

Дэйв Моррис и Ив Ньюнхэм

Dave Morris and Yve Newnham

# Замок потерянных душ

## The castle of Lost Souls

Part four : The Evil Eye

Часть четвертая: Злой глаз

Перевод: Сергей Посниченко aka Злаголюб

Для сайта <http://quest-book.ru>

*Фэнтезийное приключение в четырех частях, в котором вы – главный герой. Если вы не прошли приключение в прошлом номере или играете в первый раз, тогда сейчас вам надо набросать персонажа – переходите к «С чего начать». Если вы успешно прошли приключение из прошлого номера, переходите к параграфу 1.*

### С чего начать

Это приключение похоже на хорошо известные книги-игры «Боевой фэнтези». Ваша судьба будет определяться принятыми вами решениями – и малой толикой удачи. Читайте только те пронумерованные параграфы, к которым вас отсылает текст – если читать по-иному, приключение может пойти насмарку. Вы начинаете с определения ваших *характеристик*.

1. Бросьте один кубик. Прибавьте к результату 5. Полученная сумма будет вашей *Боевой доблестью*. Чем выше значение, тем искуснее вы в фехтовании и т.д.

2. Бросьте два кубика и прибавьте 10. Это ваше *Телосложение*. Высокое значение позволит вам вынести трудности, болезни и яды и даст вам силы сражаться, даже будучи жестоко израненным.

3. Бросьте один кубик и прибавьте 5. Это ваша *Сообразительность* – как быстро вы можете думать и действовать в сложных ситуациях. *Сообразительность* поможет вам, когда вы пытаетесь спрыгнуть с открывшегося под ногами люка-ловушки, укрыться от преследователя и так далее.

4. Бросьте один кубик и прибавьте 3. Прибавьте еще 1, если ваша *Боевая доблесть* 7 или ниже. Прибавьте еще 1, если ваше *Телосложение* 14 или ниже. Это ваша *Магическая стойкость*. Чем она выше, тем лучше ваши шансы устоять перед действием зловредного колдовства.

То, что вы только что проделали, называется «набросать персонажа». Запишите значения каждой характеристики в «Журнале Приключения».

<b>Журнал Приключения</b>		
<i>Характеристики</i>	<i>Начальное значение</i>	<i>Текущее значение</i>
Боевая доблесть		
Телосложение		
Сообразительность		
Магическая стойкость		
Честь.		
Доспехи		
Золотые монеты		
Зелья		
Прочее		

### **Сражение**

Когда вам надо будет сражаться, вам будет названа *Боевая доблесть*, *Телосложение* и доспехи противника. Запишите их перед началом боя.

Бой состоит из нескольких *боевых раундов*. Во время каждого раунда вы и ваш противник получаете возможность ударить друг друга. Все боевые раунды проходят по следующей схеме:

**А.** *Вы пытаетесь попасть по противнику.* Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше вашей *Боевой доблести*, вы попали по противнику (пункт В). Если больше – вы промахнулись (пункт D).

**В.** *Определите повреждения, причиненные вашим ударом.* Бросьте один

кубик. Это ваш «бросок повреждения». Если у противника есть доспехи, из броска повреждения вычитаются очки доспехов. Если в результате получится 0 или меньше, значит доспехи полностью защитили своего владельца (пункт D). Если результат будет больше 0, значит противник ранен (пункт С).

**С.** *Запишите нанесенные противнику ранения.* Вычтите «значение ранения» (ваш бросок повреждения минус доспехи противника) из *Телосложения* противника. Пункт D.

**Д.** *Противник пытается попасть по вам.* Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше *Боевой доблести* вашего противника, значит он попал по вам (пункт E). В противном случае – пункт G.

**Е.** *Определите повреждения, причиненные ударом противника.* Бросьте один кубик. Иногда, если ваш противник очень силен, к броску будут прибавляться дополнительные числа. Результат составит бросок повреждения вашего противника. Вычтите из броска повреждения очки своих доспехов.

**Г.** *Запишите полученные от противника ранения.* Вычтите значение ранения из своего *Телосложения*.

**Г.** *Следующий раунд.* Если и вы, и ваш противник еще живы, начинайте следующий боевой раунд. Смерть наступает, когда чье-то *Телосложение* достигает нуля.

## Отслеживание ваших характеристик

Ведите тщательный учет своих характеристик в Журнале Приключения. Иногда эти характеристики, особенно *Телосложение* будут изменяться.

### Доспехи

Надетые на вас доспехи уменьшают повреждения, которые вы получаете от ударов. Ваши противники также часто будут в доспехах. В случае монстров доспехами считается их прочная шкура, а не настоящая броня. Доспехи в 1 очко – это кожаные (толстая шкура), в 2 очка – кольчуга (или чешуя наподобие драконьей). Вы начинаете приключение с кольчугой, которая будет поглощать по 2 очка из повреждений от любого поразившего вас удара. Отметьте это в Журнале Приключения.

### Снаряжение

Вы должны записать в Журнал Приключения свое снаряжение. Помимо кольчуги у вас есть меч, кинжал, лук и шесть стрел, рюкзак, куда складывать сокровища, *Зелье исцеления* (см. ниже), фонарь, огниво, трутница, 40 золотых, волшебные сапоги, слезинка маленькой девочки, кусочек доспеха благородного рыцаря, четырехлистный клевер, пепел святого, хрустальный шар и волосы монашки. Всякий раз, когда вы что-нибудь подбираете в ходе приключения, записывайте это в журнал.

### Зелье Исцеления

Вы начинаете с флажкой, в которой содержится одна доза зелья. Когда вы выпьете его (что вы можете сделать в любой момент кроме боя), бросьте один кубик и прибавьте 3. Это – сколько очков *Телосложения* вы восстанавливаете. Зелье, однако, не может восстановить ваше *Телосложение* выше первоначального значения.

### Честь

Чем рыцарственнее вы себя будете вести в приключении, тем больше *Чести* вы получите. И наоборот, ведя себя неподобающим образом, вы теряете *Честь*. Вы начинаете с 7 очками *Чести*.

## Приключение

Вы чемпион семьи Грингош, избранный ее главой Хогроном. Он нанял вас спасти душу его отца, пойманную демоном Сланком и унесенную в его замок. Чтобы справиться с задачей, по словам Хогрона, вам понадобятся волшебные сапоги, слезинка, кусочек доспехов самого благородного рыцаря, четырехлистный клевер, хрустальный шар, пепел святого и волос монашки. Все эти предметы вы собрали в своих странствиях и претерпели многие трудности, чтобы достичь замка Сланка. Параграф [1](#).

1

Вы стоите на пороге Замка Потерянных Душ. Болотные туманы словно стараются держаться от него подальше. Замок подавляет – вы не можете прикинуть его размеры, он кажется бесконечным, вечным... Стены возносятся на головокружительную высоту в полыхающее тускло-красное небо. Возможно, нереальная и нечеловеческая архитектура замка подскажет вам что-то об искаженном сознании своего хозяина Сланка. Замечаете мерцающий огонек. В одном из окон слева от входа, по-видимому, на первом этаже горит одинокая свеча. Все остальное закутано во мрак.

Замок не охраняется – ни одна из замученных душ, вошедших сюда, никогда не уходила. С оружием в руке вы медленно идете по подъемному мосту. Протягиваете руку – не дрогнула ли она еле заметно? – и распахиваете тяжелую дверь из красного дерева. Параграф [12](#).

2

Вскоре коридор сворачивает направо. На углу расположена низкая обгорелая дверь с оловянной ручкой. Если хотите открыть дверь – параграф [73](#). Если хотите проигнорировать ее и идти дальше – параграф [6](#).

3

Опускаете руку в бассейн и вытаскиваете каменную бутылку. Вытащите из нее пробку? Если да – параграф [63](#). Если нет, запишите ее в Журнал Приключения, и вернитесь на параграф [44](#).

4

Вы всего на мгновение спускаете с него глаза, пока тянетесь за рюкзаком, но когда вы снова смотрите, его уже нет. Тут явно в обычае странные и необъяснимые вещи – следует быть настороже. Поворачиваете назад – параграф [41](#).

5

Вы складываетесь пополам от внезапной и нестерпимой боли. Долгие минуты вы корчитесь в огне, не в силах пошевелиться от ужасных мук. Наконец вы сумели подняться, но вы навсегда потеряли 1 *Телосложение*. Теперь можете открыть кладовку (параграф [22](#)) или пройти к следующей комнате (параграф [58](#)).

6

Пройдя по коридору чуть дальше, подходите к большим дубовым воротам с железным засовом в форме летучей мыши. Открываете ворота и обзрываете комнату за ними. Прямо напротив находится высокая арка, ведущая из комнаты. Над аркой, глядя вниз, скалится барельеф – нечеловеческое лицо.

Тихое хныканье привлекает ваше внимание к обитателю комнаты – возможно, одной из бедных душ, которых Сланк терзает для собственного удовольствия. Это худая женщина со светло-каштановыми волосами, чьи запястья привязаны кожаными шнурами к деревянной балке над головой. Ногами она стоит на раскаленной докрасна металлической платине. Вы понимаете извращенную остроумность пытки – женщина может поднять ноги над платиной, но рано или поздно боль в руках заставит ее вновь стать на платину и обжечься. Она видит вас и начинает молить освободить ее. Если вы так и сделаете – параграф [53](#). Если нет – параграф [37](#).

7

Оставили ли вы на маске Сланка клевер или слезинку? Если да – параграф [75](#). Если нет – параграф [43](#).

8

Можете попробовать нагреть нож с помощью своего фонаря, что должно помочь рубить лед. Если вы так и делаете – параграф [86](#). Если у вас есть кувшин соли – параграф [55](#).

9

Находите ведущую из подземелий наверх винтовую лестницу. К вашему неопишуемому облегчению дверь наверху лестницы не заперта, и вы выходите в освещенный свечами входной зал. Решаете воспользоваться лестницей – параграф [34](#).

10

Труд просто каторжный, но, в конце концов, вы сумели выкопать маску из-под льда. Параграф [35](#).

11

Раухвурм обращается в дым, из которого он и возник. Протянув руку, хватаете золотую рукоятку меча, за который вы бились. Это без сомнения достойный приз – когда вы делаете пробный взмах, меч следует вашим намерениям с почти разумной точностью. Когда сражаетесь этим оружием, увеличивайте на 1 вашу *Боевую доблесть*. Не видя больше в комнате ничего ценного, решаете уйти – и вновь вас спасает от удара электричеством ваш волшебный Браслет. Параграф [6](#).

12

Входите в полную тень крытую прихожую, пропахшую погребальными благовониями. Повсюду, оплывая, чадят мириады черных свечей. Широкая лестница ведет на второй этаж. С одной стороны прихожей видны двойные двери, покрытые мавританской резьбой. Откроете двери (параграф [49](#)) или подниметесь по лестнице (параграф [34](#))?

13

Идете по короткому туннелю и входите в круглую комнату с бассейном в центре. Из комнаты есть еще один выход – дверь слева от вас. Можете вернуться и выбрать другую дверь, с медной табличкой (параграф [88](#)) или бронзовой табличкой (параграф [70](#)), а можете пересечь комнату (параграф [83](#)).

14

Кладете глаз головастика в глазную прорезь маски. Похоже, вы больше ничего не можете тут сделать, поэтому проходите по ледяному полу к арке и выходите. Параграф [18](#).

15

Глогаете волшебное зелье. На время боя с Ундиной, вы можете в каждом раунде наносить по три удара. Параграф [50](#).

16

Прежде, чем двинуться дальше, вам необходим источник света. Возьмете сосновый факел (параграф [25](#)) или предпочитаете зажечь свой фонарь (параграф [67](#))?

17

Можете воспользоваться хрустальным шаром (параграф [66](#)) или тремя странными серебряными монетами (параграф [24](#)). Если у вас нет ни того, ни другого, или вы решили не пользоваться ими, вернитесь на параграф [37](#) и откройте одну из дверей.

18

Вы стоите у подножия грубой каменной лестницы, вьющейся вдоль стен узкой круглой башни. Вглядевшись в сумрак, различаете далеко наверху малиновое свечение. Карабкаетесь и карабкаетесь вверх – такое впечатление, что на сотни футов. Наконец достигаете вершины башни. С площадки ведет только одна дверь – тяжелые железные ворота, с вырезанным на них светящимся злорадным красным лицом. При вашем приближении они распахиваются, и вы проходите в, надо полагать, самую верхнюю комнату башни. Снаружи видны огромные, набухшие грозовые облака на фоне беззвездного ночного неба. На другой стороне покоев есть занавешенный альков. Вы идете к нему, и внутри вас как будто звучит шипящий голос, расписывающий все прелести вечности на службе у демона. Если у вас есть хоть какая-то *Честь*, постарайтесь выбросить на

двух кубиках результат меньший или равный вашей *Чести*. Если у вас получилось – параграф [46](#), если нет – параграф [27](#). Если *Чести* у вас вообще нет – параграф [74](#).

19

Весело хихикая, он сжимает свою хватку. Вы не можете пошевелиться.

- Совсем неправильно. Твое искусство разгадывания загадок явно оставляет желать лучшего, но возможно, оно улучшится, когда ты погостишь в моем замке вечность-другую!

Двуличный архидемон Сланк пленил вас. Вы навеки останетесь его пленником, и ваше приключение оканчивается здесь.

20

Есть ли у вас пепел святого? Если да, вы посыпаете пеплом труп демона – параграф [89](#). Если пепла у вас нет – параграф [84](#).

21

Сунув руку в поясной кошель, он извлекает приспособления самого зловещего вида.

- Пилливинкс – это игра с пальцами, - поясняет он, затягивая на ваших пальцах тиски. Парализующая боль простреливает ваши руки. Сквозь волны нестерпимой боли вы видите, как его фигура исчезает и изменяется – перед вами уже не старик, а высокая фигура, завернутая в черную мантию.

- Щедрая душа – потерянная душа, - говорит Сланк с демонической усмешкой. – Рад приветствовать тебя в качестве гостя моего замка.

Ваше приключение закончилось, но пытка только начинается.

22

Вдоль стен кладовки на ржавых мясных крюках висят человеческие тела, истекающие кровью. На некоторых из них видно ползающих червей. Сланку явно по вкусу искатели приключений. На деревянных полках выстроились многочисленные кувшины и бутылки. Наклонившись поближе, читаете выцветшие ярлыки – в них находятся всевозможные ингредиенты. Есть кувшин с глазами головастиков, другой с лягушачьими пальцами, вот с маринованными собачьими языками, а рядом – кувшин с филе болотных змей. Одна бутылка не подписана, но в ее содержимом безошибочно узнаются лапки ящериц. Из более обычных ингредиентов вы замечаете красный перец, петрушку и соль. Можете взять до трех кувшинов, если хотите – запишите их в Журнале Приключения. Чувствуя, как желудок подкатывает к горлу от видов и запахов ужасной кладовки демона, вы продолжаете свой путь (параграф [58](#)).

23

- Ага. Ладно, ну хоть пепел святого у тебя есть?

Если он у вас есть – параграф [72](#). Если нет – параграф [33](#). (Горбран, кстати, святым *не* был, если вы встретили его в приключении из прошлого номера).

24

Подбрасываете три монетки, роняя их на пол. Одна падает головой единорога вверх, две другие – головой змеи. Что бы это могло означать? Можете подобрать монетки, если хотите, и вернуться на параграф [37](#), выбрать, какую дверь открыть.

25

Потянув факел из скобы, вы запускаете ловушку! Люк, который вы столь беспечно проглядели, распаивается прямо у вас под ногами, и вы шмякаетесь примерно с высоты 13 футов на твердый каменный пол. Чувствуя себя не совсем хорошо, поднимаетесь на ноги и осматриваетесь. В тусклом свете и удушающей пыли вы едва можете разглядеть, что к стене кто-то прикован. Подойдя к нему с факелом, видите, что это старик с мутным незрячим правым глазом.

- Я Вимбол Грингош, - говорит он. – Не ты ли чемпион, посланный моими сыновьями спасти меня? Если это правда, помоги мне освободиться от цепей и твоя награда превзойдет все, что ты в силах вообразить.

Если хотите выполнить его просьбу – параграф [60](#). Если предпочитаете оставить его в оковах – параграф [9](#).

26

Укутываетесь в коврик. Становится тепло и уютно, и вы радуетесь, что догадались взять его. Попытайтесь теперь добраться до маски (параграф [77](#)) или выйдете через арку (параграф [18](#))?

27

Сланк пытается убедить вас служить ему. Вы смутно понимаете, что он, вероятно, прибеж к магии, но не можете воспротивиться. Вы всегда были нерешительным и безнравственным человеком, которого легко увлекали за собой более сильные персонажи, добрые или злые. Сланк без всяких сомнений относится ко второй категории. Он выходит из алькова, и вы чувствуете, как остатки вашей воли покидают вас, когда вы становитесь пред ним на колени. Отныне и впредь вы – покорный раб Сланка.

28

Молотите в дверь кулаком, вызывая раскатистое эхо. Несколько мгновений спустя открывается небольшое окошечко, и вас осматривает обитатель комнаты. При виде выданного Хогроном талисмана, его глаза вспыхивают – он издает крик восторга и начинает разбирать баррикаду со своей стороны двери. Вы нервничаете, ожидая в проходе и молясь, чтобы весь этот шум не потревожил демона. Наконец дверь открывается, и старик приглашает вас внутрь. Входите в просторную библиотеку со сводчатым потолком, на стенах которой каждый дюйм от пола до потолка забит книгами и брошюрами.



- Наконец-то ты пришел! – говорит старик, плача от радости. – Я знал, что мои парни не оставят меня в беде – я Вимбол Грингош, конечно же.

Он указывает вам на кожаное кресло у камина и сует в руку стакан рыжевато-коричневого портвейна. Очевидно, что хоть он и пленник Сланка, но отнюдь не лишенный телесных удобств. Взяв заплесневевший том, он раскрывает его на главе «Борьба с демонами».

- Теперь слушай внимательно, потому что времени у нас немного. У тебя должно быть несколько предметов, и эта книга описывает, как каждый из них действует на Сланка. Во-первых, четырехлистный клевер оказывает на него эффект во многом схожий с действием распятия на вампиров – он не захочет коснуться четырехлистника или оказаться рядом с ним. Во-вторых, если ты бросишь слезинку моей дочери в его левый глаз, ты полностью ослепишь его, поскольку я уже сумел уничтожить его правый глаз. Теперь, есть ли у тебя кусочек доспехов рыцаря и волосы монашки?

Если у вас есть оба этих предмета – параграф [64](#). Если нет – параграф [23](#).

29

Вы как-то умудрились проползти последние несколько ярдов и перевалиться через арку. Скорее всего холод вызывается магией, ограничиваясь одной комнатой, поскольку несколько минут спустя вы перестаете дрожать. Растерев десницу, чтобы возобновить циркуляцию крови, вы осматриваетесь. Параграф [18](#).

30

- Правильно! – говорит он, скрывая под удивлением легкое раздражение. – Не ожидал, что ты раскусишь эту загадку. Ну да ладно, поскольку я не вижу, как ты мог сжульничать, поэтому, полагаю, сейчас я тебя отпущу. – Вдруг он плюет вам в лицо! Вы моргаете и трете глаза, и когда вы снова смотрите, его уже нигде не видно. Возвращаетесь к вершине лестницы и пробуете другое направление. Параграф [41](#).

31

Пока Сланк вслепую молотит руками, поднимаете лук и посылаете особо подготовленную стрелу прямо в его злое сердце. Он замертво падает у ваших ног. Параграф [20](#).

32

Спускаетесь по лестничному пролету в место, похожее на бальную залу с колоннами и полом из отполированного белого мрамора. На другом конце комнаты видна затененная арка. Однако когда вы осторожно шагаете к ней, вы делаете ошеломляющее открытие – пол под ногами вовсе не из мрамора, а из прочного льда. В нескольких дюймах под поверхностью можно увидеть причудливую демоническую маску. Пока вы всматриваетесь в нее, до вас неожиданно доходит, насколько холодно становится в комнате. Ваши руки

синюют, а зубы начинают помимо вашей воли клецать. Есть ли у вас коврик из медвежьей шкуры? Если да – параграф [26](#). Если нет – параграф [59](#).

33

Вимбол пожимает плечами.

- Плохо дело. Но, возможно, ты все еще сумеешь прикончить Сланка – тебе просто придется быть более внимательным. Теперь, желаю тебе удачи. – Он указывает на дверь из библиотеки, и вы обмениваетесь рукопожатием. Идя по коридору, слышите, как он восстанавливает баррикаду на своей стороне двери. Параграф [2](#).

34

Поднимаетесь на лестничную площадку второго этажа. Отсюда вы можете пойти налево (параграф [41](#)) или направо (параграф [61](#)).

35

Маска из покрытого черным лаком дерева украшена серебром и может служить фантастическим изображением демонического лица. Вы видели подобные на нескольких костюмированных вечеринках, хотя ни одна из них не была изготовлена со столь жутковатым правдоподобием. Любопытно, у маски только один глаз – левый – и в него вставлена кварцевая линза. Вы дотронетесь до маски (параграф [47](#)), вытащите один из своих предметов (параграф [79](#)) или выйдете через темную арку (параграф [18](#))?

36

Наливаете немного масла из своего фонаря в бассейн, тем самым успокаивая потревоженную воду. Ундина немедля утихомиривается и погружается обратно в бассейн. Осторожно погружаете руку в спокойную воду и достаете каменную бутылку. Если хотите вытащить из нее пробку – параграф [63](#). Если нет, запишите ее в Журнал Приключения и переходите на параграф [44](#).

37

Бросив на барельеф короткий тяжелый взгляд, проходите в арку и шагаете по узкому, извилистому проходу, ведущему глубоко в сердце замка. Миновав анфиладу мрачных комнат, взбираетесь под конец по истертým ступеням на площадку, куда выходят три двери. На каждой из дверей висит табличка с надписью.

Медная табличка: «Чтобы убить меня, ты должен войти в эту дверь».

Бронзовая табличка: «Ты не должен входить в эту дверь».

Свинцовая табличка: «Правильный путь не за дверью с медной табличкой».

Скрипите зубами. Демон явно играет с вами. И это его ошибка. Можете открыть одну из дверей: дверь с медной табличкой (параграф [88](#)), с бронзовой табличкой (параграф [70](#)) или свинцовой табличкой (параграф [13](#)). Или можете достать что-нибудь из рюкзака (параграф [17](#)).

38

Входите в большую комнату с низким потолком и без иных дверей. В центре комнаты стоит высокий человек в объемной мантии. На правом глазу у него повязка, а из раны в руке натекала лужица крови. Если хотите заговорить с ним – параграф [82](#). Если хотите достать что-нибудь из рюкзака – параграф [4](#).

39

Берете черпак и отхлебываете чуток. Бросьте два кубика – если результат равен или меньше вашего *Телосложения*, параграф [5](#). Если результат больше вашего *Телосложения* – параграф [68](#).

40

Несколько минут стоите над павшим телом, наполовину ожидая, что Сланк воскреснет второй раз, и готовый возобновить сражение, как только он встанет. Но он израсходовал на вас все свои коддовские силы – на этот раз он остается мертвым. Параграф [89](#).

41

Идете по узкому коридору, освещенному умирающим светом масляных ламп. Вскоре подходите к двери в левой стене. Можете открыть дверь (параграф [51](#)) или продолжить путь по коридору (параграф [2](#)).

42

Есть ли у вас *Браслет Молний*? Если есть – параграф [62](#). Если нет, то электрический заряд, ударивший в вас, когда попытались шагнуть в альков, отшвыривает вас через всю комнату. Вычтете 4 из своего *Телосложения*, и если вы все еще живы, то решаете покинуть комнату и пойти по коридору дальше – параграф [6](#).

43

С демонической улыбкой из алькова выходит Сланк и стоит перед вами, огромный и вызывающий трепет, и *не отбрасывает тени*. Слышатся раскаты приближающейся бури, заглушаемые смехом Сланка. Его одежды и сапоги черны как ночь и окаймлены серебром, бледная кожа светится призрачным светом. При первом взгляде его лицо почти можно счесть привлекательным – но затем вы замечаете мутный, незрячий правый глаз, кожа вокруг которого покрыта шрамами и изувечена ужасными ожогами. Здоровый глаз светится ужасным, злым светом, а прекрасные черты искажены выражением чистого зла.

В левой руке Сланк держит лакированную маску, и сейчас он поднимает ее, закрывая лицо. Здоровый глаз защищает кварцевая линза в маске, поэтому даже если у вас есть слезинка, вы не можете ею воспользоваться. Также у вас нет времени доставать лук – вы должны сражаться. Параграф [48](#).

44

Покинете круглую комнату через дверь слева от вас (параграф [58](#)) или вернетесь на лестничную площадку и откроете дверь с медной табличкой (параграф [88](#)) или дверь с бронзовой табличкой (параграф [70](#))?

45

И чем вы воспользуетесь против Ундины? *Кольцом Света* (параграф [80](#)), *Зельем Ошеломляющей Скорости* (параграф [15](#)) или своим фонарем (параграф [36](#)). Если вы решили не использовать ничего из перечисленного – параграф [50](#).

46

Сланк воспользовался своей мерзкой магией, чтобы убедить вас служить ему, но ни один демон никогда не совратит благородный и непоколебимый дух, вроде вашего. Вы решительно отдергиваете занавесь. Параграф [7](#).

47

Маска настолько холодна, что обжигает вам пальцы. Пытаетесь завернуть ее в свой плащ, но все равно чувствуете, как ее неестественный холод высасывает из вашего тела тепло. Так что вы не сможете забрать маску. Достанете что-нибудь из рюкзака (параграф [79](#)) или покинете комнату (параграф [18](#))?

48

Сланк приближается к вам с грацией пантеры, его мантия развеивается на ветру. Пахнет холодом, сыростью и землей, как от разверстой в ожидании могилы. Когти на его правой руке почти в локоть длиной, они искрятся как хрусталь и остры как бритва.

Сланк: *Боевая доблесть*: 12; *Телосложение*: 23; доспехи 3 очка.

Если вы сумеете одолеть его – параграф [20](#).

49

За двойными дверями видна тускло освещенная комната. В настенной скобе горит сосновый факел. В воздухе висит тот же самый тяжелый запах благовоний, который вы заметили раньше. В дальнем конце комнаты едва можно разглядеть темную арку. За ней – чернота. Вернетесь в прихожую и подниметесь по лестнице (параграф [36](#)) или пойдете через комнату к арке (параграф [16](#))?

50

Вы сражаетесь с Ундиной, иначе Водным Стихиалем. Каждый раз, когда она попадает по вам, вы должны выбросить на двух кубиках число равное или меньше вашей *Магической стойкости* – неудача означает, что вы теряете 1 *Боевую доблесть* до минимального значения 4.

Ундина: *Боевая доблесть*: 6; *Телосложение*: 5; без доспехов.

Если вы победили – параграф [3](#).

51

Кажется, дверь заперта на засов или забаррикадирована. Постучите (параграф [28](#)) или пойдете дальше до конца коридора (параграф [2](#))?

52

Правильный ответ «бесподобный». Если вы так и ответили – параграф [30](#). Если вы ответили как-то по-другому – параграф [19](#).

53

Разрезаете ее пути ножом и относите ее в угол комнаты и осторожно кладете на пол. Получаете 1 *Честь* за милосердное деяние. Какое-то время женщина поглаживает свои обожженные ступни, затем поднимает на вас взгляд и говорит.

- Я была ведьмой и я продала душу демону в обмен на знания и оккультную силу. За твою доброту я помогу тебе тем немногим, чем смогу. – Она надевает вам на шею мешочек из кошачьей шкурки – пока он надет на вас, первоначальное значение вашей *Магической стойкости* повышается на 1. Также она дает вам три серебряных монеты. – Они могут указать тебе дорогу, - бормочет она загадочно.

У каждой монеты с одной стороны изображена голова единорога, с другой – голова змеи с раздвоенным языком. Но только вы собрались расспросить ее, как заметили, что она потеряла сознание. Смачиваете ей губы капелькой вина, потом кладете монеты в карман и выходите. Параграф [37](#).

54

Вот не везет! Ваш нож сломался. Если у вас нет меча, тогда теперь у вас вообще нет оружия, и вы должны отнимать 2 из своих бросков повреждений пока не найдете новое. Если же у вас есть меч, вы, конечно, не собираетесь рисковать обломать его о лед. Решаете оставить чертову маску, где она лежит, и выйти через арку. Параграф [18](#).

55

Посыпав лед солью, вы снизили его точку замерзания – он начал таять, и теперь вы без проблем можете выкопать маску при помощи ножа. Параграф [35](#).

56

Прежде чем продолжить свой путь, можете взять либо бердыш, либо теперь безжизненный коврик. Взять и то и другое вы не можете, потому что каждый из этих предметов довольно объемен. Затем вы подходите к двойным дверям в конце комнаты. Параграф [32](#).

57

Оставляете слезинку в единственном глазу маски и затем идете через комнату к арке. Вычеркните слезинку из Журнала Приключения. Параграф [18](#).

58

Входите в длинный обеденный зал с балками из дубового дерева и висящими высоко на стенах выцветшими портретами. Проигнорировав две двери поменьше, направляетесь вдоль стола к двойным дверям в дальнем конце комнаты. Проходите мимо широкого каменного очага, в котором трещит и плюется бушующее пламя. Над очагом висит огромный бердыш, а на полу перед ним лежит прекрасный коврик из шкуры белого медведя. Можете или подойти к очагу (параграф [76](#)) или продолжить путь к двойным дверям (параграф [32](#)).

59

Запаниковав, вы устремились к арке, но ваши ноги скользят по льду, поэтому вы отчаянно рысите к выходу на четвереньках. Бросьте четыре кубика, постаравшись выбросить результат равный или меньше вашего *Телосложения*. Если удалось – параграф [29](#). Если не удалось – параграф [65](#).

60

Вы без труда сбиваете с его запястий проржавевшие кандалы.

- Что за щедрая душа! – Воскликает он, одаряя вас довольно специфической улыбкой. – Сыграем в пилливинкс?

Примете его предложение (параграф [21](#)) или отклоните (параграф [71](#))?

61

Идете по короткому коридору и приходите к низкой двери. Если хотите войти в нее – параграф [38](#), если хотите вернуться и пойти в другую сторону – параграф [41](#).

62

Раскаленная дуга молнии перечеркивает вход в альков, когда вы шагнули внутрь, но энергию поглощает ваш *Браслет*, и вы остаетесь невредимы. Меч висит на стене перед вами. Рубины сверкают, а металл блестит в бледном свете двух жаровен по обеим сторонам алькова. Но стоит вам протянуть руку к мечу, как густой дым поднимается из жаровен и собирается в темную змеевидную форму в воздухе над вашей головой. Шокированный, вы понимаете, что дымовая тварь живая и собирается напасть на вас!

Раухвурм: *Боевая доблесть*: 5; *Телосложение*: 8; без доспехов.

Если вы победили – параграф [11](#).

63

Из открытого горлышка бутылки поднимается изумрудный пар. Когда он рассеивается, перед вами стоит высокая фигура с зеленой кожей. Скрестив руки на похужей на бочонок груди, он отвешивает вам низкий поклон.

- Здрав будь, хозяин, - рокошет он. – Я Гилби, и за свое освобождение я могу наделить тебя мастерством, выносливостью или знанием.

Если вы выбираете мастерство, он восстановит вашу *Боевую доблесть* до первоначального уровня. Если выбираете выносливость, он восстановит вам 4 *Телосложения*. Если выбираете знание, он даст вам подсказку, как одолеть Сланка (параграф [69](#), чтобы услышать ее). Исполнив требуемую вами службу, он исчезает. Параграф [44](#).

64

Следуя инструкциям в своей книге, Вимбол приделывает кусочек доспехов к наконечнику одной из ваших стрел. Затем он заменяет тетиву вашего лука волосом монашки.

- Это убьет Сланка наповал, если ты выстрелишь ему в сердце, - поясняет он. - И наконец, есть ли у тебя пепел святого?

Если есть – параграф [72](#). Если нет – параграф [33](#). (На всякий случай, если вы проходили приключение в прошлом номере и сожгли Горбрана, думая, что он был святым, вы ошиблись).

65

Всего несколько ярдов отделяют вас от арки, но ужасный холод сковывает ваши члены, и вы валитесь на ледяной пол. Вы совсем не чувствуете боли, но понимаете, что вы умираете. Отрешенно удивляетесь, какие интересные звуки издает ваше дыхание, замерзая в воздухе. Со странным спокойствием вы покоряетесь вечной тьме...

66

Двери ничем не отличаются, если поглядеть на них сквозь хрустальный шар. Возвращайтесь на параграф [37](#) и придумайте что-то еще.

67

Подняв фонарь, подходите к арке только для того, чтобы обнаружить, что проход за ней всего через несколько ярдов оканчивается глухой стеной. Тщетно ищите потайную панель, но в конце концов вынуждены признать, что это тупик. Озадаченный, возвращаетесь в прихожую и выбираете лестницу. Параграф [34](#).

68

Варево действует на вас как удар бердышом, сшибая вас на пол. Это любимый суп демонов, но для любого смертного это страшный яд. Жизнь покидает ваше истерзанное болью тело. Ваши поиски окончились провалом.

69

Прежде чем исчезнуть, джинн загадочно говорит вам: «С глазами это», - и предлагает вам вернуться на лестничную площадку и выбрать другую дверь. Параграф [44](#).

70

Открываете дверь, ведущую, вроде бы, на кухню. Помещение за дверью полно дыма, пара, и почти невозможно дышать от жары. Оглядевшись, видите котел, булькающий на ревущем огне, и маленькую дверцу с одной стороны, ведущую, предположительно, в кладовку. Прямо напротив того места, где вы вошли, находится обитая медью дверь, покрытая незнакомым руническим узором. Можете заглянуть в кладовку (параграф [22](#)), в котел (параграф [85](#)) или отправиться в следующую комнату (параграф [58](#)).

71

Он пожимает плечами и как будто растворяется в тенях. Остаетесь в одиночестве. Параграф [9](#).

72

- Великолепно. Убив Сланка, ты должен посыпать его труп пеплом. А теперь, желаю тебе удачи.

Обмениваетесь рукопожатием, прежде чем покинуть его и продолжить идти по коридору. Слышите, как позади вас библиотечную мебель придвигают к двери. Параграф [2](#).

73

Комната состоит из шестиугольных главных покоев с большим альковом в дальнем конце. Можете разглядеть висящий на стене в алькове позолоченный длинный меч, украшенный рубинами. Подойдя поближе, замечаете едкий запах в комнате и бело-голубые проблески во входе в альков. Войдете в альков (параграф [42](#)) или продолжите идти по коридору (параграф [6](#))?

74

Вы – один из наиболее отмороженных и беспринципных выроdkов всех времен. Сланк пытался убедить вас стать его слугой, но с какой это радости вы станете подчиняться этому ничтожеству? Хищно оскалившись, срываете занавесь. Параграф [7](#).

75

С демонической улыбкой из алькова выходит Сланк, возвышаясь над вами в мантии, черной как ночь. При первом взгляде его лицо почти можно счесть привлекательным – но затем вы замечаете мутный, незрячий правый глаз, кожа вокруг которого покрыта шрамами и изувечена ужасными ожогами. Второй глаз светится ужасным, злым светом, а прекрасные черты искажены выражением чистого и нечеловеческого зла. Снаружи башни доносятся раскаты далекого грома, и Сланк вторит им триумфальным смехом.

Если у вас есть слезинка Пертерры Грингош, можете бросить ее ему в глаз – параграф [87](#). Если у вас нет такого предмета, вы должны сражаться – параграф [48](#).

76



Стоило вам шагнуть вперед, как коврик оживает и поднимается, вызывая вас на бой жутковатым, шипящим рычанием.

Коврик из медвежьей шкуры: *Боевая доблесть: 5; Телосложение: 7; без доспехов.*

Если одолеете его – параграф [56](#).

77

Вгрызаетесь в лед лезвием своего ножа, но не успеваете вы отколоть кусочек, как лед замерзает заново. Если вы настроены добраться до маски, вам придется придумать что-то еще – параграф [8](#). Если вы готовы сдаться и уйти через арку – параграф [18](#).

78

Сланк чувствует запах вашего страха и почти слышит, как колотится ваше сердце – даже слепой он все равно опасен. Он делает выпад длинными, искрящимися когтями правой руки, используя их так, как фехтовальщик использует меч.

Сланк: *Боевая доблесть: 7; Телосложение: 23; доспехи 3 очка.*

Если вы одолеете его – параграф [20](#).

79

Можете воспользоваться следующими предметами, если они у вас есть: четырехлистным клевером (параграф [81](#)), слезинкой дочери (параграф [57](#)), глазом головастика (параграф [14](#)).

Если ничего из этого у вас нет, или вы не хотите это использовать, вам остается только выйти из комнаты (параграф [18](#)).

80

Ваше кольцо испускает ослепительный импульс света, но на существо это не оказывает ни малейшего эффекта. Она бьет вас водяным кулаком, пока вы нащариваете свое оружие – бросьте один кубик, чтобы определить повреждение от этого удара, потом – параграф [50](#).

81

Оставляете клевер во рту маски демона. Это не даст Сланку дотронуться до нее. Устало бредете по ледяному полу к арке и выходите. Параграф [18](#).

82

Он подходит и кладет руки вам на плечи – явный жест дружбы, но вы чувствуете, как будто вас сковывают кандалы из холодного железа. Уставившись на вас здоровым глазом, он говорит.

- У меня есть для тебя загадка. Сначала я – нечистый дух, потом я – равенство, а в целом же я – превосходство. Кто я?

Определитесь с ответом (хорошенько подумайте!) и переходите на параграф [52](#).

83

На дне бассейна замечаете бутылку из серо-зеленого камня. Не успели вы решить, лезть за ней или нет, поверхность воды покрылась рябью и заволновалась, как озеро в бурю. Неожиданно из беспокойного пруда встает водяное существо. Обнажите оружие (параграф [50](#)) или поищите иной способ боя (параграф [45](#))?

84

Приглушенные, шепчущие голоса как будто взывают из-за стен башни: «Пробудись, повелитель. Смерть не может удержать тебя». Подходите к окну и выглядываете, но снаружи нет ничего, кроме ночи и завывающего ветра.

За вашей спиной раздается шорох. Вы замираете, услышав его, потом медленно оборачиваетесь... Сланк снова стоит на ногах, но сейчас он принял свой истинный облик – он гораздо меньше, чем раньше, ссутулившийся, можно сказать, хрупкий. Серое лицо изрезано морщинами, оно искажено и деформировано – пустые глазницы находятся одна выше другой. Впечатление даже более ужасающее, чем от предыдущего облика.

- У меня осталась еще одна жизнь, - рычит он. Голос напоминает придушенное, прерывистое карканье. Его сила значительно уменьшилась, но чтобы одолеть его, вам придется попотеть.

Сланк: *Боевая доблесть: 7; Телосложение: 18; доспехи 2 очка.*

Если вы побили его – параграф [40](#).

85

На полпути вас достигает запах варева из котла, и запах такой, что почти отбивает желание туда смотреть. Когда же вы заглянули в котел, вы сильно об этом жалеете – внутри находится зеленый, слизистый отвар, полный ингредиентов, которые лучше не называть. Если вам в любом случае охота отхлебнуть этого мерзкого варева – параграф [39](#). В противном случае можете пройти к следующей комнате (параграф [58](#)) или осмотреть кладовку (параграф [22](#)).

86

Бросьте один кубик. Если выпало 4 или меньше – параграф [54](#). Если выпало 5 или 6 – параграф [10](#).

87

Слезинка маленькой девочки действует на Сланка подобно кислоте. Он кричит от гнева и боли и хватается за глаз. Объяснил ли вам Вимбол Грингош назначение кусочка доспехов и волоса монашки? Если да – параграф [31](#). Если нет – параграф [78](#).

Проходите по извилистому туннелю и входите в комнату со сводчатым потолком, освещенную мрачным зеленым светом. Перед вами материализуется темный силуэт. Высокая величественная женщина. Она – само великолепие. Замираете в благоговении. Водянистый зеленый оттенок исчезает из комнаты, когда она поднимает прикрывающую лицо вуаль, и вы смотрите в ничем не прикрытый свет ее глаз. Они сверкают как полированная яшма. Вы пытаетесь отвести взгляд, но, как бы вы ни старались, вы не в силах вырваться из ее гипнотического взгляда.

В голове у вас как будто раздаются исполненные скорби голоса, приветствуя вас – голоса сотен окаменевших жертв, пойманных горгоной, чтобы сделать их своими компаньонами и любовниками. Они стоят вокруг вас в затененных нишах. Ваше место теперь возле них.

В общем безмолвии...

Из верхнего окна вы наблюдаете исход тысяч душ, удерживаемых Сланком в плену, некоторые из них – целые эпохи. Они выходят из замка колонной и дальше через болота, где они исчезают из вашего смертного зрения, когда они переходят в послежизнь. Высматриваете в кружащей толпе Вимбола Грингоша, и наконец видите его – весело подпрыгивая, он, приплясывая, уходит от замка навстречу той судьбе, что послежизнь приберегла для купцов...

Наконец, вы остаетесь в замки один. Спускаетесь через пустые коридоры и шагаете прочь в болота. Вы не оглядываетесь, пока не выходите к Холмам Мунго, а к тому времени не остается никаких признаков замка.

По дороге назад в город вы обнаруживаете, что провидцы и волшебники уже узнали о вашем успехе. По деревням ходят трубадуры, распевая эпические песни, в которых рассказывается о гибели архидемона, и в которых вас именуют Убийцей Демона или Рыцарем Душ, или несколькими другими довольно лестными титулами.

Хогрон с братьями созвали весь город на пир под открытым небом в вашу честь. Вас на плечах проносят по улицам к главной площади, где Хогрон раздражается длинной витиеватой речью, а затем одаряет вас сундуком с 700 золотыми монетами и зачарованной кольчугой.

Ваши поиски окончены. Но сохраните где-нибудь свой Журнал Приключения, ибо кто знает, какие великие деяния еще ожидают вас?