



ВОЗВРАЩЕНИЕ

КНИГА-ИГРА GREY RAVEN

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Автор: GreyRaven
Верстка: Jutangee

Специально для
Книги-игры и интерактивные рассказы
[HTTP://QUEST-BOOK.RU](http://quest-book.ru)

Холодный дождливый вечер последнего дня октября переходит в ночь. Люди прячутся от непогоды за толстыми сырými стенами домов, освещая и согревая свои жилища той энергией, которую человеческий род научился забирать у земли.

Одно из немногих светящихся окон тусклее остальных.

Пламя свечи бросает дрожащий свет на молодой сосредоточенный лоб, склонившийся над выставленной вперед рукой. Рука держит нить с подвешенной на ней иглой, которая покачивается над лежащим на полу картонным кругом. По периметру круга написаны буквы алфавита, цифры и знаки препинания. Хэллоуин, канун Дня всех святых, должен быть самым подходящим временем для вызова духов умерших. Иногда горячие призывы девушки прерываются, и она украдкой оглядывает темные углы своей комнаты, но никого похожего на существ из своих снов она, конечно, не видит.

Несколько раз неопределенно вильнув, игла останавливается почти над центром круга. Нахмурившись, девушка раз за разом повторяет слова призыва, но игла лишь чуть качается в окружении аккуратно выписанных букв, не склоняясь явно ни к одной.

Рука устаёт и ложится на бедро. Девушка поднимает глаза на темное окно, и видит... да что можно увидеть ночью за окном современного дома посреди большого города! Соседний дом уже погасил почти все свои огни. Разочарованная, девушка потянулась задуть свечу, и ощутила, как от окна пахнуло холодом. Вина во всем сквозняк, девушка даже не обратила внимания, что именно сейчас пламя свечи стояло недвижно и прямо, как кинжал. Она поднялась с пола, попирая затекшие от долгого сидения ноги, подошла к двери и, обернувшись к окну, включила свет.

Ей показалось, будто за окном мелькнула какая-то тень. Но на первом этаже это могло быть и тенью от качающихся на ветру ветвей дерева, и прошедшим мимо дома человеком — да всем, что угодно. Девушка еще раз взглядела комнату и, выключив свет, вышла по своим делам.

За темным окном никого не было.

Вы не можете вспомнить, как долго тянется окружающее вас темное опчаянное безвременье, которому нет начала и конца, и в котором нет никого, кроме вас. Но вот издалека сквозь холодную бесконечность до вас дотянулся тонкий луч, зовущий за собой. Этот луч будит смутные воспоминания о когда-то прожитой жизни и какие-то неясные надежды. Вы чувствуете, как двигаетесь по этому лучу к его источнику, проходя сквозь внезапно уплотнившуюся среду.

Постепенно начинают проступать неясные образы, они густеют и обретают видимые формы, грани света и тени. Иногда они препятствуют вашему движению, и тогда вас охватывает страх потерять зов, выхвативший вас из небытия. Но зов не ослабевает, и постепенно приближаясь к его источнику, вы видите светлое прямоугольное пятно на какой-то поверхности, которая одна и отделяет теперь вас от зовущего и через которую вам не удастся проникнуть. Окно дома на первом этаже освещено горячей в комнате свечой — этот свет мешает различить происходящее внутри. Вы начинаете искать способ попасть в комнату — и путь зов из-за окна внезапно исчезает.

На вернувшееся ощущение пустоты накладывается еще и сильное жжение, идущее от дома — мощная сила духа находящихся в нем живых не позволяет вам находиться близко, ваш дух еще недостаточно силен для этого.

Отпрянув от дома, вы, наконец, обретаете контроль над собой. Призыв, выдернувший вас в этот мир, наделил вас неким подобием жизни (запишите себе 10 единиц Силы Жизни), но вы чувствуете, как этот запас сил постепенно начинает уходить из вас. Появившийся голод заставляет искать новые источники жизненной силы.

Вы присутствуете в этом мире не только на духовном, но и на физическом уровне. Выбранное вами соотношение вашего проявления в этих аспектах (показатели Духа и Плоти, не зависящие от показателя Жизни) определит то, кем вы вернулись в этот мир:

Призрак — (изначально показатель Духа равен 6, показатель Плоти равен 1) — почти исключительно духовная сущность с минимумом физического присутствия. Вы чувствительны к окружающей энергетике, но почти не взаимодействуете с миром на материальном уровне — так, например, для перемещения вам не нужна опора в виде твердой поверхности. Тем не менее, минимум физического проявления все же вам присущ — внимательный глаз заметит ваше присутствие; вы можете

летать над землей, но не слишком быстро и высоко, а прохождение сквозь предметы возможно не всегда.

Зомби — (изначально каждый из параметров — Дух и Плоть — равны 3) — ваше возвращение в мир произошло в виде вселения духа в подходящие останки чьего-то тела, сохранившие остаточный энергетический минимум. Вы перемещаетесь почти как живой человек, что несколько ограничивает вас в пространстве, зато вы не так чувствительны к энергетике окружающей среды, которая не всегда благоприятна для вас.

Оборотень — (изначально Дух равен 5, Плоть равна 6) — материальное существо, имеющее мощный запас силы Духа и силы Плоти, созданное из человеческого тела, насыщенного первозданной мощью природы. Живые видят его как человека со звериными чертами внешности. Иногда может превращаться полностью в зверя — такое превращение легче всего происходит в полнолуние при видимой луне. В эту ночь как раз полнолуние, что и позволило вам появиться. К сожалению, ваш уровень жизненных сил не позволяет контролировать обращение. Небо затянуто тучами, но иногда в них возникают просветы. Как только свет луны озарит вас (в тексте будет фраза «Свет луны падает на вас»), вы неизбежно превратитесь в зверя и начнете неконтролируемо рыскать по окрестностям, пока луна не спрячется за облаками. При этом вам недоступен самостоятельный выбор пути. Прибавив к номеру параграфа, на котором произошло превращение, число 15, вы узнаете, на какой параграф вам следует перейти, чтобы узнать, где окончились ваши блуждания, и вы обрели прежний вид. Не всегда появившаяся Луна застанет вас на открытом месте — иногда, когда вы укрыты тенью зданий, ее свет вас не достигает, и превращение не происходит.

Определите, кем вы являетесь, и запишите соответствующие изначальные показатели Духа и Плоти, в дальнейшем они могут меняться.

Тем временем ваши силы уже начинают понемногу иссякать — выпите 1 Силу Жизни из начальных 10. Все действия в этом мире и само ваше нынешнее в нем существование требует затрат вашей жизненной силы — в дальнейшем она будет постепенно уменьшаться. Отыскивая и посещая Места Силы, вы можете пополнять запас Сил Жизни, даже превышая изначальные 10 единиц. Но знайте: если в ходе дальнейших событий Сила Жизни полностью покинет вас — все будет кончено, вы оставите этот мир.

1

Дом, возле которого вы стоите, дает сильное свечение душ находящихся в нем живых, и за ним вам трудно что-то различить, но в другой стороне вы ощущаете присутствие сразу трех Мест Силы — вы видите их как поднимающиеся откуда-то с поверхности в ночное небо бледные лучи света. Там мир живых так или иначе сближается с миром мертвых. На первое время любое из этих мест стодится, чтобы подпипать вас, а потом можно будет определиться со своим местом в этом мире.

Самый мощный луч идет с юго-запада. Но вы ощущаете, что кровь живых с той стороны тоже пульсирует сильнее всего, это может вам помешать. Если решитесь отправиться туда — 7.

На юге луч послабее, но и местность там не так светит ставшей вам чужой жизнью — 21.

Юго-восток чист, но стоящий там луч самый тонкий — 42

Выбирайте направление, и помните, что медлить некогда: в вашем распоряжении лишь ночь. С восходом солнца жизнь забурипит на улицах города, и без укрытия вы будете обречены — слепая мощь жизни сопреет вас из этого мира. Вам нужно до рассвета выбрапьясь из города и найти себе укрытие.

2

Вы приближаетесь к сидящему человеку. Внезапно он раздражается потоком малосвязных слов и брани, после чего вновь умолкает. Приближаетесь еще ближе, и тут он поднимает голову, и вы видите его безумные глаза. Секунду он смотрит в вашу сторону, после чего взгляд его наполняется ужасом, он вскакивает, но не решается сразу бежать. Его сознание совершенно открыто, но контроля над ним у него почти нет — вам доступны силы, пока еще наполняющие это тело. (При желании ценой прапы одной единицы Силы Жизни вы можете увеличить на одну единицу Силу Духа либо Силу Плоти) Но очень быстро инстинкт защиты срабатывает даже у умалишенного, и он, перебирая руками стену здания, пятится от вас.

Вам же пора двигаться дальше. Спрах человека дал вам небольшую подпипку, и дорога не опнимает ценных сил — 44.

3

Да, это Место Силы непохоже на те, что вы оставили позади. Перед вами закрытый на ночь родильный дом с детской поликлиникой. В одном из окон горит огонек дежурного, но даже если бы все двери были открыты, путь внутрь вам закрыт — это поистине храм Жизни, столь сильна идущая от него энергетика живых. Конечно, путь тоже есть проблески спаданий и отголоски переходов в ваш нынешний мир, но все это блекнет на фоне пылающего жара Жизни.

Обойдя здание по широкой дуге, вы некоторое время раздумываете о смысле и цели вашего нынешнего существования. Но проснувшийся голод (потеряйте 1 единицу Силы вашей Жизни) заставляет вспомнить о себе. Теперь вы лучше чувствуете округу, и хотя явных Мест Силы поблизости нет (или их засвечивает роддом), в юго-восточной стороне вы различаете еле заметный лучик, идущий в покрытое темными пучами небо — 72.

4

Дом заперт изнутри, двери держатся прочно — вам их не выбить. Тем временем огонь уже выбрался из-под крыши, дом с одного края начал полыхать открыто. Вы бросаете камни в окна, разбивая их в надежде, что живые проснутся, но пока движения внутри не видно — нужны активные меры, требующие больших затрат ваших сил, которых и без того все меньше.

Издали постепенно стал доноситься приближающийся звук сирены. Возможно, это пожарные, а может быть, просто очередная машина «скорой» едет в больницу.

Оставьте попытки проникнуть, надеясь на пожарные службы (в этом случае вычтите у себя 2 потраченные Силы Жизни — 48) или не будете полагаться на живых помощников и продолжите начатое (22)?

5

Впереди вы видите только уходящую за поворот дорогу, ведущую из города. Небольшое свечение исходит прямо из дороги — этот участок считается опасным, из-за плохого обзора здесь часты аварии, а расположенные рядом на обочине несколько разномастных памятников подтверждают, что не все аварии обходятся без жертв. Впрочем, вас это все мало беспокоит — ваша душа получает всю эту информацию вместе

с Силой, идущей от болезненных следов душ живых, что пострадали здесь (увеличьте вашу Силу Жизни на 2).

Очевидно, путь из города вам мало полезен — Места Силы нужно искать рядом с живыми. Развернувшись, вы видите раскинувшееся за пределами города кладбище, над которым встает бледная заря Силы — вам нужно в ту сторону. Если ваша Сила Духа больше или равна 9 и при этом не записано ключевое слово «время», то 41, иначе — 71.

6

Перейдя одну малоосвещенную улицу (Сила Жизни уменьшается на 1), вы решаете двигаться дальше только дворами домов — ночь освободила их для вас от живых. В одном из дворов вы замечаете нетрезвого человека, бесцельно бродящего по округе. Странно, но от него почти не исходит столь характерная для живых аура, жгущая души мертвых, которые недолго будут сильны, чтобы противостоять. Можете подойти и попробовать узнать, в чем причина этого (может быть, даже удастся получить с этого немного сил) — 51. Если не хотите, то продолжайте идти к свечению Места Силы — оно недалеко, хотя и потребует еще 1 Силу Жизни, чтобы подойти к нему — 31.

7

Пробираетесь дворами засыпающих домов. Иногда навстречу попадают прохожие, и вам приходится уходить с их пути, — близость с живыми людьми пока что слишком опасна для вас (Сила Жизни уменьшается на 1, в том числе при каждом повторном посещении этого параграфа).

Обогнув очередной дом, видите пересечение ярко освещенных улиц. Центр города близок, и передвигаться дальше будет сложнее. Ваша цель — подсвеченное высокое здание старой постройки — стоит прямо напротив вас, наискосок через перекресток. Придется дважды пересекать дорогу с оживленным движением.

Призрак при желании может попробовать перелететь перекресток — 33. Остальным придется отправиться в другую сторону искать более доступную цель — просто так тут не пройди — 28 (Призрак также может избрать этот путь). Впрочем, для Зомби и Оборотня есть еще вариант — попробовать замаскироваться под живого, поискав

в мусорных баках близлежащих дворов какую-нибудь выброшенную одежду, и пересечь улицу в таком виде — 67.

8

Вы без препятствий движетесь в выбранном направлении. Справа видны ряды одноэтажных деревянных домов — когда-то небольшая деревенька, а теперь дачный пригород. Если ваша Сила Плоти больше или равна 6, по 26, в противном случае вы минуете этот ряд домов и выходите на большую дорогу, ведущую прямо к вашей цели — большому Месту Силы, чей свет поднимается широкой стеной прямо впереди — 48.

9

Во дворах домов вы долгое время обыскиваете мусорные контейнеры, и, найдя подходящую вам старую одежду, выброшенную кем-то, надеваете ее (запишите ключевое слово «Одежда»). В таком виде дожидаетесь зеленого сигнала светофора на перекрестке и переходите улицу (вычтите 3 единицы Силы Жизни) — 44.

10

Где-то не слишком далеко на юге пульсирует мощный источник Силы, но путь туда преграждает длинный, тянущийся в обе стороны бетонный забор какого-то предприятия. Призрак ценой 1 единицы Силы Жизни может пройти сквозь забор и двинуться к этой цели — 52. Остальным придется поискать доступные им способы преодолеть препятствие — 29. Если нет желания тратить силы на этот путь, можете последовать на юго-восток — оттуда тоже поднимается широкий бледный луч, не уступающий первому — 49.

11

Нужно двигаться дальше. В юго-западной стороне, ближе к центру города, ясно ощущается одно из Мест Силы, но оно не близко — 35. На юго-востоке свечение душ живых меньше, там ближе окраина, но луч Места Силы оттуда не особенно силен — 20.

12

Миновав несколько многоквартирных домов, замечаете, что начались маленькие одноэтажные дома — близится окраина города. Пока еще ни одно из встреченных вами мест не подходит как убежище, но город велик, вы еще успеете его осмотреть. Заплатив 1 единицу Силы Жизни, вы выходите к полуразрушенному зданию, из которого исходит свечение — 31.

13

Как барракуды на добычу, на вас набрасываются духи, появляющиеся откуда-то снизу, из земли. Отняв часть вашей иссякающей жизни, они ускользают обратно. Здесь было кладбище самоубийц и некрещеных, и нашедшие тут пристанище души голодают. Потеряв 1 Силу Жизни, вы вырываетесь с этого места — 69.

14

Памятник воинам Великой Отечественной Войны имеет строгие очертания, перритория вокруг него чисто убрана, в недорогой пластмассовой вазе стоят искусственные цветы. За этим местом следят, сюда приводят детей, проводят митинги в честь праздника. Живым памятник служит напоминанием о войне, и они оставили здесь достаточно энергии, чтобы увеличить вашу Силу Плоти на 1. Немного постояв на месте, вы двигаетесь к кладбищу — запаса его сил должно хватить на многих таких как вы — 68.

15

Ночной путь среди безлюдных зданий легок, но долг, и отбирает у вас 1 Силу Жизни. На небе ненадолго проясняется, и свет Луны падает на вас. К тому моменту, как вы достигаете цели, вокруг опять появляются дома со спящими в них душами живых — 53.

16

Некоторое время вы приспосабливаетесь к своему новому воплощению (Сила Жизни уменьшается на 1, но Сила Плоти увеличивается настолько же; в дальнейшем ваш персонаж приравнивается к Зомби), после чего покидаете это место — 36.

17

Ваша Сила Жизни увеличивается на 2. Место регулярно собирает толпы верующих, здесь богатая энергетика — 72.

18

Место Силы замыкает свою светящуюся полусферу вокруг старой заброшенной скотобойни. Здесь раньше забивали скот, а в бандитское лихолетье сюда свозили трупы жертв криминальных разборок — поэтому здесь сами камни пропитаны кровью и смертью. Оборотень и Зомби могут при желании остаться здесь насовсем (83) либо записать себе ключевое слово «убежище» и вернуться на записанный параграф, уменьшив Силу Жизни на 1. Для Призрака энергетика этого места слишком груба — ему остается только вернуться на параграф, с которого вы сюда пришли (вычтите 1 Силу Жизни).

19

Лихорадочно соображаете, что путь можно предпринять. Летящие навстречу друг другу машины вам, конечно, не остановит. Разум пьяного водителя открыт для прочтения, но заблокирован для воздействия извне, а вот молодых супругов можно попробовать предупредить, тем более, что путь их лежит как раз мимо вас.

Вы встаете посреди дороги на правой стороне по ходу движения молодых. Вот из-за холма показался их автомобиль. Его фары вас не слепят, но они мешают видеть лица сидящих внутри. Вы сосредотачиваетесь на грозящей им опасности, надеясь, что ваш призыв достигнет цели.

Автомобиль стремительно приближается ... и на всем ходу пронесется прямо сквозь вас, забирая все Силы Жизни без остатка... Вы исчезаете из этого мира, так и не узнав, достигли ли вы цели — в один момент все ваши цели просто исчезают вместе с вами. Если на этот момент у вас было 8 и более единиц Силы Жизни, то 80, если нет — 63.

20

Некоторое время спустя приближаетесь к выбранному месту. Тучи на небе ненадолго расходятся, и на вас падает свет Луны. В ее свете вы продолжаете путь — 58.

21

Вы движетесь дворами многоквартирных жилых домов. Почти все они потасили свои огни, но темнота только помогает вам. У подъезда одного из домов на лавке вы замечаете сидящего человека — странно, что вы не почувствовали его раньше. От него почти не ощущается давление жизни — можете попробовать подойти к нему, вдруг удастся подпитаться его жизненной силой — 2. Если не хотите рисковать, идите дальше к выбранному Месту Силы (путь потребует расхода 1 единицы Силы Жизни) — 44.

22

Если ваша Сила Жизни больше либо равна 7, то 79. Если же нет — вы пытаетесь пролезть через разбитое окно. Помещение наполнено дымом, но на кровати вы видите какое-то движение. Если при этом ваша Сила Духа больше либо равна 4, то 43. Если нет — вы еще успеваете заметить, как на кровати спали вставать два человеческих силуэта, но их пробуждение вырвало остатки жизни из вас. Что произошло в горящем доме потом, вы таки не узнаете, но осматривая угрюмое место пожара, пожарные удивленно обнаружат под окнами еще один обгорелый труп — гораздо более давнишний, чем лежащие в доме ...

23

В сплошной стене освещенных домов перед вами вы видите чернеющую арку, ведущую во двор. Людей рядом нет, и вы устремляетесь туда... еле разминувшись с внезапно выехавшим из ворот арки автомобилем. Прикосновение находящихся в нем живых могло отправить вас обратно в небытие, если бы вам не удалось разминуться. Все же такая близость с живым разумом оставляет болезненный след в душе — потеряв 3 Силы Жизни, вы некоторое время отсиживаетесь в темных дворах, и лишь потом выходите на прежний путь — 5.

24

Внутри вы находите темные комнаты с погребальным инвентарем вроде венков, крестов и гробов. Вас это не интересует, ведь сила должна быть не в этих вещах, а в ауре места, где душа живых соприкоснулась с миром мертвых. Наконец, вы находите источник силы — зал для церемоний, где выставляется гроб с телом, и куда близкие приходят

прощаться с умершим. Здесь нет крестов или гробов, но стены дышат скорбью живых. Вам же нет дела до их спрадаций — голод души сильнее многих других чувств. Заплатив две единицы Силы Жизни, вы наполняете свою изголодавшуюся по впечатлениям жизни душу остатками сознания побывавших здесь людей — увеличьте Силу Духа на 2. Вы взяли что могли, надо двигаться дальше — 11.

25

Южное направление встречает вас довольно большой, хотя и плохо освещенной улицей. Вы как раз достигаете противоположной ее стороны, когда прямо перед вами из распахнувшихся дверей ресторана вываливается шумная толпа живых, наряженных в костюмы по случаю Хэллоуина. Вам удастся быстро покинуть это место, но столь близкий контакт отбирает 3 единицы Силы Жизни — 53.

26

Вы уже достаточно уверенно чувствуете себя в этом материальном мире, чтобы почувствовать тонкий запах гари, идущий от домов. Присмотревшись, вы замечаете, что в щелях чердака одной из построек мелькают еле заметные язычки пламени. Начинается пожар. Внутри здания явно есть живые, но света в окнах нет.

Можете попытаться помочь живым (4), а можете поберечь свои силы и предоставить им самим защищать себя — о вас же они не заботятся (48).

27

Выскаив место подальше от жилых зданий, вы рывком пересекаете улицу. Остаточная энергия живых все же отбирает у вас 2 единицы Силы Жизни, но вы быстро удаляетесь во дворы зданий — ваша очередная временная цель близко — 3.

28

Пройдя немного в сторону южной цели, встречаете на своем пути небольшую реку, текущую в бетонном русле. Причем пересечь ее, если вы не Призрак, не удастся — существо вашего рода не может без серьезных последствий войти в бегущую воду. Призрак может перелететь это препятствие — 21, Оборотень, немного порыскав по окрестностям,

найдет пересекающую речку линию теплосети, по которой может перебраться на ту сторону (ценой 1 Силы Жизни) — 21. Зомби же придется возвращаться — 7.

29

Обход огороженной перритории отнимает много сил (вычтите 2 единицы Силы Жизни), но вы все же достигаете цели — 52.

30

Расположенная рядом с небольшим лесочком на окраине города, больница долгое время была источником и скорби, и радости, но всегда — боли. Время живых — жизнь через боль. Проникнуть на перриторию больницы не удастся, но само нахождение рядом дает Оборотню и Зомби 2 единицы Силы Жизни. Призрак, увы, не сможет воспользоваться этим источником.

На юго-западе видно свечение большого Места Силы. Пора определяться с убежищем в этом мире, ведь ночь не бесконечна — 8.

31

Ближайшие заселенные дома находятся немного в отдалении, и вы без помех входите в Место Силы. Это заброшенное и уже начавшееся разрушаться здание до революции было амбулаторией больницы близлежащего завода. Ее стены еще хранят память спрадааний живых и их надежд на выздоровление (заплатив одну единицу Силы Жизни, вы можете увеличить Силу Плоти на 1). В здании имеется обширный подвал, где был устроен ледник для лекарств и продуктов. Вы чувствуете исходящий оттуда знакомый дух — там спрятались от живых несколько заблудших душ вроде вас, но они гораздо слабее, и не могут вам помешать. Если хотите, можете остаться здесь (85), если же нет, то попробуйте найти иное пристанище — 10.

32

По мере приближения становится видно, как впереди, за широким шоссе, раскинулось большое городское кладбище. На подходе к нему вы замечаете большую площадку, с одного края которой обелиском высится какой-то памятник, а с другого края двумя рядами стоят лавочки и столы для продажи венков, искусственных цветов и прочей похоронной

априбутики. Можете пройти прямо на основную территорию кладбища (68), а можете задержаться — у памятника (14) или на площадке у торговых рядов (47).

33

Подняться выше второго этажа не получается, но этой высоты достаточно, чтобы пролететь над перекрестком, не задев проносящиеся внизу автомобили. Полет отнимает немало сил (Сила Жизни уменьшается на 2), но в конце его вы благополучно достигаете подножия здания — Места Силы (50).

34

Взяв от бывшего госпиталю все возможное, вы пробираетесь дальше темными дворами нескольких соседних общественных зданий. Когда строения немного расступаются, вы замечаете два Места Силы — одно на юго-востоке — 65, другое на юго-западе — 12. Оба они не слишком велики, но других поблизости нет — придется выбирать из них. Чуть южнее смутно ощущается присутствие еще одного, более мощного Места Силы, но оно пока далеко.

35

Вы стараетесь перемещаться темными сырыми дворами домов, но в конце концов видите, что дальнейший путь потребует пересечь достаточно широкую освещенную улицу. Место Силы близко, и отступать вы не будете. Призрак попытается взлететь так высоко, как сможет, и пройти над едущим транспортом — 44 (это выпянет из него 3 единицы Силы Жизни), Зомби и Оборотень поищут способ пересечь улицу незаметно — 9.

36

Вы с сожалением покидаете застроенное кладбище — все же из всего встреченного вами это первое Место Силы, которое могло дать долговременное укрытие. Но, конечно, голод на жизнь — слишком сильное чувство, чтобы позволить себе делиться с кем-то, и вы хорошо понимаете чувства хозяина кладбища.

Окраина города совсем близко. В южной стороне виден широкий мощный вертикальный луч — то самое, современное кладбище. Слева

и справа — еще два места, примерно на том же удалении от вас, что и центральное, но слабее. И вот что странно с этими двумя боковыми лучами: вам кажется, что они хоть и слабее, но светят как-то по-другому, будто вас зовут не только мертвые, но живые.

Так или иначе, сделайте выбор: пойдете на юг, в сторону большого луча (55), направо (76) или налево (40)?

37

Контакт с душами погибших здесь установить не удастся, но сама попытка его делает вас более умелым во владении силами своей души — увеличьте на 1 Силу Духа и Силу Жизни — 72.

38

За деревьями, в стороне от большой дороги стоит глубоко осевший одноэтажный дом дореволюционной постройки. Он давно покинут живыми и заброшен, крыша местами обвалилась, штукатурка на стенах почти везде осыпалась, обнажив кроваво-красный кирпич. Из подвала тянет узнаваемый дух Места Силы — дух места, где смерть смыкается с жизнью, образуя переходимую перемычку.

В подвале обнаруживаются несколько прячущихся душ мертвых. Они слабее вашей, но научились довольствоваться энергетикой обжитого когда-то места, где рождались и умирали, болели и выздоравливали, женились и бранились люди — возможно, бывшие носители этих самых душ. Среди них найдется место и Призраку — ваших сил хватит, чтобы смочь сосуществовать здесь довольно долго. Если Призрак желает остаться здесь прямо сейчас — 57. Если же нет, вычитите 1 Силу Жизни и возвращайтесь на только что записанный параграф (Призрак может записать ключевое слово «Убежище»). Зомби, чья душа почти пуста и голодна до жизненных впечатлений, может попрапить 1 единицу Силы Жизни на общение с душами мертвых, чтобы увеличить Силу Духа на 1.

39

Облетев здание, вы ничего не обнаруживаете, но в одном месте обнаруживаете небольшой ручеек Силы, идущий сверху. Поднявшись до окон второго этажа, вы, наконец, находите то, что вам нужно — кто-то из пациентов не спит и стоит спиной к приоткрытому окну. Рядом

с ним еще двое, но разговора между ними нет. Попробовав отыскать их души, вы не встречаете сопротивления и резко вбираете в себя часть их сил. Один из пациентов внезапно скорчивается, двое других в силу слабоумия не обращают на него внимания и продолжают стоять рядом. Соприкосновение с незащищенным разумом и обмен накопленными переживаниями дает вам 1 единицу Силы Духа, но отбирает 1 Силу Жизни, и вам приходится спуститься вниз. Тем временем окно наверху закрывается, и вы уходите отсюда — 5.

40

Решив, что имеющийся запас сил позволяет удовлетворить ваше любопытство — поистине, немного развлечений доступно мертвым! — вы выбираете юго-восточное направление и скоро выходите на окраину города (ваша Сила Жизни уменьшается на 1, но только при первом посещении этого параграфа, в последующие посещения этого не происходит). В сплошном потоке туч над головой появился просвет, и свет Луны падает на вас. Вскоре небо опять запыливается, а вы тем временем начинаете замечать с правой стороны странный, но знакомый свет. Он напоминает небольшое Место Силы, чей свет не уходит лучом вверх, а мягко закругляется примерно на высоте окружающих это место кустов. Если хотите рассмотреть, что там такое — запишите номер текущего параграфа и следуйте на 18, если нет — следуйте дальше, ваша цель близка — 60.

41

Понемногу ваша душа наполняется тревожным предчувствием. По дороге к этому месту на большой скорости приближается автомобиль, в котором едет молодая пара. По другой дороге к этому же перекрестку летит иномарка с пьяным водителем, который более-менее четко видит только небольшое пятно перед собой и не замечает происходящего вокруг.

Близится авария. Следует ли вам предпринять все возможное, чтобы ее предотвратить, пусть и ценой серьезных собственных потерь жизненных сил (19)? Или предоставите живым самим решать свои проблемы — 71?

42

Луч Силы исходит из одноэтажного здания с табличкой «Центр ритуальных услуг». Здание заперто, проникнуть внутрь при желании может только Призрак, благо живых поблизости нет — 24. Остальным придется попробовать обойти здание со всех сторон в поисках какого-либо пути внутрь или в надежде, что где-то есть выход Силы наружу — 61.

43

Поднявшиеся с кровати старик и старуха видят вас, и страх в их душе придает им сил. Как молодые, они бросаются прочь из дома. Вы из последних сил выползаете из окна (ваша Сила Жизни обнуляется) и, проломив какие-то прогнившие доски, падаете в выгребную яму. Ваша душа покидает тело окончательно еще до того, как останки полностью погружаются на дно.

Наутро рассказам стариков никто не верит, и со временем они сами начинают относиться к видению в окне как к дурному сну, приснившемуся им обоим одновременно...

44

Вы достигаете источника свечения. Это старинный вычурный дом, бывшая усадьба барона Шерингера. Теперь здесь жилой дом, но он ветхий, половина квартир пустует. Живые не создали мощного давления Жизни, столь враждебного вам, и можно беспрепятственно насытиться оставшейся здесь энергией.

Живший когда-то тут помещик не был счастлив в жизни — его жена рано умерла, а выросшие дети не слишком жаловали папеньку своим вниманием. Со временем хозяин дома повредился головой и свои последние годы провел взаперти в своем кабинете главного здания особняка, общаясь лишь с прислугой.

Во дворе особняка когда-то стоял семейный склеп и была часовня, но сейчас эти постройки полуразрушены и забиты всяким мусором.

Сила Жизни увеличивается на 2 единицы. Вы взяли здесь все, что можно, пора двигаться дальше.

Ближайшая окраина города находится в южной стороне, и там же виднеется мощный луч отдаленного Места Силы. Можно отправиться туда — 25, но помните — город еще не кончился. Луч на юго-западе

несколько слабее, зато по ощущениям путь туда лежит дворами и больших улиц нет — 6. Юго-восточное направление ощущается смутно — там определенно тоже есть что-то, интересующее вас, но луч Силы с той стороны светится не ровно, а сполохами, хотя и широким столбом. Можете попробовать отправиться туда — 66.

45

Вы открыто пересекаете улицу, не дожидаясь зеленого сигнала ближайшего светофора. Одна из проезжающих машин гневно сигналиит, но вы уже удаляетесь вглубь дворов (потеряйте 1 Силу Жизни) — 3.

46

Одежда, хотя и позволяет избегать слишком уж пристального внимания живых, все же не спасает от жара их разума, их душ. Потеряв 2 Силы Жизни, вы какое-то время идете через жилые кварталы просто вперед — боль потери не дает сосредоточиться. Потом, уже среди одноэтажных домов вы берете себя в руки и, оглядевшись, двигаетесь к видимому на окраине города Месту Силы — его луч бледен, но стоит широкой стеной — 5.

47

Пустые торговые ряды хранят достаточную скорби своих живых посетителей. Здесь они встречаются друг с другом в праздники, здесь они начинают свой путь с гробом на плечах, когда несут очередного недавнего живого в место его, как им кажется, упокоения. Увеличьте вашу Силу Жизни на 1 и следуйте на главную террипорию — 68.

48

Издалека услышав вой приближающихся сирен, вы заблаговременно сходите с дороги и укрываетесь в бурьяне. Мимо по шоссе проносится какая-то спецмашина с мигалкой, но вам не удалось разобрать, пожарные ли это или скорая помощь. Отвернувшись от проезжающей машины, вы в стороне от дороги, за небольшим перелеском, видите свечение Силы в форме полусферы. Если у вас записано ключевое слово «убежище», вы уже знаете, что там, и проходите дальше по дороге, к белеющим в темноте оградам большого городского кладбища (68), если же нет — можете

заглянуть на этот необычный свет (предварительно записав номер текущего параграфа) — 38.

49

Заборы и ограждения промзона тянутся с обеих сторон. Слева они кончаются, и вы ощущаете с той стороны слабое присутствие еще одного Места Силы — впрочем, не слишком мощного. Сходите туда (82) или не будете отклоняться от выбранного пути — 15?

50

Приближаетесь к зданию. Оно ярко подсвечено, и вы стараетесь зайти к нему со двора, чтобы не порчать на глазах живых. В это время тучи на небе немного расходятся, и свет Луны падает на вас — 74.

51

Человек ищет какую-нибудь высоко расположенную перекладину, на которой можно повеситься — вот почему он бродит туда-сюда. Его желание жить почти отсутствует, поэтому его сознание вам открыто, но сам он вас не замечает. Переубедить его вам не удастся, даже если бы вы хотели этого. Впрочем, если хмель успеет из него выветриться, человек вполне может передумать. Вам же незачем упускать так бездарно распрачиваемую этим бедолагой силу — ваша Сила Духа увеличивается на 1 — правда, на общение с сознанием этого субъекта вам пришлось затратить 1 единицу Силы Жизни. Еще одна такая единица истекает из вас, когда вы продолжаете после этого свой путь — 31.

52

Свечение Места Силы впереди выглядит странно, но, приблизившись, вы понимаете, в чем дело. Перед вами одна из городских больниц — здесь действительно много энергии живых, но Зомби и Оборотня не пустит ограда, а Призрак не выдержит давления живых душ внутри. В раздумьях вы приближаетесь — 30.

53

Вы на месте, из которого исходило свечение, но не замечаете ничего, что было бы его источником. Слабое печение жизни идет откуда-то снизу, но там обычный асфальт. Побродив по округе, в темноте вы находите раскопанную при ремонте теплотрассы траншею. Вроде бы там движение Жизни сильнее, и вы спускаетесь туда, по-прежнему не видя явного источника.

Тут в ваше сознание проникает зов еще одного разума, родственного вам. Слова мертвым не нужны, и вы мгновенно узнаете все, что ваш необычный собеседник хочет вам сообщить.

Вы находитесь на территории старинного кладбища, которое полторы сотни лет назад снесли и стали застраивать. Захоронения никуда не делись, и во время земляных работ рабочим иногда до сих пор попадаются трухлявые доски вперемешку с чьими-то останками. Кстати, в полуметре земляной толщи от вас, в стене траншеи находится очередное захоронение.

Ваш собеседник — древний дух, сумевший найти себе убежище на кладбище еще тогда, когда на нем хоронили. Его дух настолько силен, что в отличие от вас почти не нуждается в посторонней подпитке. Но у каждого Места Силы может быть только один хозяин, и вам остаться здесь нельзя — ваша душа со временем будет поглощена более сильным хозяином. Впрочем, к югу отсюда, за чертой города, находится еще одно, действующее кладбище. Оно гораздо больше этого, и там может быть даже несколько Мест Силы. Дух советует отправиться на поиски убежища туда.

Тем временем на этом месте ваша Сила Духа увеличивается на 1, а Сила Жизни — на 2. При желании вы можете остаться здесь еще ненадолго в надежде, что это место даст вам еще что-то (73). Кроме того, если вы Призрак, местный хозяин радушно предлагает вам воспользоваться наиболее сохранившимся телом из захоронения, чтобы продолжить путь в физической оболочке (16).

Закончив здесь свои дела, продолжайте свой путь — 36.

54

Вы движетесь не по дорогам, а через территорию большого парка. Здесь никогда не было жилья, и Призрак трапит на путь 1 Силу Жизни, тогда как Оборотень, наоборот, 1 Силу Жизни прибавляет — 53.

55

Понемногу город переходит в пригород, и вскоре вы двигаетесь по окраине. Путь к заметному издалека световому столбу Места Силы долог, но живых поблизости очень мало. На половине пути вы внезапно чувствуете близость еще одного Места Силы — Призрак справа (если он захочет туда заглянуть, то ему нужно записать номер текущего параграфа и следовать на 38), а Зомби и Оборотень слева (эти двое могут проверить это место, записав номер текущего параграфа — 18). Если не хотите прапить силы на маловажные цели, идите прямо вперед — 32.

56

Обходить приходится далеко — ища менее людное место, вы заходите в сектор частных домов, а потом пытаетесь восстановить прежнее направление. Совсем избежать потерь не удастся, да и обходной путь приходится проделать немалый (потеряйте 3 Силы Жизни) — 5.

57

Ваша душа находит себе пристанище среди стен заброшенного дома, помнящих слишком многое, чтобы этому не осталось следов. Вход в подвал завален, и бездомные бродяги лишь иногда появляются наверху, не тревожа вас и тех, кто укрывается с вами внизу. Эти бродяги иногда остаются на ночь... а ночи бывают холодными (как воп эта) ...

58

Вы видите недавно возведенный памятник жертвам трагедии начала прошлого века, когда при изъятии церковных ценностей во время голода в Поволжье верующие и священники оказали сопротивление, и несколько человек были расстреляны. Место часто посещается, вокруг лежат искусственные цветы. Если есть желание, можете попытаться извлечь из этого места пользу вашему духу — 37. Если нет, то просто получайте ту силу, которая здесь осталась — 17.

59

Вам так и не удастся высвободиться, и Сторож выталкивает вас за территорию кладбища (вычпите 2 Силы Плости и 3 Силы Жизни). Если у вас записано ключевое слово «убежище», то 83. Если нет, то вам некуда идти. Вы предпримете еще четыре отчаянные попытки, и к моменту начала последней настолько ослабнете, что Сторож вас просто швырнет внутрь за ограду — остатки вашей сущности с радостью будут поглощены голодными духами мертвых, запертыми внутри кладбища...

60

Расположившись на окраине города, перед вами встает здание психиатрической лечебницы. Неужели это и есть Место Силы? Вы перебираетесь через забор, но внутрь основного корпуса здания попасть вам невозможно. Пожалуй, если бы все пациенты бодрствовали, вам удалось бы найти пищу своему духу — их души слишком открыты и доступны, так как контроль разума слаб — но теперь, когда они спят, вам их не достать. Потеряйте 1 единицу Силы Жизни. Призрак может попробовать облететь здание еще раз (39), остальным же придется следовать дальше — возможно, Место Силы на самом деле за пределами этого приюта скорби — 5.

61

Ваши поиски не увенчиваются успехом. Если здесь и есть сила, она заперта внутри. Потеряв 1 единицу Силу Жизни, вы покидаете двор здания — 11.

62

Оставив попытки ссадить свое тело с крюка, вы наоборот, еще глубже вгоняете его — чтобы железо разорвало зацепившиеся связки и, освободившись, вышло наружу (вычпите 3 Силы Жизни). Сторож в недоумении на мгновение останаавливается, глядя как недавняя жертва разворачивается и начинает уходить вглубь кладбища, но тут же бросается вдогонку. Эта ночная погоня продолжается недолго — власть сторожа кончается не так далеко от ограды кладбища. — 70.

63

Загородная вечеринка пролетела весело, и молодые супруги возвращались на новеньком автомобиле в приподнятом настроении.

— Кстати, сегодня же Хэллоуин, — она повернула голову направо, — С праздником тебя!

— Я этот праздник не праздную, не наш... — начал было он, но вдруг осекся.

— Что?

— Да так... показалось что-то на дороге.

Поворот направо.

— Тормози, тормози!! — и девушка сошла на визг, слившийся со скрежетом покрышек об асфальт.

Тонированная «Тойота» появилась совершенно ниоткуда — это последнее, что успел заметить молодой водитель до аварии...

64

Собрав все силы в мощный психический кулак, вам удастся немного потеснить Сторожа, а вскоре, уловив момент, вы удачно проскальзываете внутрь ограды (потеряйте 3 Силы Жизни). Хотя Сторож остался позади, проблемы не заканчиваются — 77.

65

Вы пробираетесь через центральные кварталы в сторону окраины города. При этом приходится пересечь несколько второстепенных улиц. Фонари горят не на каждом столбе, и, используя темные промежутки, вам пока удастся передвигаться незамеченным, но все же дорога отнимает у вас 2 единицы Силы Жизни — 44.

66

Вы перемещаетесь в выбранном направлении, стараясь избегать открытых мест, но близость центра дает о себе знать — несколько раз вам пришлось миновать места с большой силой живых (потеряйте 1 Силу Жизни). Путь к выбранному источнику преграждает большая улица, у открытых дверей ночного клуба курят посетители. Переход на противоположную сторону не будет простым. Зомби и Оборотень при наличии ключевого слова «одежда» могут сократить потери в энергии до минимума (45). В ином случае придется потратить много сил на поиск

более удобного места для перехода (27). Впрочем, можно отказаться от этого пути и попробовать другое направление — 6.

67

Осмотрев несколько площадок с контейнерами для мусора, вы подбираете себе подходящий комплект одежды (запишите ключевое слово «одежда»). Пусть штаны, плащ и шляпа не блещут новизной — свою роль для вас они выполнят достаточно. Одевшись поплотнее, вы пересекаете перекресток, стараясь пряпать лицо от взглядов водителей и двух случившихся рядом прохожих (Сила Жизни уменьшается на 1) — 50.

68

Кладбище безлюдно — еще бы, осенней ночью! Но приблизившись, вы начинаете различать очертания какого-то человека, который как-то странно перемещается — будто ходит вдоль забора кладбища.

Вскоре ваша душа ощущает прикосновение мощного разума. Это не разум живого существа, но он и не похож на вас. Это Сторож Кладбища — ступок психической энергии, возникший из вечного людского страха перед мертвыми. Люди издавна боялись возвращения мертвых с того света, и придумывали множество ритуалов, ограждающих живых от покойников и призванных удерживать мертвецов там, где их положили. Накопившись на этом кладбище, эти страхи обрели свою личину. Так появился Сторож. Он есть у каждого большого кладбища, и обычно лишь препятствует мертвым выходить из кладбища наружу, но иногда, как вот этот, становится слишком сильным, и тогда ставит препятствия всем мертвецам без разбора — и выходящим с кладбища, и входящим на него.

Предстоит прорываться силой — обмануть или увернуться от Сторожа не получится.

Зомби или Оборотень должны рассчитывать только на силовой прорыв — им нужно переместить свое тело внутрь границ кладбища (75). Призраку придется пробиваться сквозь психический панцирь кладбища — 81.

69

Теперь свет Места Силы различим яснее. Здесь, на окраине, вас отделяет от него только небольшая группа деревьев. Внезапно слева среди деревьев вы видите свечение еще одного Места Силы. Странно, почему оно не уходит вверх? Ощущение, что оно свернулось само на себя, замкнувшись в полусферу на высоте нескольких метров. Свернете проверить, что там такое (запишите номер текущего параграфа и перейдите на 38) или не будете отклоняться от цели и напрасно пратипить силы и продолжите путь вперед (30)?

70

Вы уже начинаете радоваться, что все позади, как навстречу из земли начинают подниматься прозрачные силуэты — голодные духи мертвецов, поднятые Спорожем, начинают терзать вашу душу (вычтите еще 3 Силы Жизни). Вы бросаетесь вперед, и через некоторое время власть Спорожа кончается окончательно — 78.

71

Повернув за небольшую рошу, вы слышите сзади два одновременных тревожных автомобильных сигнала и резкий визг шин об асфальт. Вам некогда возвращаться — пусть живые заботятся о живых — и вы продолжаете свой путь.

Двигаясь вдоль дороги к кладбищу, вы замечаете в кустах справа, в стороне от дороги, свечение еще одного, небольшого Места Силы. Если у вас не записано ключевое слово «убежище», можете туда заглянуть, записав номер текущего параграфа (18), если не желаете пратипить силы попусту — продолжайте путь вперед (68).

72

Поплутав дворами, вы выходите к крупному жилому массиву: кое-где в многоэтажных домах впереди горят огни полуночников, поблизости работает круглосуточный магазин, а чуть подальше видна стоянка такси, где водители сидят в машинах, чем-то перекусывая или переговариваясь друг с другом. Это уже почти окраина города, за этими домами в отдалении смутно угадывается небольшой луч Места Силы, но пройти к нему будет непросто.

Зомби или Оборотень при наличии одежды могут попытаться использовать ее — 46, без нее им придется идти в обход — 56. Призраку нужно тоже искать какие-то обходные пути — на прямой дороге впереди слишком мощное сопротивление живых душ — 23.

Если нет желания идти на эти трудности ради сомнительной цели, для вас есть путь на юго-запад — свечение Места Силы в той стороне — 54.

73

Подождав на бывшем кладбище еще с полчаса, вы прибавляете к своей Силе Жизни еще 2 единицы. Запишите ключевое слово «время» и возвращайтесь на 53.

74

Местом Силы оказывается здание, в котором в годы войны был большой госпиталь. Теперь здесь гостиница. Проникнуть внутрь вам не удастся — все же в здании достаточно живых, но накопленной здесь силы достаточно, чтобы увеличить вашу Силу Плоти на 1 (память о боли и ранах, кажется, пропитала сами стены) и дать вам 1 единицу Силы Жизни — 34.

75

Вы открыто идете к главным воротам. Сгорбленный Сторож спокойно ждет вас, держа в руке длинный железный штырь с крюком на конце. Вы пытаетесь с разбегу опрокинуть безмолвного стража, но он уворачивается и тут же с размаху всаживает крюк вам в плечо и, развернувшись, начинает быстро тащить ваше тело за этот крюк к выходу. Достать до Сторожа руками вы не можете, а попытки вынуть крюк из тела не удаются. Если ваша Сила Плоти 7 и больше, то вы предпринимаете еще одну попытку (62). Если же нет — 59.

76

Вы успеваете совсем недалеко отдалиться от кладбища, как вокруг начинается какое-то смутное движение. Окружающая среда стучается, двигается становится несколько труднее (уменьшите Силу Жизни на 1), в тумане вы начинаете различать какие-то лица. Тут видение вроде бы исчезает...

Призрак — 13

Зомби/Оборотень — 69

77

Вам навстречу прямо из земли тянутся призрачные руки, тела, озлобленные оскалы лиц — духи здешних мертвецов голодны и стараются выпянуть из вас остатки сил (вычтите з Силы Жизни). На порядочном удалении от кладбищенских ворот они упихают — 78.

78

Ваш истерзанный разум долго еще приходит в себя, и только на рассвете вы достаточно собираетесь с силами, чтобы подыскать себе на перрипории кладбища подходящее укрытие.

Со временем вы осваиваетесь здесь. Тут накоплено достаточно Силы, чтобы существо вроде вас могло поддерживать свое существование в этом мире, а живые постоянно приносят все больше обрывков своих сил. Тревожит только то, что еще не было на свете кладбищ, которые существовали бы вечно...

79

Дернув дверь изо всех сил, вы срываете шпингалет, и ныряете в задымленный проем. В доме вы вбегаете в комнату, где на кровати кто-то шевелился. Двое, старик и старуха, кашляя от дыма, начинают вставать. Вы помогаете им подняться и из последних сил выпалкиваете их к выходу — ваше мертвое тело не чувствует боли от пожара, но сознание почти покидает это временное пристанище. Все же такая близость к живым не проходит бесследно. Старик уже выводит старуху, а вы, еле шевелясь от боли, вываливаетесь из горящего дома после них и стараетесь заползти подальше в кусты за забором, надеясь сохранить хотя бы остатки разума.

Тщетно. Вскоре вас опять окутывает тьма, в которой нет ничего. Но постепенно в этой тьме проступает маленькое светлое пятнышко, которое, увеличиваясь, движется к вам — как будто выход из глубокой норы, в которой вы бесконечно долго блуждали...

80

Загородная вечеринка пролетела весело, и молодые супруги возвращались на новеньком автомобиле в приподнятом настроении.

— Кстати, сегодня же Хэллоуин,— она повернула голову направо,— С праздником тебя!

— Я этот праздник не праздную, не наш...— и оба, водитель и пассажирка, от сильного торможения резко клюнули головами вперед — Э-т-т-то что еще такое, а!?

Машина съехала на обочину и остановилась. Хлопнув дверью, на дорогу выбежал водитель, всматриваясь в место, где он только что проехал.

Где-то впереди через перекресток с шумом перескочил автомобиль и понесся из города.

— Мне показалось, тут стоял кто-то...

— Где? — она подошла к мужу.

— Да вот тут прямо. Я думал, я сбил кого-то...

Никого не было в округе. Садясь в машину, она спросила:

— А может, это был какой-нибудь призрак?

Он улыбнулся в ответ:

— Ну да, сегодня же Хэллоуин.

Они поцеловались, и машина отъехала от обочины.

81

Некоторое время вы маневрируете вдоль границ кладбища, пытаетесь найти место послабее, но куда бы вы ни ринулись, везде прямо напротив вас оказывается фигура Сторожа. Придется идти на прямой прорыв. Если ваша Сила Духа равна либо больше 9, то 64, если же нет — 84.

82

За неплотной стеной деревьев видна памятная стела, возвещающая, что на этом месте при разгоне демонстрантов в годы первой революции были убиты 4 человека и многие ранены. Место выглядит ухоженным, его определенно часто посещали раньше, не забросили и теперь. Ваша Сила Плоти увеличивается на 1 (а Сила Жизни — уменьшается на 2), и вы покидаете это памятное место — 15.

83

Вы принимаете решение остаться в заброшенной скотобойне. Это место живые еще очень долго не пронуп своим вниманием, а близость леса даст вам возможность иногда питаться пусть грубой, но так необходимой вам пищей его жизни. А там, как знать, может быть, удастся накопить сил и зацепиться в таком маняще сытном городе? Как знать...

84

Ваша душа соприкасается с холодной сущностью Сторожа. Напрасно искать уязвимые места в его психике — да и есть ли она у него? Вы теряете силы в бесплодной борьбе (вычпите з Силы Духа), обнаружив потом, что ни на сантиметр не продвинулись вглубь. Вам не пробиться. Если у вас записано ключевое слово «убежище», то 57. Если нет, то вы еще прижды будете пытаться прорваться вглубь, ослабнув в конце концов настолько, что Сторож просто поглощает остатки вашего разума. Такие случаи только делают его сильнее...

85

Спустившись в подвал, вы оказываетесь в компании трех слабых обрывков душ, пытающихся укрыться здесь от мира живых наверху. Почему-то они не смогли или не захотели покинуть это место.

Живые не беспокоят вас, и вы переживаете несколько дней в подвале. Прячущиеся души пассивны, а сознание мертвых открыто вам, и вы видите в них только желание покоя. Тем временем ваши силы тоже начинают иссякать, и вы высасываете остатки жизни из ваших соседей — никчемные душонки не должны мешать жизни тех, кто по вашему мнению, более достоин тут оставаться. Но голод со временем все сильнее заявляет о себе, и через некоторое время вы начинаете выходить по ночам на поверхность, подпитываясь доступными вам страданиями жителей округи.

Через четыре года здание амбулатории сносят и начинают возводить жилой квартал. В этих домах тоже есть подвалы, но найдется ли там место для вас — неизвестно...

(V 2.0)