - сморщенное, лишенное выражений лицо Ведьмы, поглощающей вашу жизненную силу. Ваше приключение оканчивается здесь.

**192**

Карабкаться нелегко, вскоре вы становитесь черным от сажи. Пока вы, напрягая силы, лезете вверх, вы вдруг понимаете, что сверху над вами на самом деле ночное небо. И вот тут-то у вас из-под ноги вываливается кирпич. Бросьте два кубика – если результат будет меньше или равен вашему Проворству, параграф 74; если больше, параграф 21.

**193**

Короткий проход приводит вас к двум дверям. У одной медная ручка с нефритовыми бляшками, у другой – оловянная ручка с кусочками лунного камня. Какую вы откроете:

Дверь с медной ручкой? Параграф 132

Дверь с оловянной ручкой? Параграф 263

**194**

Бесшумной тенью прокрадываетесь в альков и снимаете с пояса Хобгоблина оружие. Как раз в этот момент он перестает храпеть и приоткрывает один налитый кровью глаз, но, прежде чем он успевает что-либо сообразить, вы без жалости наносите удар. Заваливаясь назад посреди пустых пивных бочонков, захлебывающийся зеленой кровью Хобгоблин взмахивает в вашу сторону рукой и выплевывает с последним вздохом заклинание. Постарайтесь выбросить на двух кубиках результат меньший или равный вашему нынешнему Пси. В случае успеха, параграф 274. В случае неудачи, параграф 288.

**195**

Держа меч наготове, чтобы защититься от внезапной атаки, поднимаетесь по ступеням на подиум. Однако, как ни странно, скелеты вас игнорируют – кажется, единственное их назначение производить нескончаемую музыку. Взглянув на партитуру, видите, что музыку написал сам Лорд Тенеброн. Вы явно поступили мудро, заткнув уши от мрачной композиции. На подиуме валяется, собирая пыль, ненужная золотая флейта (по очевидным причинам ни один оркестр скелетов не может иметь духовой секции). Если вы забираете флейту, не забудьте вписать ее на Лист персонажа. Посмотрев вверх, видите, что освещающие подиум голубые кристаллы, удерживаются в настенных креплениях похожих на латные рукавицы. Если хотите вытащить один свет-кристалл, параграф 88. Если предпочитаете покинуть комнату, параграф 287.

**196**

Изо всех сил стараясь не поскользнуться на гладких мокрых камнях, начинаете перебираться на дальнюю сторону пруда. Вы преодолеваете примерно полпути, когда что-то со всплеском нарушает поверхность. Всего лишь мгновение вы цепляетесь за надежду, что это всего лишь большой угорь или рыба. Но в призрачном зеленом свете вам слишком хорошо видно, что на самом деле это распухшая, гниющая человеческая рука. Она хватается за камень перед вами, а тем временем все больше силуэтов выныривает из

грязной воды. Мерзкий запах разложения наполняет комнату. Из своей водной могилы медленно восстают Зомби, в мерцающей люминесценции каменных стен их бледные лица представляют ужасное зрелище. Поворачиваетесь для отступления, но только для того, чтобы увидеть, что Зомби уже выползли на камни позади вас. Есть ли у вас щит с эмблемой Единорогов? Если да, параграф 121. Если щита у вас нет, параграф 84.

**197**

Есть ли у вас другой фонарь? Если есть, параграф 170. Если вы только что метнули свой единственный фонарь, параграф 108.

**198**

Вы собираетесь поднять крышку одной из коробок, когда улавливаете за спиной какое-то движение. С мечом в руке оборачиваетесь навстречу опасности. С жутковатым клацаньем Скелет, прятавшийся под грудами старого тряпья, медленно встает на ноги. Глядя на вас безглазыми глазницами, он подходит, чтобы вступить в бой.

| Скелет | Тонус 6 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-4 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 5-12 | Скелет теряет 3 Тонуса |

Если вы Убегаете, параграф 45. Если вы победите, параграф 40.

**199**

За дверью лежит узкий, вьющийся проход. Бежите по нему, а Лорд Вампир наступает вам на пятки. Но в его яростном рычании теперь, кажется, звучит растущая нотка безумия – даже паники. Возможно ли, что вы приблизились к некоему открытию, которое позволит вам одолеть его? Выбегаете из прохода в освещенные свечами покои, в которых нет ничего, кроме черного гроба с серебряным крестом на крышке. Место отдыха Вампира!

Тенеброн врывается в комнату. Он сбросил свою учтивую маску – в свирепых глазах нет ничего, кроме жажды крови обезумевшего животного. Он готов броситься вам на горло. В отчаянии, не зная, что еще предпринять, разбиваете фонарь о крышку гроба. Разлившееся горящее масло охватывает гроб. Ужас заполняет глаза Вампира, и он распахивает рот в долгом беззвучном крике ярости и страха. На ваших глазах, в то же время, когда горит гроб, плоть Вампира усыхает и отваливается от костей. Он протягивает разлагающуюся руку… и разваливается – столетия взяли свою дань. Вы одолели чудовищного Лорда Тенеброна. Параграф 290.

**200**



Ключ поворачивается в замке, и вы открываете дверь. Комната за дверью полна пара, дыма и едких кухонных запахов. Взглянув сквозь клубящиеся облака, выбивающиеся из открытой двери, вы можете различить только силуэт отвратительной старой Ведьмы, с которой встречались ранее. Она склонилась над железным котлом и помешивает его содержимое своим посохом. Сосредоточившись на помешивании пузырящегося варева, ни она, ни сидящая на ее шишковатом плече ворона, кажется, не заметили вашего присутствия. Вы прокрадетесь на цыпочках в комнату у Ведьмы за спиной (параграф 203) или закроете эту дверь и попробуете любую другую (в этом случае параграф 227)?

**201**

Ваши мысли мечутся, пока вы пытаетесь придумать, как избежать боя с дымной тварью. Вы:

Схватите несколько манускриптов со стола Ведьмы? Параграф 141

Возьмете меха возле камина? Параграф 233

Предложите Ведьме отозвать ее монстра и тогда вы уйдете? Параграф 268

**202**

…оказываетесь в маленькой комнатушке, пропахшей пивом и застарелым потом. На соломенном тюфяке лежит здоровенный мускулистый дядя, отхлебывающий из меха с вином. Кольцо Мёбиуса теперь исчезло. Хотя оно и выдернуло вас из пасти верной смерти, опасность еще не прошла – дядя хватает огромный боевой топор и бросается на вас! С этим Варваром вам не договориться. Вы должны сражаться или бежать.

| | |
|---|---|
| Варвар | Тонус 12 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-5 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 6-12 | Варвар теряет 3 Тонуса |

Если победите, параграф 229. Если Убегаете через дверь и дальше по коридору, параграф 186.



**203**

Бросьте два кубика. Если сумма меньше или равна вашему Проворству, параграф 289. Если больше, параграф 188.

**204**

Запускаете руку в дыру. Она глубже, чем вы думали, и вы просовываете руку до локтя. Щупаете внутри. Как раз когда ваш кулак смыкается на чем-то маленьком, слышите зловещий щелчок. Надета ли на вас золотая лента Умертвия? Если да, параграф 261. Если этого предмета у вас нет, параграф 273.

**205**

Стоило вам сомкнуть руку на самоцвете, как вашу руку охватывает обжигающая боль. Бросьте один кубик – столько Тонуса вы теряете. Если вы еще живы, то со смешанным криком боли и удивления отшвыриваете гиацинт. Вы теперь покинете комнату (параграф 264), или хотите подобрать другой камень, топаз (параграф 175), рубин (параграф 275), изумруд (параграф 145) или сапфир (параграф 85)?

**206**

Какой предмет вы используете против летучих мышей:

Головку чеснока? Параграф 176

Золотую флейту? Параграф 122

Серебряный амулет-летучую мышь? Параграф 25

Если у вас нет ни одного из них, вам остается постараться пробиться с боем – параграф 135.

**207**

Проглатываете волшебное зелье. С мрачной решительностью вы стряхиваете гипнотическую силу идола и отводите взгляд от мерцающих глаз. Параграф 64.

**208**

В самый последний момент перед ударом некая незримая сила отводит ваш клинок в сторону. Умертвие стоит перед вами невредимое. Параграф 172.

**209**

В каждой бутылке находится зелье своего цвета. Какое вы попробуете:

Красное зелье? Параграф 224

Синее зелье? Параграф 158

Зеленое зелье? Параграф 284



**210**

В другом конце длинной галереи видите двойные двери. По пути к ним рассматриваете портреты, украшающие боковые стены. На них изображена династия развращенных дворян, каждый последующий еще распутнее предыдущего. Последний портрет, 13-го Лорда Тенеброна согласно медной табличке внизу, изображает личность столь явного и превосходящего зла, что вы с трудом сдерживаете возглас удивления. Делаете шаг назад, наступая на тело на полу. Вы не заметили его, укрытое в тенях, и только наступив на тело, вы увидели, что это скелет давно умершего рыцаря, одетый в ржавеющие пластинчатые доспехи. Однако его меч не поржавел. Клинок сделан из светящегося голубого металла, а в яблоко вделан огромный аметист. Если хотите взять этот меч, параграф 75. Если предпочтете проигнорировать его и пройти через двойные двери в следующую комнату, параграф 251.

**211**

К счастью для вас, дверь с легкостью открывается с первой попытки. Врываетесь внутрь и захлопываете дверь. Как раз вовремя – даже сквозь толстое дубовое дерево вы слышите, как еще две стрелы с силой ударяются о дверь за вашей спиной. Параграф 126.

**212**

Эта жидкость – волшебный восстановитель, выпив ее, вы восстанавливаете *обычные* значения Пси и Проворства, если на данный момент они понижены. Теперь осталось только одно зелье. Попробуете также и его (параграф 224) или покинете комнату (параграф 238)?

**213**

Так как ваш противник невидимка, вы не можете сказать, в какую сторону вам следует двигаться, чтобы уклониться от его прощального удара. Поэтому вместо того, чтобы делать обычный бросок Проворства, бросьте один кубик. Если выпадет 1-3, вы сумели уклониться от удара. Если выпадет 4-6, тогда по вам попадают, и вы теряете 3 Тонуса. Если вы еще живы, вы убегаете в туннель, ведущий из этой комнаты, не обращая внимания на пьяные издевки, которыми Хобгоблин сопровождает ваше бегство. Параграф 124.

**214**

Волки мчаться к вам подобно черным гончим из Ада. Ваш меч перечеркивает кровавыми полосами первых двух волков, но прежде чем вы успеваете обернуться, сквозь кусты проламывается третий. Его блестящие клыки вырывают вам горло, и вы умираете, не успев упасть на землю.

**215**

Монах подводит вас к огню, чтобы вы могли обогреться, пока он суетится, поднося горячий бульон и чашку травяного чая. Пока вы с жадностью поедаете угощение, монах возвращается к работе над фонарем, согласный подождать, пока вы насытитесь. Сытная пища восстанавливает вам 3 Тонуса, но не выше вашего *обычного* значения. Увидев, что вы уже покончили с трапезой, монах поворачивается к вам и говорит.

- Позволь представиться – я отец Харкас. Здесь ты желанный гость, мой друг, но должен сказать, что сия комнатушка – это единственное убежище в сём месте ужасного зла. Ибо твой путь привел тебя в Тенеброн-холл, по сравнению с которым опасности леса Вистрен суть ничто! Но я вижу, что ты чужак, искатель приключений из дальних краев, поэтому ты не слышал предание.

Много лет назад тут жил 13-ый Лорд Тенеброн. Он был злым человеком, самым гнусным из злого рода. Вместо того, чтобы принять свою смертность, подписал он договор с Князем Тьмы и стал одним из нежити – Вампиром. Вот уже почти два столетия таится он в склепе под сим домом, выходя наружу ночами поохотиться. Из кого он не выпивает всю кровь, тех делает рабами при помощи гипноза.

Отец Харкас обводит рукой комнату с распятиями, чесноком и прочими предметами.

- С моими знаниями о нежити и ее слабостях, возможно, я мог бы противостоять Лорду Тенеброну. Но я никогда не доберусь до него. Я не искатель приключений, а его охраняет множество мерзких монстров в подземельях под нами. Поэтому я жду здесь, вблизи от логова Вампира, но под защитой своих святых талисманов, и оказываю ту помощь, какую могу, всем храбрым воинам, кто приходит сюда готовый к бою с Тенеброном. Последним был благородный Эльф. Он спустился в склеп две недели назад и не вернулся.

В камине трещит полено, и отец Харкас наклоняется вперед, с жаром хватая вас за плечо.

- Осмелишься ли ты бросить вызов злому Вампиру? Я могу дать кое-что, что поможет тебе – либо небольшое распятие, либо волшебное Зелье Железной воли. К несчастью я могу дать тебе только один предмет, потому что на их изготовление уходит много времени, и я должен приберечь один, чтобы отдать следующему искателю приключении, который пойдет этим путем, если… если тебя постигнет неудача. – Какое-то время он мрачно смотрит в огонь.

Решите, что вы возьмете, распятие или Зелье Железной воли. Запишите выбранный предмет на Листе персонажа.

Когда вы собираетесь уходить, отец Харкас вручает фонарь, над которым работал. Не забудьте записать его на Лист персонажа. Монах желает вам удачи в предстоящем приключении. Благодарите его, и отправляетесь по проходу, ведущему в подземелья. Параграф 105.

**216**

Тщательно осматриваете идол, предвкушающе оценив его 100 Золотых, а то и больше. Особенно вас восхищают его глаза-рубины. Однако, глядя в них, вы с тревогой осознаете, что по вашему телу расползается странная летаргия. В комнате становится темно, и все, что вы видите, это яркие рубиновые глаза идола-кобры. Можете выпить Зелье Железной воли, если оно у вас есть (параграф 207). Если зелья у вас нет, или вы не хотите его использовать, параграф 116.

**217**

Не имеете ни малейшего представления, сколько времени проходит к тому моменту, как вы наконец-то приходите в себя. К счастью, ваш фонарь упал возле вас невредимый. Поднимаетесь на ноги. Понимаете, что снадобье в действительности погрузило вас в глубокий, освежающий сон. Прибавьте 2 Тонуса. Решаете выйти и осмотреть комнату в конце коридора. Параграф 210.

**218**

Стоило вам вынуть змеиный идол, как Лорд Тенеброн триумфующе рассмеялся: «Недоумок, ты сам подписал свой приговор. Во имя твоего хозяина, ужаль, Венефикс»! При этих словах идол в вашей руке начинал извиваться и обвился вокруг вашего запястья. Снова и снова его клыки погружаются в вашу плоть. В голове у вас помутилось, вы падаете на колени, а отрава расплавленным свинцом растекается по вашим жилам. Чернота смыкается вокруг вас, и последнее, что вы слышите, это грохочущий смех вашего торжествующего противника, неживого Лорда…

**219**

Продолжаете путь по коридору и доходите до арки в левой стене. Перед вами коридор тянется еще метров десять или около того, затем открывается в большую комнату. Если хотите пройти через арку, параграф 276. Если пройдете прямо в большую комнату на конце коридора, параграф 210.

**220**

Наконец вы делаете выбор и выдергиваете один из грибов. Он круглый, плоский и в желтую крапинку. Поначалу вы надеялись, что он может содержать некое целительное снадобье или психический восстановитель, но, приглядевшись, вы склонны в этом усомниться. Если хотите кинуть его в рот, параграф 41. Если же вы предпочтете выкинуть его и продолжить идти по лесу, параграф 140.

**221**

Со всей силы опускаете свой меч на запястье твари. От удара оно дергается, но, к вашему изумлению, остается невредимым. Параграф 20.



**222**

При выстреле ныряете в сторону, но недостаточно быстро – одна из стрел впивается вам в плечо. Теряете 2 Тонуса. Если вы еще живы, бросаетесь на лучников, не давая им выстрелить снова.

| | |
|---|---|
| Первый Лучник | Тонус 9 |
| Второй Лучник | Тонус 9 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-3 | В вас попали дважды – теряете 6 Тонусов |
| Результат 4-7 | В вас попали один раз - теряете 3 Тонуса |
| Результат 8-12 | Один из Лучников (на ваш выбор) теряет 3 Тонуса |

Если вы Убегаете назад, откуда пришли, бросьте кубики как обычно, потом параграф 157. Если вы убьете одного из них, параграф 257.



**223**

Туннель очень быстро оканчивается покрытой пятнами лишайника дверью из черного дерева. Толкнув ее, вы оказываетесь на берегу полупрозрачного зеленого пруда. Воздух в помещении сырой и отвратительный. Прожилки светящегося камня в стенах испускают потустороннее свечение. В этом свете вы можете разглядеть на той стороне пруда ведущую дальше вглубь склепа арку. Кажется, единственный способ добраться до арки – перейти пруд по уложенным в него скользким камням. Хотя пруд слишком грязный, чтобы увидеть дно, вы, потыкав ножнами, определили, что вам тут будет по пояс. Вы перейдете вброд (параграф 247) или воспользуетесь камнями (параграф 196)?

**224**

Спустя мгновение после того, как вы выпили жидкость, вас начинает сильно подташнивать. На лбу выступает пот, но когда вы утираете его, то с ужасом видите, что это не пот, а кровь струится из ваших пор! Ваша кожа быстро покрывается розоватыми нарывами, и вам становится трудно дышать. Ваши ноги больше не в силах удерживать вес вашего тела – вы без чувств валитесь на пол. Очень скоро ваше тело превращается в гнусную кровянистую слизь из-за проглоченных вами чумных бацилл.

**225**

Вновь зажигаете свой фонарь – вы находитесь на узкой лестничной площадке. Перед вами вниз уходят каменные ступени, потрескавшиеся и стертые за века ходьбы по ним. Поднявшись с пола, замечаете небольшое отверстие в стене. Вы проигнорируете отверстие и спуститесь по ступеням (параграф 18) или засунете в него руку (параграф 204)?



**226**

Не теряя времени, открываете кувшин и рассыпаете его содержимое в воздухе. Идущий на вас сквозь облако перца Хобгоблин начинает неудержимо чихать. Из-за этого он утрачивает свое преимущество от невидимости, поскольку благодаря чиханию вы можете определить его местонахождение с той легкостью, как если бы видели его.

| Хобгоблин | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-6 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 7-12 | Хобгоблин теряет 3 Тонуса |

Если победите, параграф 15. Если Удираете по туннелю, бросьте кубики как обычно, потом параграф 124.

**227**

Правая дверь надежно заперта, единственный оставшийся у вас выбор – средняя дверь. Параграф 182.

**228**

Поднимаете распятие, и злой Лорд, утробно рыча, отпрянул назад. Наступаете на него с мечом наголо. Если вы решите Удрать в любой момент боя, вы можете это сделать, удерживая Вампира на расстоянии с помощью распятия. Это не позволит ему ударить вас, когда вы убегаете, поэтому вам нет нужды бросать кубики, проверяя Проворство. Теперь параграф 8.

**229**

Перешагнув через неподвижное тело Варвара, вы обшариваете комнату, проверяя его пожитки. Его топор слишком тяжел, чтобы вы им размахивали в бою, хотя можете забрать его, если хотите. Также находите 10 Золотых, несколько каменных кувшинов с перебродившим молоком яка, завернутый в тряпицу кусок заплесневевшего сыра, краюху черного хлеба, несколько головок чеснока, кувшин с черным перцем и баранью ногу. Все вам не унести, но можете забрать золото и до четырех других предметов, если захотите. Удовлетворив свое любопытство – больше тут ничего интересного нет – открываете дверь и настороженно выходите в проход за ней. Параграф 186.

**230**

Вы чудом не потеряли равновесие на гладких, скользких камнях. Увернувшись от последнего неуклюжего выпада Зомби, бегом мчитесь в арку и дальше по усеянному камнями извилистому туннелю. Параграф 180.

**231**

Вместе с жизнью, угасает и его безумная ярость. Он пытается что-то сказать вам. Наклонившись, слышите предсмертные слова: «Злой Лорд… спит до захода солнца… его глаза»…

Голова Эльфа запрокидывается, и он обмякает в ваших руках. Замечаете у него на шее две маленьких отметины от прокола, как будто его укусил какой-то зверь. Возможно, его лихорадка была вызвана этим? Оттаскиваете тело под ветви деревьев, укрывая от

дождя. Вы сможете похоронить его как полагается утром. Настороженно отправляетесь через лужайку к угрожающему дому. Параграф 80.

**232**

Начинаете обыскивать комнату в поисках чего-нибудь интересного. Беглый осмотр книжных полок показывает недобрые литературные вкусы Тенеброна. Оборачиваетесь осмотреть его труп, но вместо этого видите, что все нанесенные вами раны каким-то образом исцелились, и Вампир снова поднимается! Он стоит между вами и вашим рюкзаком, оставленным возле стула, когда вы начали свой тщательный обыск комнаты. Ваш явно неубиваемый противник снова начинает приближаться, и вот тут-то вы начинаете паниковать. С ошеломляющей скоростью вам наносят хлесткий удар, и острые когти вспахивают глубокие борозды в мякоти вашей руки. Теряете 4 Тонуса. Если вы еще живы, подбегаете к другой двери и рывком открываете ее. Параграф 199.

**233**

Схватив меха, втыкаете носик в середину Миазмоида и втягиваете его дымную сущность внутрь. Ведьма настолько ошарашена тем, как быстро вы управились ее созданием, что и помыслить не может использовать против вас заклинание. Пока вы откладываете наполненные дымом меха и достаете меч, Ведьма стукает посохом об пол и исчезает во вспышке малинового света. Ворона, посмотрев на вас, издает прощальный отчаянный вопль и вылетает в открытую дверь на поиски своей хозяйки. Параграф 171.

**234**

Ищете среди грибов, пытаясь решить, какой из них сорвать и съесть. Бросьте два кубика, постаравшись выбросить результат меньше или равный вашему *текущему* Пси. Если у вас получилось, параграф 14. В случае неудачи, параграф 220.

**235**

Можете воспользоваться одним из следующих предметов, если они у вас есть:

Головка чеснока – параграф 143

Серебряный подсвечник – параграф 73

Кольцо Мёбиуса – параграф 256

Если у вас нет ни одного из них, значит, вам придется положиться на свой меч – параграф 280.

**236**

К несчастью доски двери покорежились, и ее трудно открыть. Пока вы дергаете дверь, в вас попадают еще две стрелы! Теряете 4 Тонуса. Если вы еще живы, вам удается открыть ее. Заскочив внутрь, захлопываете дверь за собой, прежде чем ваши противники успевают дать еще один залп. Параграф 126.



**237**

Проход за дверью ведет в маленькую комнатку, пропахшую пивом и застарелым потом. На соломенном тюфяке лежит здоровенный, мускулистый дядя, отхлебывающий из меха с вином. Когда он фокусирует на вас свой взгляд, вы видите, как пьяная пелена сменяется вспышкой ярости. Схватив огромный боевой топор, он устремляется на вас, ревя безумный боевой клич. Договориться с этим Варваром не получится – вы должны драться или бежать.

| | |
|---|---|
| Варвар | Тонус 12 |
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-5 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 6-12 | Варвар теряет 3 Тонуса |

Если победите, параграф 229. Если Удираете через дверь в дальней стене и дальше по коридору, параграф 186.

**238**

Выйдя из Ведьминой комнаты, откроете среднюю дверь (параграф 182) или правую (параграф 101)?

**239**

Кладете руку рыцарю на плечо и тут же отпрыгиваете, как ужаленный – пустые доспехи падают со стула, разлетаясь по мраморному полу! Совершенно ясно, что колдовские свойства музыки скелетов принесли в прошлом смерть как минимум одному искателю приключений. Рыцарь, должно быть, зашел сюда очень давно, потому что его тело рассыпалось в пыль. Обыскиваете остатки его доспехов и снаряжения, но кроме 7 Золотых и бутылки с водой, которую уже нельзя пить, ничего не находите. Не забудьте записать на Лист персонажа все, что возьмете. Если вы сейчас хотите покинуть комнату через дальние двери, параграф 247. Если хотите сначала поближе взглянуть на музыкантов-скелеты, параграф 195.

**240**

Какой самоцвет возьмете первым:

Топаз? Параграф 175

Рубин? Параграф 275

Гиацинт? Параграф 205

Изумруд? Параграф 145

Сапфир? Параграф 85

**241**

…вы снова находитесь в спальне Ведьмы, и снова тянитесь за подсвечниками на каминной полке. Затем… (параграф 87).

**242**



Дальше по коридору вы проходите сквозь арку и входите в комнату со сводчатым потолком, посреди которой стоит набор доспехов на постаменте. Если ваш меч поврежден, можете заменить его мечом, который находится в латной рукавице доспеха (параграф 76). Или же вы пересечете комнату и выйдете через дальнюю дверь (параграф 120)?

**243**

Вешаете на шею Белую Ладью. Это могущественный волшебный амулет, увеличивающий физическую силу. Прибавьте 3 к *обычному* значению вашего Тонуса и увеличьте *текущий* Тонус до этого уровня. Покинув старика, отправляетесь попробовать правое ответвление коридора. Параграф 242.

**244**

Дым заставляет вас закашляться и оставляет во рту резкий привкус. Вы теперь обследуете алтарь поближе (параграф 7) или покинете храм и продолжите путь к концу коридора (параграф 35)?

**245**

Сквозь лохматые облака на мгновение проглядывает луна, и ваше серебряное распятие блестит в ее свете. С мучительным воплем фигура в плаще отпрянула назад, где ее, кажется, окутывают тени. Вы хоть и напуганы, но жаждете пролить кровь врага на мокрую траву. Подбегаете с поднятым мечом, но нигде нет и следа таинственной фигуры. Большая летучая мышь выпутывается из древесных ветвей, и вы остаетесь в одиночестве. Сейчас вы понимаете, что будет лучше вернуться в склеп и встретиться с поджидающими вас там опасностями, чем заблудиться в лесу, отправляетесь назад к дымоходу и начинаете спускаться. Параграф 181.

**246**

Идете по коридору, освещая путь масляной лампой. Вы прошли не так уж много, когда увидели, что в нескольких метрах перед вами коридора резко сворачивает направо. Неожиданно из-за угла выходят двое одетых в черное лучников. Разглядев на их лицах убийственные усмешки, вы швыряете в них лампу, прежде чем у них появилась возможность вытсрелить в вас. Горящее масло пропитывает их сапоги. Отбросив смертоносные луки, они, завывая от боли, пытаются сбить пламя. И пока лучники заняты своими проблемами, проскальзываете мимо них за угол. Остановившись лишь за тем, чтобы снова зажечь свой первоначальный фонарь, вы торопитесь дальше по коридору. Параграф 285.

**247**

Вы ожидали, что вода будет довольно холодной, и, шагнув в пруд, были удивлены, обнаружив, что на самом деле вода тепловатая. Начинаете переходить вброд, внимательно ощупывая дорогу ножнами – вдруг на дне пруда окажутся ямы. Неожиданно ваши ножны

натыкаются на какое-то препятствие под поверхностью бурлящей воды. Это не скала – препятствие недостаточно твердое. Пока вы очень медленно огибаете загадочный объект, вы чувствуете, как тот по-змеиному уползает от ваших тычущих ножен. В следующее мгновение вы в панике мчитесь к берегу в уверенности, что нечто ужасное таится невидимкой в темной воде. Кричите, когда липкие влажные руки, пробив поверхность, утаскивают вас вниз. Сквозь мутную воду видите, как к вам приближаются бледные, гниющие лица, особенно отвратительные в размытом зеленом свете. Это оживленные трупы ваших предшественников, которым не повезло утонуть здесь. Отчаянно сопротивляетесь, но против такого количества это бесполезно, один за другим они хватают вас склизкими, разлагающимися руками, вызывая у вас мурашки по коже. Вас удерживают внизу, и вода уже хлынула в ваши измученные легкие, и вот тут-то вас обдает холодом – вы понимаете, что скоро пруд наложит свою нечестивую магию на ваше тело, и вы тоже восстанете из мертвых ради вечного кошмарного существования в качестве безмозглого Зомби!

**248**

Торопливо разворачиваете свиток, молясь, чтобы он содержал что-нибудь, что может спасти вашу жизнь. Там написано всего одно слово размашистыми, наклонными буквами: «Итсуп». Задыхаясь, произносите это слово вслух, хотя его смысл от вас явно ускользает, но веревка в тот же миг ослабевает и сваливается с вашего горла. Очевидно, что «итсуп» - волшебное слово, необходимое для деактивации веревки. Набираете полную грудь воздуха, осторожно поглаживая свою помятую шею. Теперь, если хотите выпить жидкость из бутылки, параграф 179. Если же недавнее близкое знакомство со смертью отбило вам охоту к подобным рискованным решениям, можете уйти либо через дубовую дверь перед вами (параграф 255), либо через меньшую дверь справа (параграф 38).



**249**

Прикладываете флейту к губам и начинаете наигрывать простенькую мелодию. Но вскоре все надежды на то, что флейта сможет как-то развеять невидимость Хобголина, терпят крах – удар вашего невидимого противника выбивает у вас из рук инструмент и наносит вам серьезное ранение. Если вы еще живы после потери 3 Тонусов, готовьтесь к бою с Хобголином.

| Хобгоблин | Тонус 12 |
|---|---|
| *Бросьте два кубика:* | |
| Результат 2-7 | Вы ранены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 8-12 | Хобгоблин теряет 3 Тонуса |

Если победите, параграф 46. Если пробуете Удрать из боя, не бросайте кубики как обычно, а сразу параграф 213.

**250**

Падение сквозь дымку голубого света длится так долго, что ваше сознание оцепенело, и вы не сразу понимаете, что наконец-то остановились. Но вот вы садитесь и осматриваетесь. Вас хлещет ледяной дождь, а сами вы покрыты грязью. В свете угасающего дня видите выветрившуюся от непогоды каменную стену со вделанной в нее воротами из ажурной решетки с необычным узором. Сапфир зашвырнул вас на несколько часов *назад во времени* и поместил вас прямиком внутри двора Тенеброн-холла! Поднимаетесь на ноги. Теперь, когда вы увидели будущее, если можно так сказать, вы сможете продвинуться в вашем приключении дальше. Улыбнувшись отнюдь не ложному чувству ложной памяти (*дежавю*), отправляетесь к особняку по гравийной дорожке. Параграф 190.

**251**

Кажется, комната с высоким потолком когда-то давно была обеденной залой. Сейчас же ею, скорее всего, никто не пользуется, потому что старый дубовый стол перед вами покрыт толстым слоем пыли, а оставленные на нем кубки с вином затянули тенета паутины. По обеим сторонам комнаты каменные ступени ведут вверх, к дверям в противоположной стене. Между ними над камином висит большая картина, изображающая стоящего возле мишени мужчину с длинным луком. На заднем плане виднеется лес. Пока вы идете через комнату, вас ошеломляет внезапное движение – мужчина на картине натягивает лук и стреляет. Вонзившаяся вам в плечо стрела достаточно реальна – теряете 2 Тонуса. Вместо того чтобы недоверчиво таращиться на вынимающего из колчана новую стрелу мужчину на картине, вы, не теряя времени:

Укроетесь, присев за столом? Параграф 253

Устремитесь на картину и ударите ее мечом? Параграф 142

Швырнете в картину свой фонарь? Параграф 197

Схватите со стола кубок вина и выплеснете содержимое на картину? Параграф 131

**252**

Благодаря фонарю вы можете тщательно обыскать верхние комнаты. Судя по покрывающему все толстому слою пыли, никто ими не пользовался уже много лет. Наверху находится несколько спален, и если вас не смущает пыль, можете лечь поспать (параграф 10). В противном случае, можете спуститься вниз и исследовать проход, ведущий из входного зала (параграф 36).

**253**

Ныряете за дубовый стол как раз в тот момент, когда вторая стрела свистит над головой, на волосок разминувшись с вами. Скорчившись в своем укрытии, слушаете, как стрелы барабанят о столешницу, и прикидываете, как же безопасно перебраться через комнату. Можно выскочить из укрытия и побежать по лестнице к левой двери (параграф 34) или правой двери (параграф 237). Или можно схватить со стола кубок с вином и швырнуть его в картину (параграф 131).

**254**

Пища совсем несоленая, что делает ее довольно невкусной, но в целом это гораздо лучше, чем ничего. Восстанавливаете 3 Тонуса, но не превышая *обычного* значения, и параграф 156.

**255**

Вы находитесь в комнате с отделанными каменными стенами, на которых некогда были фрески ныне давно выцветшие. Посреди дальней стены на уровне примерно талии находится отверстие диаметром едва ли метр. Это явно устье узкой шахты, ведущей из комнаты. Другого выхода вы не видите, поэтому решаете осмотреть шахту поближе. Когда вы идете через комнату, половицы громко скрипят, даже хотя и выглядят прочными. Замираете, чуя ловушку. Но хотя вы перестали наступать на половицы, те продолжают поскрипывать, нагоняя жути. Внимательно прислушавшись, можете различить слабые царапающие звуки, почти заглушаемые скрипящими досками. Что-то движется у вас под ногами! Если хотите, не мешкая, покинуть комнату, забравшись в дыру в дальней стене, параграф 4. Если решаете остаться в комнате, попытаетесь ли вы приподнять половицы (параграф 58) или будете просто слушать и ждать (параграф 31)?

**256**

Волшебное кольцо – ваша единственная надежда спастись от злого Умертвия. Вокруг вас вращается сверкающий золотой свет. Такое ощущение, что вы поднимаетесь вверх, в то время как комната растворяется в калейдоскопе образов. Внезапно.. (параграф 146).

**257**

Один из лучников падает. Второй отчаянно продолжает сражаться.

| *Бросьте два кубика:* | |
|---|---|
| Результат 2-4 | В вас попали, теряете 3 Тонуса |
| Результат 5-12 | Лучников теряет 3 Тонуса |

Если вы Убегаете назад, откуда пришли, бросьте кубики как обычно, потом параграф 157. Если убиваете Лучника, параграф 136.

**258**

Робко поднимаете пелену паладина, более чем наполовину ожидая, что тот откроет глаза и восстанет дабы покарать вас за святотатство. Но нет – он остается мертвым, и в тихой гробнице эхом разносится ваш вздох облегчения. Даже скатанная пелена слишком велика, чтобы поместиться в ваш рюкзак, поэтому вы набрасываете ее на плечи подобно плащу. Наклоняетесь, чтобы продолжить обыск саркофага, но тут до вас доходит, что вы медленно погружаетесь в пол! Вы можете только в ужасе таращиться на поглощающий вас подобно зыбучим пескам пол. Либо ваше тело, либо каменный пол каким-то образом утратили телесность. Вы успеваете погрузиться в холодный камень по колено, прежде чем стряхнуть вызванный страхом паралич. Мысли несутся вскачь, когда вы пытаетесь придумать, как спастись. Вы:

Снимите пелену? Параграф 187

Побежите назад в туннель? Параграф 138

Останетесь, где стоите? Параграф 150

**259**

Заперто. У вас есть медный ключ? Если да, параграф 200. Если медного ключа у вас нет, вам остается попробовать одну из остальных дверей: либо правую (параграф 173), либо среднюю (параграф 182).

**260**

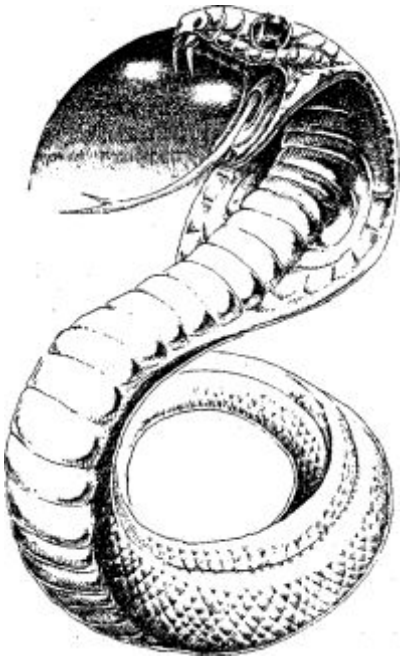
Заперто. Если у вас есть медный ключ, параграф 200. Если такого ключа у вас нет, вам ничего не остается, кроме как пройти в среднюю дверь, параграф 182.

**261**

Из углубления в отверстии выстреливает иголочка, но она всего лишь ломается, не причиняя вреда, о ваш металлический браслет. Вытягиваете руку назад. Судя по изменившемуся цвету браслета в том месте, где его царапнул кончик иголки, она была покрыта опасным ядом. Нащупанный вами предмет оказался маленьким медным ключиком. Кладете его в поясной кошель (не забудьте записать ключ на Лист персонажа) и продолжаете спускаться по лестнице. Параграф 18.

**262**

Бросьте один кубик. Если выпадет 1-3, параграф 174. Если выпадет 4-6, параграф 194.



**263**

За дверью открывается комната со сверкающим возвышением из лунного камня. На возвышении покоится золотой идол в форме свернувшейся кобры с блестящими глазами-рубинами. Подойдете, чтобы рассмотреть его поближе (параграф 216), или закроете эту дверь и попробуете дверь с медной ручкой (параграф 132)?

**264**

Входите в забитую хламом кладовку, где нечем дышать от пыли. Пробираясь сквозь наваленный мусор к двери в противоположной стене, бросаете взгляд на старую прялку. Подойдете и рассмотрите получше (параграф 5) или продолжите пробираться к двери (параграф 32)?

**265**

Вращаете колесо. И пока оно крутится… (параграф 241).

**266**

Этот меч – легендарный Морозный огонь. Выкованный при помощи могущественного колдовства он навсегда упокоил чудовищного Лорда Тенеброна. Параграф 290.

**267**

Из красной пасти Адской гончей вырывается сгусток пламени и окутывает вас. Есть ли у вас топаз? Если да, вы остаетесь невредимы, потому что этот камень защищает вас от огня. Если же, исследуя склеп, вы не находили топаз, тогда вы испытываете ужасную, жгучую боль – теряете 5 Тонусов. Если вы еще живы, вы должны продолжать бой.

| *Бросьте два кубика:* | |
|---|---|
| Результат 2-4 | Она дышит огнем – если у вас нет топаза, теряете 5 Тонусов |
| Результат 5-6 | Вы укушены, теряете 3 Тонуса |
| Результат 7-12 | Адская гончая теряет 3 Тонуса |

Во время первых трех бросков кубиков вы успели обойти монстра и достичь входа в проход. Если хотите, можете благополучно Удрать в проход (параграф 283). Если вы побеждаете, параграф 167.

**268**

- Трусливый червь, тебе следовало выбрать этот вариант, когда у тебя был шанс, - глумится Ведьма. Монстр приближается и вам остается только сражаться с ним. Параграф 65.

**269**

Пока волки мчатся к вам, вы спокойно опускаете меч и поднимаете кольцо, активируя его магию. Вокруг вас начинает вращаться воронка золотого света, а звуки и картины леса истаивают. Внезапно… (параграф 202).

**270**

С помощью своей колдовской силы Умертвие пытается высосать ваше сознание. Напрягши психические силы, вам удается устоять перед жестокой магией. Вырвавшись из хватки Умертвия, ныряете в отверстие в сене и карабкаетесь к безопасности по шахте. Параграф 4.

**271**

Ваше шестое чувство вопит об опасности. Инстинктивно бросаетесь на пол как раз в том момент, когда две стрелы пролетают у вас над головой и со смертоносным «тумс» впиваются в дверь. Какое счастье, что вы решили прихватить с собой масляную лампу.- оставь вы ее висеть, где она была, ее свет сделал бы из вас легкую мишень для тех, кто в вас целится. Быстро задуваете фитиль. В чернильной темноте слышите приглушенные проклятия, когда ваши невидимые противники понимают, что не могут навести на вас стрелы. Тихо ползете на четвереньках к концу прохода и быстро проскальзываете за дверь. Параграф 225.

**272**

Опора выскальзывает из-под ног, и вы падаете, с оглушающей силой приложившись головой об один из камней. С тупым энтузиазмом к вам, переваливаясь, устремляются Зомби. Но вы уже мертвы, и темные воды смыкаются над вашим тонущим телом. Ваше приключение заканчивается здесь.

**273**

Из углубления в норе выстреливает острый металлический шип и погружается в ваше запястье. Выпускаете нащупанный вами предмет и с криком боли выдергиваете руку. Кожа вокруг раны сморщилась и приобрела какой-то нездоровый оттенок. Шип был отравлен. Прежде, чем вы успеваете что-то предпринять, ваши мышцы деревенеют под воздействием распространяющегося по телу яда. Теперь вас уже ничто не спасет – это конец вашего приключения.

**274**

Даже умирая, Хобгоблин старается отомстить за себя при помощи зловещего колдовства. Какое-то мгновение наложенное им проклятие окутывает вас подобно пелене, но затем вы сосредотачиваетесь и стряхиваете его. В глазах Хобгоблина вспыхивает огонек поражения, когда он видит, что вы устояли перед его заклинанием, потом он валится на бочонок, обмякший и безжизненный. Счищаете его зеленую кровь со своего меча и поворачиваетесь, чтобы исследовать туннель. Параграф 124.

**275**

В тот момент, когда вы касаетесь рубина, самую вашу душу раскалывает леденящая боль. Теряете 2 Пси. В испуге роняете рубин и пятитесь от стола. Теперь вы покинете комнату (параграф 264) или желаете испытать свою удачу с другим камнем: топазом (параграф 175), гиацинтом (параграф 205), изумрудом (параграф 145) или сапфиром (параграф 85)?



**276**

Пройдя сквозь арку, входите в что-то вроде злой часовни. Она увешана полотнищами черного бархата, украшенными незнакомыми руническими узорами. На алтарном камне стоит оловянный кубок с темно-красной жидкостью. Если хотите ее выпить, параграф 57. Как вариант, можете обыскать алтарь (параграф 54) или задуть черные свечи, горящие по краям алтаря (параграф 97). Если предпочитаете, можете покинуть это нечестивое место и поспешить к концу коридора (параграф 210).

**277**

Пройдя немного вдоль стены, находите место, где сплетение лоз и ползучих растений позволяют с легкостью забраться наверх. Быстро осматриваете сад с высоты стены, затем спрыгиваете вниз. Параграф 190.

**278**

Обшариваете комнату в поисках тайника с сокровищами или припрятанного Ведьмой волшебного предмета, но ничего не находите. И когда вы стоите, отдуваясь, посреди учиненного вашими лихорадочными поисками кавардака из разорванных листов,

разбросанных бумаг и разбитого серванта, вам приходит в голову попробовать камин. Потушив огонь с помощью кувшина воды со стола, сметаете кочергой с решетки мерцающие угли. Смотрите вверх в дымоход. Чувствуете на лице прохладное дуновение и думаете, что возможно сумеете увидеть свет звезд наверху. Попытаетесь вскарабкаться по дымоходу (параграф 192) или решите, что сейчас уже время покинуть комнату и продолжить исследование склепа (параграф 219)?

**279**

Проглотив волшебное зелье, отшвыриваете пустой флакон и толчком открываете дверь. По широкой лестнице спускаетесь в обширную залу с полом из отполированного серого мрамора. На другом конце комнаты на освещенном голубыми кристаллами подиуме вы видите музыкантов – квартет скелетов в изъеденных плесенью бархатных фраках. Они извлекают из своих инструментов жутковатую мелодию, и вы чувствуете, как вашу волю съедает мощное побуждение, влекущее вас к подиуму скелетов. Музыка обладает гипнотическим эффектом! С усиленной выпитым зельем решимостью вы пересекаете комнату размеренной, целенаправленной походкой и выходите через дальние двери. Закрыв за собой дверь вздрагиваете при мысли о том, как близки вы были к впадению в вечный транс из-за зловещей музыки. Параграф 33.

**280**

Каким мечом вы сражаетесь? Если это меч из голубого металла, найденный где-то в склепе, параграф 208. Если любой другой меч, параграф 162.

**281**

Идя к двери, испытываете тревожное ощущение, что кто-то смотрит на вас с убийственными намерениями. Постарайтесь выбросить на двух кубиках результат равный или меньший вашего текущего Пси. В случае успеха, параграф 271. В случае неудачи, параграф 71.

**282**

Кто-то посчитал бы это дурной приметой, бесчестьем или даже богохульством – взять меч мертвеца. Но Ганелон, где бы он ни был в загробном царстве, наверняка знает, что меч вам просто необходим. Меч не настолько тяжел, как вы думали, но из-за того, что ковали его в древние времена, когда фехтование отличалось от привычного вам стиля, вы должны вычитать 1 из бросков кубиков в бою, когда пользуетесь этим мечом. Теперь вы можете либо забрать пелену с тела паладина (параграф 258), или вернуться в туннель и продолжить свой путь (параграф 223).



**283**

На равных промежутках вдоль извилистого прохода установлены оловянные скобы, в которых чадят тускло-красным светом факелы. Подходите к окованным железом воротам в конце прохода. С мечом в руке толчком открываете их и заходите в комнату. Это элегантная художественная комната, обшитая панелями из красного дерева и висящими на стенах старыми гобеленами. Прямо напротив двери, через которую вы вошли, есть еще одна дверь. В кожаном кресле на другом конце комнаты сидит высокий мужчина в бархатном смокинге. При вашем появлении он откладывает книгу, которую читал, и поднимается из кресла. Затем он обращается к вам и властным голосом приказывает вам подойти и присесть рядом с ним. Вы:



Сделаете, как он говорит? Параграф 133

Броситесь на него с мечом? Параграф 184

Достанете из рюкзака предмет? Параграф 91

**284**

Эта жидкость – всеобщий восстановитель, выпив ее, вы возвращаете Пси и Проворство, если они сейчас понижены, к *обычным* значениям. Попробуете теперь следующее зелье: синее (параграф 125) или красное (параграф **224**), или покинете комнату (параграф 238)?

**285**

В сумраке вы не замечаете, что зацепили натянутую поперек вашей дороги нить. Раздается приглушенное грохотание, и часть потолка обваливается на вас. Чтобы избежать этой ловушки, вам надо выбросить на двух кубиках результат меньший или равный вашему Проворству. В случае успеха всего несколько камней задевают вас, когда вы бежите в безопасное место – теряете 3 Тонуса и (если вы еще живы) параграф 189. Но если выпавший результат превышает ваше Проворство, вас погребает под обвалом и раздавливает насмерть.

**286**

…вы бежите по узкому извилистому проходу. Слышите разъяренное рычание вашего преследователя и ощущаете его могильное дыхание. Впереди видите освещенное свечами помещение с гробом. Подбежав к нему… (параграф 161).

**287**

Покидаете комнату и закрываете за собой двери. Обитые красной кожей они почти не пропускают звуков – когда извлекаете из ушей затычки, выясняете, что музыка почти не слышна. Параграф 33.

**288**

Стремясь отомстить за ваше предательское нападение, умирающий Хобгоблин накладывает на вас проклятие

- Куда я отправляюсь, вскоре и ты последуешь, - хрипит он, указывая на вас шишковатым пальцем и плетя чары. – С этого момента все твои битвы будут до смерти.

Он еще бьется в агонии, а вы уже понимаете, что его злотворное колдовство подействовало на вас. Отныне и впредь, пока не будет снято проклятие, вы никогда не сможете выбирать вариант «Удрать» во время боя. Разозлившись на такое невезение – пасть жертвой проклятия – обрываете занавесь с алькова и вылетаете из комнаты. Параграф 124.

**289**

Тихонько крадетесь через комнату. Хихикающая Ведьма и ее облезлая ворона остаются в неведении о вашем приближении. Подкравшись на цыпочках прямо за спину Ведьме, дожидаетесь, когда наклонится над котлом, чтобы бросить в готовящееся варево какие-нибудь приправы, и со всей силы толкаете ее. Ведьма с вороной верх тормашками летят в котел, и больше вы их не видите. Судя по последовавшему за падением шипением, Ведьма готовила мощную кислоту. Туда и дорога.

Проблеск света с пола у ваших ног привлекает ваше внимание к небольшому предмету, который Ведьма выронила, когда вы ее толкнули. Это серебряный ключ, вы подбираете его и кладете в карман туники. Осмотрев комнату, замечаете три бутылки – вероятно зелья, которые Ведьма сварила, но не удосужилась снабдить ярлыками. Больше тут нет ничего интересного, поэтому если хотите покинуть комнату, параграф 238. Если желаете рискнуть и выпить содержимое одной из бутылок, параграф 209.

**290**

Обыскав логово вампира, находите его сундук с сокровищами и вскоре набиваете свой рюкзак драгоценными камнями и украшениями стоимостью во многие тысячи Золотых. Находите сдвигающуюся панель на стене, за которой открываются уводящие вверх ступени. Навьючившись новообретенным богатством, поднимаетесь по лестнице и выходите под открытое небо. Зевая на свежем прохладном воздухе, видите, что вы находитесь неподалеку от края леса Вистрен. Пред вами раскинулись пологие холмы, покрытые сверкающей в лучах рассвета росой. Птички поют на деревьях, и вы видите крестьян, уже вышедших в луга на работу. А где-то вдалеке в слабом утреннем тумане вздымаются башни крупного базарного города. Как раз то место, где искатель приключений с кучей золота хочет провести недельку-другую! Закинув на плечо объемистый рюкзак, отправляетесь к холмам.

**Книги-игры и текстовые игры**
*http://quest-book.ru*
*2011*